

Gewonnen, hat der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

Profi-Variante:

Bei dieser Variante wird nur um eine bestimmte Anzahl von Wissenskarten gespielt. Legt also vor Spielbeginn fest, um wie viele Karten ihr spielen wollt. Die übrigen Wissenskarten nehmt ihr aus dem Spiel.

Das Spiel läuft genauso wie im Grundspiel beschrieben mit der Ausnahme, dass ihr eure Spielfigur in beliebiger Richtung ziehen dürft, um möglichst schnell viele mauseschlaue Wissenskarten zu ergattern!

Das Spiel endet, sobald der Stapel mit den mauseschlaue Wissenskarten aufgebraucht ist und alle Karten unter euch verteilt sind.

Gewonnen hat, wer die meisten Karten sammeln konnte.

Hat euch das Spiel Spaß gemacht und habt ihr Lust, noch mehr über Mauseschlau&Bärenstark zu erfahren?

www.mauseschlau-baerenstark.de

© Mauseschlau&Bärenstark ist eine eingetragene Marke der Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg
© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg



Ravensburger

2227751

Mauseschlau&Bärenstark

Wissen & Lachen



Ravensburger Spiele® Nr. 23 289 5

Ein spannender Wettlauf mit schlaue Fragen über unsere Erde!

Für 2–4 Spieler ab 6 Jahren.

Idee: Ingeborg Ahrenkiel

Redaktionelle Mitarbeit: Cornelia Keller, Kristian Peetz

Illustration: Imke Kretzmann

Design: Ideenfabrik | Britta Hurter

Inhalte:

- 4 Spielfiguren aus Karton
- 4 Aufstell-Füße
- 1 Spielplan (bestehend aus 4 Teilen)
- 90 Karten, davon 76 mauseschlaue Wissenskarten und 14 bärenstarke Aktionskarten
- 1 Würfel

Macht mit beim spannenden Wettlauf rund um die Erde! Mauseschlau und Bärenstark begleiten euch auf dieser Reise. Sie stellen mauseschlaue Fragen und wieder gibt es bärenstarke Aktionen rund um die Kontinente.

Ziel des Spiels ist es, als Erster um die Erde zu reisen und dabei die meisten maueschlauen Wissenskarten zu sammeln.

Vorbereitung:

Setzt die 4 Teile des Spielplans zusammen. Löst die 4 Spielfiguren aus den Stanztafeln und steckt sie in die 4 Aufstell-Füße. Die Karten sortiert ihr entsprechend ihrer Rückseite in maueschlau Wissenskarten und bärenstarke Aktionskarten. Legt sie jeweils als Stapel verdeckt neben den Spielplan. Haltet den Würfel bereit und schon kann's losgehen!



Spielverlauf:

Jeder Spieler darf sich eine Spielfigur aussuchen und stellt sie auf das farblich passende Startfeld in der Ecke. Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst mit deiner Spielfigur im Uhrzeigersinn entsprechend der Augenzahl voran. Dabei erreichst du unterschiedlich farbige Lauffelder:

Die Farben der Lauffelder und ihre Bedeutung

Endet dein Zug auf einem **gelben Lauffeld**, gilt es eine Frage zu beantworten. Dazu zieht einer der Mitspieler die oberste maueschlau Wissenskarte vom gelben Kartenstapel und liest dir die Frage vor. Er zeigt dir die Karte und verdeckt dabei die Lösung. Kannst du die Frage richtig beantworten, gehört die Karte dir und du darfst sie behalten. Kannst du die Frage nicht beantworten, wird sie ganz unten zurück in den Kartenstapel geschoben.

Endet dein Zug auf einem **weißen Lauffeld**, geschieht nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Endet dein Zug auf einem **orangenen Lauffeld**, so nimmst du dir eine bärenstarke Aktionskarte vom Stapel. Lies selbst oder lass dir vorlesen, welche Aktion du vorführen darfst. Lege dann die Karte offen auf den Tisch und los geht's. Wenn dir die Aktion gelingt, darfst du zur Belohnung noch einmal würfeln und mit deiner Spielfigur weiterziehen, dabei vielleicht sogar noch eine weitere Aktion ausführen oder eine Wissenskarte verdienen. Die Aktionskarte wird immer wieder ganz unten zurück in den bärenstarken Kartenstapel geschoben.

Die **roten Lauffelder** sind Gefahrenfelder. Hier bedrohen dich gefährliche Haie oder Piraten, du gerätst in Eiseskälte oder in einen Orkan. In jedem Fall werfen dich diese Gefahrenfelder um 4 Felder zurück.

Bei diesem Spiel wird nicht rausgeworfen. Endet dein Zug auf einem Feld, das schon von einem Mitspieler besetzt ist, so darfst du seine Spielfigur überspringen und deine Figur auf das nächste freie Feld setzen und die Aktion ausführen, die dich dort erwartet. Diese Regel gilt auch bei Gefahrenfeldern: Ist das weiße Feld besetzt, auf dem du landen würdest, nachdem du 4 Felder zurück gegangen bist? Dann setze deine Spielfigur auf das nächste freie Spielfeld.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler mit genauer Punktzahl sein Startfeld wieder erreicht hat.

Nun zählen alle Spieler ihre gesammelten maueschlauen Wissenskarten. Für jede Karte gibt es einen Punkt! Wer als Erster sein Startfeld erreichen konnte, erhält zusätzlich 2 Punkte!

