

Mauseschlau & Bärenstark

Fit und Clever

Ravensburger® Spiele Nr. 23230-7
Für 2 - 6 Spieler von 4 -10 Jahren.

Autorin: Ingeborg Ahrenkiel
Redaktionelle Mitarbeit Cornelia Keller
Illustration: Imke Kretzmann

Inhalt: 36 Dominokarten

Hier bringen Maus und Bär Kopf und Körper ganz schön in Schwung! Wer schafft es, rückwärts auf einem Bein zu hüpfen, wie ein Wolf zu heulen oder mit den Augen zu rollen? Und wer weiß, welche Wörter man aus Haus, Baum, Kuchen oder Puppe zusammensetzen kann? Dieses lebendige Legespiel hält euch also nicht nur fit, sondern es macht euch auch clever!

Das Besondere an diesem Spiel: Es gibt zwei Spielvarianten: Ein Bewegungsdomino für jüngere Spieler und ein Wort-Sport-Domino für die Älteren. Entscheidet euch, bevor ihr beginnt, für eine der beiden Spielformen und sortiert die Karten entsprechend: Ihr erkennt die Karten für das Bewegungsdomino an der gelben Umrandung, die Karten für das Wort-Sport-Domino am weißen Rand.

Wort-Sport-Domino

Ziel des Spiels

ist es, als Erster alle Dominokarten loszuwerden.

Vorbereitung

Bevor ihr anfangt, legt ihr alle Karten mit der weiß umrandeten Bildseite nach unten. Mischt die Karten und verteilt sie dann:

- bei 2 Spielern erhält jeder 7 Karten
- bei 3 Spielern erhält jeder 6 Karten und
- bei 4, 5 oder 6 Spielern erhält jeder 5 Karten.

Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Gut, wenn der Tisch nicht zu klein ist, damit ihr Platz habt zum

Anlegen. Ihr könnt auch auf dem Fußboden spielen.

Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt, nimmt die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen (weiß umrandete Kartenseite oben) auf den Tisch. Nun führt er vor, was Maus bzw. Bär auf der Karte zeigen. Dann geht's im Uhrzeigersinn weiter: Der nächste Spieler darf eine seiner Karten anlegen. Beim Anlegen der Karten sollen die kleinen Abbildungen an den Seiten jeweils ein zusammengesetztes Wort ergeben. Zum Beispiel: Apfel+Kuchen=Apfelkuchen .

Die abgebildeten Gegenstände dürfen auch in der Mehrzahl (Plural) verwendet werden. Bsp: Puppe+Haus=Puppenhaus

Ergibt das zusammengelegte Wort einen Sinn, kommt Bewegung ins Spiel und der Spieler darf vorführen, was Maus oder Bär auf der angelegten Karte zeigen.

Die Narrenkappe bedeutet: JOKER. Ihr könnt ihn dann einsetzen, wenn ihr keine passende Karte zum Anlegen habt. Sagt dazu aber laut, welches Wort der Joker ersetzt.

Kann ein Spieler nicht anlegen, so nimmt er eine weitere Karte vom Stapel und legt sie gleich an, wenn sie passt. Passt die gezogene Karte nicht, behält er sie und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sackgasse

Achtet beim Anlegen drauf, dass keine Sackgassen entstehen. Legt so an, dass auch der nächste Spieler wieder anlegen kann.

Das Spiel endet,

wenn ein Spieler keine Karten mehr hat oder wenn keiner von euch mehr eine Karte anlegen kann, weil sich keine Wortpaare mehr bilden lassen und alle Joker ausgespielt sind.

Wer hat gewonnen?

Gewinner ist, wer zum Schluss keine Karten oder die wenigsten Karten hat.

Bewegungsdomino

Ziel des Spiels

ist es, als Erster alle Dominokarten loszuwerden.

Vorbereitung

Für das Bewegungsdomino legt ihr alle Karten mit den gelb umrandeten Bildseiten nach unten. Mischt die Karten und verteilt sie dann:

- bei 2 Spielern erhält jeder 7 Karten
- bei 3 Spielern erhält jeder 6 Karten und
- bei 4, 5 oder 6 Spielern erhält jeder 5 Karten.

Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Stapel mit der weiß umrandeten Seite nach oben in die Tischmitte und los geht's!

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es reihum weiter. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel, legt sie offen auf den Tisch und führt danach eine der dargestellten Aktionen vor. Der Nächste darf eine seiner Karten rechts oder links an die ausliegende Karte anlegen. Es passen aber nur Karten mit demselben Bild aneinander! Danach führt er die neu hinzu gekommene Aktion aus.

Habt ihr keine passende Karte zum Anlegen, so nehmt eine vom Stapel. Passt diese Karte, dürft ihr sie sofort anlegen und eine der Aktionen vorführen, die Maus oder Bär euch zeigen. Passt sie nicht, behaltet ihr sie und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Karten mehr hat (oder wenn ihr alle keine passende Karte mehr habt, die ihr anlegen könnt).

Gewinner ist, wer als zum Schluß keine Karten oder die wenigsten Karten hat.

Kleiner Spickzettel – wer findet noch mehr heraus?

Apfel: Apfelbaum, Apfeleis, Apfelkuchen, Apfeling, Apfeltasche

Auto: Autohaus, Autoschloss, Autoschlüssel, Autotür

Ball: Ballkleid, Ballschuh, Balltasche

Baum: Baumhaus, Baumkuchen

Eis: Eis-Auto, Eisschrank

Finger: Fingernagel, Fingerpuppe, Fingerring

Fuß: Fußball, Fußnagel, Fußring

Geist: Geisterhand, Geisterschloss, Geisterhaus

Gespent: Gespensterschloss, Gespensterkleid,

Hand: Handball, Handpuppe, Handschuh, Handtasche

Haus: Hausball, Hausgeist, Hauskleid, Hausschlüssel, Hausschuh,

Haustür, Hausgespenst, Haustür, Hausschloss

Kirsche: Kirschbaum, Kirscheis, Kirschkuchen, Nusskuchen,

Puppenkuchen, Schokoladenkuchen

Kleid: Kleiderschrank, Kleidertasche

Kuchen: siehe auch Kirschkuchen, Apfelkuchen, Baumkuchen

Nagel: Nagelschrank (siehe auch Fingernagel, Fußnagel, Türnagel)

Nuss: Nussbaum, Nusseis, Nusskuchen, Nusschokolade

Puppe: Puppenball, Puppeneis, Puppenfinger, Puppenfuß,

Puppenhand, Puppenhaus, Puppenkleid, Puppenkuchen, Puppenring,

Puppenschlüssel, Puppenschrank, Puppenschuh, Puppentasche,

Puppenteller

Ring: Ringfinger, Ringschloss (siehe auch Fingerring, Fußring,

Puppenring, Schlüsselring)

Schloss: Schlossgespenst

Schlüssel: Schlüsselring, Schlüsseltasche, Schlüsselschrank

Schokolade: Schokoladeneis, Schokoladenkuchen, Schokoladenteller

Schrank: Schrankschloss, Schrankschlüssel, Schranktür

Schuh: Schuhschrank, Schuhtasche

Tasche: Taschenschrank

Tür: Türschloss, Türschlüssel, Türnagel

© Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg · www.mauseschlauundbaerenstark.de

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

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

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg