

Mauseschlau & Bärenstark

Meeresabenteuer

Ein abenteuerliches Würfel- und Quizspiel

Ravensburger® Spiele Nr.: 21 202 6

Für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

Spielidee: Ingeborg Ahrenkiel

Redaktion: Nicole Wasel

Redaktionelle Mitarbeit:

Cornelia Keller, Angelika Au

Illustration: Imke Kretzmann

Karten-Retouche/Satz:

Martina Bieringer

Design: Torsten Reinecke

Spielanleitung: Eva Künzel



Inhalt:

1 Spielplan, 2 Würfel, 4 Taucher-Spielfiguren + Aufsteller, 4 Schätze (4 zusätzliche Spielfiguren und Schätze als Reserve), 1 Schatzwächter-Figur, 42 Sauerstoff-Chips, 90 mauseschlaue Wissenskarten, 30 bärenstarke Aktionskarten

Mauseschlau und Bärenstark wollen mit euch einen Schatz bergen, der auf dem Meeresgrund in einem versunkenen Wrack ruht. Doch die Tauchexpedition ist nicht ungefährlich! Da gibt es angriffslustige Haie und einen geheimnisvollen Meeresbewohner, der den Schatz bewacht. Aber wer genug Sauerstoff getankt hat, wird alle Gefahren meistern und den Schatz sicher an Land bringen!

Ziel des Spiels

ist es, als Erster einen Schatz zu bergen. Dazu braucht ihr ausreichend Sauerstoff, den ihr als Belohnung für richtig beantwortete Fragen und gut ausgeführte Aktionen erhaltet!

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Sauerstoff-Chips, Schätze und Taucher-Spielfiguren vorsichtig aus der Stanztafel. Breitet den Spielplan in der Tischmitte aus und sucht euch einen Taucher und einen Schatz aus. Steckt euren Taucher in den farblich passenden Aufsteller und stellt ihn auf das Startfeld. Euren Schatz legt ihr auf das passende Feld neben die Schatzkiste. Den Schatzwächter setzt ihr in seine Höhle.

Jeder Spieler erhält vor dem Start einen Sauerstoff-Chip. Die übrigen Chips bleiben in der Schachtel bis sie zum Einsatz kommen. Zuletzt sortiert ihr die Karten nach Wissens- und Aktionskarten, mischt sie und legt beide Stapel verdeckt neben den Spielplan. Haltet die beiden Würfel bereit, dann kann die abenteuerliche Schatzsuche beginnen!

Und so wird gespielt

Zu Beginn ist nur der weiße Würfel im Spiel. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht entsprechend der Würfelaugen mit seinem Taucher voran. Ist ein Feld bereits von einem anderen Taucher besetzt, zieht er auf das nächste freie Feld. Bei diesem Spiel werfen sich die Taucher nicht gegenseitig raus.

Die Felder und ihre Bedeutung



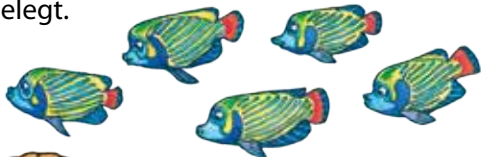
Landet ein Taucher auf einem **gelben Mausechlu-Feld**, zieht ein Mitspieler für ihn eine Karte vom Stapel der Wissenskarten und liest die Frage mit den Lösungsvorschlägen vor. Kann sie der Spieler richtig beantworten, erhält er zur Belohnung einen **Sauerstoff-Chip** und der Spielzug ist beendet. (Bei älteren Spielern können die Lösungsvorschläge auch entfallen).



Kommt ein Taucher auf ein **orangefarbenes Bärenstark-Feld**, darf er eine Aktionskarte ziehen. Kann der Spieler die Aktion ausführen, erhält er einen Sauerstoff-Chip. Der Spielzug ist damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Die Wissens- und Aktionskarten werden anschließend unter den jeweiligen Stapel zurückgelegt.

