

Mauseschlau & Bärenstark

Wissens-Roulette

Ravensburger® Spiele Nr. 21 047 3
Für 2 - 6 Spieler ab 6 Jahren



Inhalt: 1 Roulette-Einsatz
1 Kugel
80 Spielkarten (58 Mausechlau- und 22 Bärenstark-Karten)
1 Aufkleber

Wisst ihr, welches das schnellste Landtier ist, wie lange die Erde braucht, um die Sonne zu umkreisen, wie die männlichen Bienen heißen...?

Bei diesem spannenden Spiel könnt ihr zeigen, was ihr schon alles wisst und noch viel Neues dazulernen. Aber auch für die kleinen Spaßvögel gibt es viel zu lachen und zu machen. So fordert euch Bärenstark wieder zu frech-fröhlichen Aktionen auf oder stellt Rätsel- und Scherzfragen.

Und noch etwas Besonderes:

Mit den Spielkarten aus dem Wissens-Roulette könnt ihr auch das Spiel aus der Reihe Mausechlau & Bärenstark: „Wissen, Lachen, Sachen machen“ erweitern. Aber es geht auch umgekehrt: Viele Karten, die ihr schon aus dem Spiel „Wissen, Lachen, Sachen machen“ besitzt, könnt ihr als Zusatzkarten für das Wissens-Roulette einsetzen. Dabei müsst ihr allerdings diese 9 abgebildeten Karten aussortieren:



Ravensburger

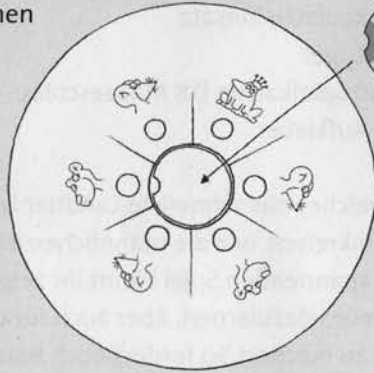
Ziel des Spiels:

ist es, in einer Spielrunde möglichst viele Spielkarten zu sammeln.

Vorbereitung:

Stellt die Schachtel mit dem Roulette-Einsatz in die Tischmitte. Sortiert die Karten nach Mausechlau- und Bärenstark-Karten.

Ihr erkennt sie an den unterschiedlichen Rückseiten. Legt sie in zwei Stapeln verdeckt neben das Roulette. Klebt den Aufkleber auf die Mitte der Roulette-Schale. Ihr findet eine kleine Einkerbung, die euch zeigt, wo der Aufkleber befestigt werden muss. Haltet die Kugel bereit und los geht's!

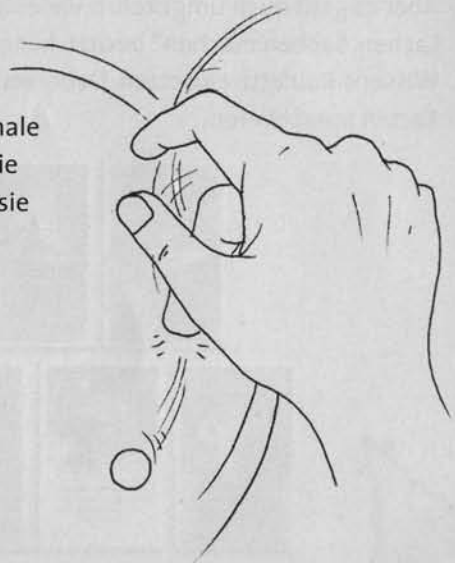


Noch ein Tipp:

Wenn noch nicht alle Mitspieler lesen können, bestimmt ihr am besten einen Spielleiter, der die Texte auf den Karten vorliest.

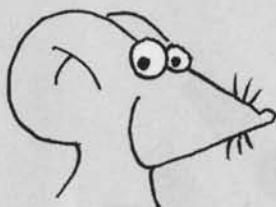
Probelauf:

Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, solltet ihr vor dem Start das Werfen der Kugel ausprobieren. Dazu setzt ihr die Kugel am oberen Rand der Roulette-Schale an und rollt sie mit so viel Schwung, dass sie möglichst lange in der Schale kreist, bevor sie in einem der Löcher landet. Jeder Spieler hat drei Probelläufe.



Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
Wer an der Reihe ist, lässt die Kugel rollen.



Landet die Kugel in einem der drei Mouseschlau-Löcher, so zieht einer eurer Mitspieler oder der Spielleiter für euch eine Mouseschlau-Karte vom Stapel. Er liest die Frage vor, zeigt euch die Karte, aber verdeckt dabei die Lösung. Wisst ihr die richtige Antwort, so dürft ihr die Karte behalten. Könnt ihr die Frage nicht beantworten, wird sie unter den Mouseschlau-Kartenstapel zurückgelegt.



Landet die Kugel in einem der beiden Bärenstark-Löcher, so zieht einer eurer Mitspieler oder der Spielleiter für euch eine Bärenstark-Karte. Er liest die Aufgabenstellung vor, zeigt euch die Karte, aber verdeckt dabei die Lösung. Gelingt es euch die Aufgabe zu erfüllen bzw. das Rätsel zu lösen, so dürft ihr die Karte behalten. Gelingt es euch nicht, wird sie unter den Bärenstark-Kartenstapel zurückgelegt.



Landet die Kugel im Frosch-Loch, gibt es weder eine Mouseschlau- noch eine Bärenstark-Karte. Dafür quaken alle Mitspieler wie Glibber der Frosch und geben ein kurzes, unüberhörbares Froschkonzert.



Das Spiel endet,

wenn einer der beiden Kartenstapel aufgebraucht ist. Ihr könnt aber auch vor dem Spielstart überlegen, wie lange das Spiel dauern soll, z.B. bis einer der Spieler 10 Karten gesammelt hat.

Gewinner ist

wer die meisten Karten gesammelt hat.



Autorinnen: Ingeborg Ahrenkiel und Cornelia Keller
Illustrationen: Imke Kretzmann
Design: Torsten Reinecke / Ideenfabrik Britta Hurter

© Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg.
www.mauseschlau-baerenstark.de

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

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

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