

Mauseschlau & Bärenstark

Fit und Clever

Das knifflige Bewegungsdomino

Ravensburger® Spiele Nr. 23 341-0
Zwei Spiele für 2–6 Spieler ab 3 Jahren

Autorin: Ingeborg Ahrenkiel

Redaktionelle Mitarbeit:

Sophie Dorn, Cornelia Keller

Illustration: Imke Kretzmann

Design: Torsten Reinecke



Inhalt: 36 Dominokarten

Wer schafft es, die Spieleschachtel auf dem Kopf zu balancieren, wie ein Känguru zu springen oder einen Zungenbrecher aufzusagen? Und wer weiß, welcher Gruppe Pferd, Banane, Trompete, Hose oder Fahrrad zugeordnet werden? Dieses Legespiel hält euch nicht nur fit, sondern macht euch auch clever!

Ihr könnt zwischen zwei Spielvarianten wählen: Dem **Dominospiel mit Bewegung** für jüngere Spieler (gelbe Umrandung) und dem **Zuordnungsspiel** mit sportlichen Aktionen für die Älteren (weiße Umrandung). Entscheidet euch für eine der beiden Spielvarianten, **bevor** ihr beginnt.

Noch ein Tipp: Der Tisch sollte nicht zu klein sein, denn durch das Anlegen entsteht eine große Kartenfläche. Ihr könnt daher auch auf dem Fußboden spielen.

Bewegungsdomino

Für **2 – 6** Spieler ab **3** Jahren

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle seine Dominokarten loszuwerden.



Vorbereitung

Für das Bewegungsdomino legt ihr die Karten mit der gelb umrandeten Seite nach unten, mischt und verteilt sie:

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

Die restlichen Karten liegen als verdeckter Stapel in der Tischmitte. Nehmt die oberste Karte vom Stapel, legt sie offen in die Tischmitte und los geht's!

Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und darf eine seiner Karten links oder rechts an die offen liegende Karte anlegen. Habt ihr keine passende Karte, zieht ihr eine vom Stapel. Ihr könnt sie gleich anlegen, wenn sie passt.

Passt sie nicht, müsst ihr sie behalten.

Habt ihr eine Karte angelegt, kommt Bewegung ins Spiel. Dann nämlich dürft ihr vorführen, was Mauseschlau oder Bärenstark auf der angelegten Karte machen!

So geht es reihum weiter.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Karten mehr hat oder wenn keiner mehr anlegen kann.

Gewinner ist,

wer am Ende keine oder die wenigsten Karten hat.



Sportliches Zuordnungsspiel

Für **2 – 6** Spieler ab **4** Jahren

Bei diesem Spiel werden Bilder gleicher Gruppen aneinander gelegt. Dabei gibt es 7 verschiedene Gruppen zum Anlegen:

Musikinstrumente: Geige, Triangel, Trommel, Trompete

Fahrzeuge: Auto, Bus, Motorrad, Traktor

Kleidung: Hose, Hut, Kleid, Mantel

Obst: Apfel, Banane, Birne, Kirsche

Tiere: Hund, Pferd, Schwein, Ziege

Sport: Federball, Fußball, Hockey, Tennis

Blumen: Narzisse, Rose, Sonnenblume, Tulpe

Dazu gibt es noch den **Joker**, der überall angelegt werden darf.

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle seine Dominokarten loszuwerden.

Vorbereitung

Bevor ihr anfangt, legt ihr alle Karten mit der weiß umrandeten Seite nach unten. Mischt sie gut durch und verteilt sie:

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

Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Legt nun die oberste Karte vom Stapel offen aus.

Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt und darf eine seiner Karten an die ausliegende Karte anlegen. Dabei müssen die kleinen Abbildungen an den Seiten jeweils zur gleichen Gruppe gehören. So können zum Beispiel Pferd und Schwein aneinandergelagt werden, denn beide gehören zur Gruppe „Tiere“. Auch Trommel und Triangel passen zusammen, denn beide gehören zur Gruppe „Musikinstrumente“, ...

Habt ihr eine Karte angelegt, kommt Bewegung ins Spiel. Dann nämlich dürft ihr vorführen, was Mauseschlau oder Bärenstark auf der angelegten Karte machen!

Habt ihr keine passende Karte, zieht ihr eine vom Stapel. Passt sie, dürft ihr sie gleich anlegen. Passt sie nicht, müsst ihr sie behalten und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtet beim Anlegen darauf, 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 mehr anlegen kann.

Gewinner ist, wer am Ende keine oder die wenigsten Karten hat.

Hat euch das Spiel Spaß gemacht und habt ihr Lust, noch mehr über Mauseschlau & Bärenstark zu erfahren? Schaut doch einfach mal rein unter: www.mauseschlau-baerenstark.de



Puzzle
100 und 200 Teile



Wissen & Lachen
Quizspiel für 2 - 4 Spieler
von 6-99 Jahre



Wissen, Lachen, Sachen machen
Spannendes Würfellaufspiel
für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren

© Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg



Mini-Bilderspaß
Liebevoller Geschichten
mit Mausechlau und
Bärenstark ab 3 Jahren

Ravensburger