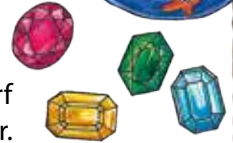




Im Verlauf des Spiels versuchen die Taucher möglichst viele Sauerstoff-Chips zu sammeln, die sie vor den gefährlichen Haien schützen sollen. Zieht ein Spieler auf ein **Hai-Feld**, muss er so viele Sauerstoff-Chips abgeben, wie Haie auf dem Feld abgebildet sind. Hat er nicht genug Sauerstoff-Chips, muss er zum Auftanken entweder zurück zum Startfeld oder zur Taucherglocke, wenn er sie bereits überquert hat. Ebenso wenn er seinen letzten Chip verloren hat. In beiden Fällen erhält er jeweils einen Sauerstoff-Chip und kann in der nächsten Runde weiterziehen.



Landet ein Mitspieler auf seinem Weg zum Schatz mit genauer Augenzahl in der **Taucherglocke**, erhält er einen Sauerstoff-Chip als Geschenk. In der Taucherglocke dürfen auch mehrere Taucher stehen und Sauerstoff tanken.



Erreicht oder überquert ein Spieler die **Schatzkiste**, so darf er seinen Schatz bergen und steckt ihn auf seine Spielfigur. Sobald der erste Schatz in der Truhe fehlt, erwacht der **Schatzwächter** und wird über den roten Würfel bewegt. Alle Spieler würfeln von da an mit beiden Würfeln. Sie ziehen zuerst mit ihrem Taucher voran, beantworten die Wissensfrage oder führen die Aktion aus und bewegen erst dann den Schatzwächter entsprechend der Anzahl der abgebildeten Figuren auf dem Würfel vor oder zurück!

Dazu merken sich die Spieler am besten diese beiden Sprüche:

Sind alle Schätze in der Truhe, legt sich der Schatzwächter zur Ruhe.

Es wird nur mit dem weißen Würfel gewürfelt und der Schatzwächter lauert in seiner Höhle.

Fehlen Schätze in der Truhe, ist es aus mit seiner Ruhe.

Der rote Würfel kommt ins Spiel und es wird mit beiden Würfeln gewürfelt.



- Der Schatzwächter darf von den Spielern übersprungen werden.
- Er darf rauswerfen, aber er selbst kann nicht rausgeworfen werden.
- Er bewegt sich zwischen seiner Höhle und dem Zielfeld vor oder zurück, darf aber nicht auf das Zielfeld ziehen.
- Die Haifischfelder haben für ihn keine Bedeutung.



Trifft der Schatzwächter mit direkter Augenzahl auf einen Taucher, wirft er ihn gnadenlos raus! Der Taucher muss zurück zur Taucherglocke und verliert seinen Schatz, den er wieder in die Schatztruhe zurück legt. Die Sauerstoff-Chips darf er behalten.

Liegen dann alle Schätze wieder in der Truhe, geht der Schatzwächter zurück in seine Höhle. Dann würfeln die Spieler solange nur mit dem weißen Würfel, bis der erste Schatz wieder ergattert ist und der Schatzwächter über den roten Würfel wieder ins Spiel kommt.

Das Spiel endet,

wenn der erste Taucher mit seinem Schatz das Ziel mit genauer Augenzahl erreicht hat. Er ist der **Sieger** der Spielrunde! Nach Spielende werden die Sauerstoff-Chips gezählt. Wer die meisten davon gesammelt hat, ist „**König der Meere**“ und hat einen kräftigen Applaus verdient. *Tipp: Bei jüngeren Spielern muss das Ziel nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden.*

Hat euch das Spiel Spaß gemacht und habt ihr Lust, noch mehr über Mauseschlau & Bärenstark zu erfahren? Dann besucht die beiden unter: www.mauseschlau-baerenstark.de

Weltreise

Wissen, Lachen, Sachen machen



W&L Deutschland

W&L Unsere Erde
Fit und Clever

© Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg
© 2016 Ravensburger Spieleverlag

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

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg