



Der Taucher, der auf sein Glück vertraut, kann auch mutig auf das **Totenkopf-Feld** ziehen. Dort hat er drei Versuche, eine 6 zu würfeln. Hat er Glück, so taucht er direkt auf das Schatzfeld und darf seinen Schatz bergen. Doch wehe, er würfelt keine 6: Dann wird sein Wagemut bestraft. Er verliert all seine bis dahin gesammelten Lebens-Chips und muss zurück in die Taucherglocke! Zum Trost erhält er ja dort einen Lebens-Chip.



Der Krake verlässt sein Revier über die lilafarbenen **Krakenfelder**. Auch die Taucher dürfen sich auf diesen Feldern bewegen, z. B. wenn sie nicht die passende Augenzahl für das Schatzfeld gewürfelt haben.



Die Taucher dürfen nur dann ihren Schatz bergen, wenn sie das **Schatzfeld** mit genauer Augenzahl erwürfeln. Sie können natürlich auch über das Schatzfeld ziehen, erhalten dann jedoch noch nicht ihren Schatz. Sitzt der Krake auf dem Schatzfeld, darf kein Taucher das Feld betreten und kann somit auch seinen Schatz noch nicht bergen!



Das **Zielfeld** muss mit genauer Augenzahl erreicht werden. Bei zu hoher Augenzahl muss der Taucher eben wieder zurücktauchen oder den Kraken bewegen. Gegen Zahlung eines Lebens-Chips darf er aber noch einmal würfeln. Sitzt der Krake auf dem Zielfeld, dürfen die Taucher ihren Schatz noch nicht bergen und müssen warten, bis er sich wieder verzogen hat.

### Wer gewinnt?

Das Spiel ist beendet, sobald der erste Taucher mit genauer Augenzahl das Zielfeld mit seinem Schatz erreicht hat. Wenn ihr wollt, könnt ihr so lange weiter spielen, bis die anderen Taucher ebenso das Ziel erreicht haben.

*Wir danken allen Jugendlichen und Erwachsenen, die uns beim Test des Spieles unterstützt haben:*

*Tamara und Carmen Salathé, Fiona Hofbauer, Wenzel Krüger, Sven Lüttjens, Sibylle, Lina-Charlotte und Lars-Christoph Gassner, Dirk Haberstumpf, Torsten Bischoff, Valentin Keller, Christian und Anna Kristina Ahrenkiel, Anika und Jozefina Jozic, Jasmin Kothen, Sara Parvini, Nicole Wilczek, Britta, Preben und Malin Früh, Mirko Sadrinna, Kim Kastir, Andreas Forster, Melanie Wiebling, Alex Gräfenstein & Alex Gräfenstein, Patrik Witte, Daniel Thrun, Bianca Lamfried, John und Michael Salesch, Kerstin Helfer, Arif Gillmers, Mario Loeg, Bettina Mauff, Alexander Becker, Monika Hansen, Judith Gehrke, Diego Menestrey, Alicja Koziarski, Niels Bleek, Maike Gramm, Maria Sousa, Jessica Kim Jentsch, Max Gontcharov, Teresa Rechenberg, Lorena Platte, Lukas und Julia Heilemann, Deirde Thiessel, Steven Edwards, Diana Urban.*

*Illustration: Imke Kretzmann*

*Spielidee: Ingeborg Ahrenkiel und Da Wilkens*

*Redaktionelle Mitarbeit: Imke Kretzmann, Cornelia Keller, Torsten Reinecke*

© 2004, Lizenzagentur I. Ahrenkiel, Hamburg  
© Schmidt Spiele GmbH · D-12359 Berlin

Wenn ihr mehr über MsBs wissen wollt  
schaut mal rein in: [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)



# Mauseschlau & Bärenstark

## Abenteuer unter Wasser

### Ein Abenteuer-Würfelspiel mit Maus und Bär

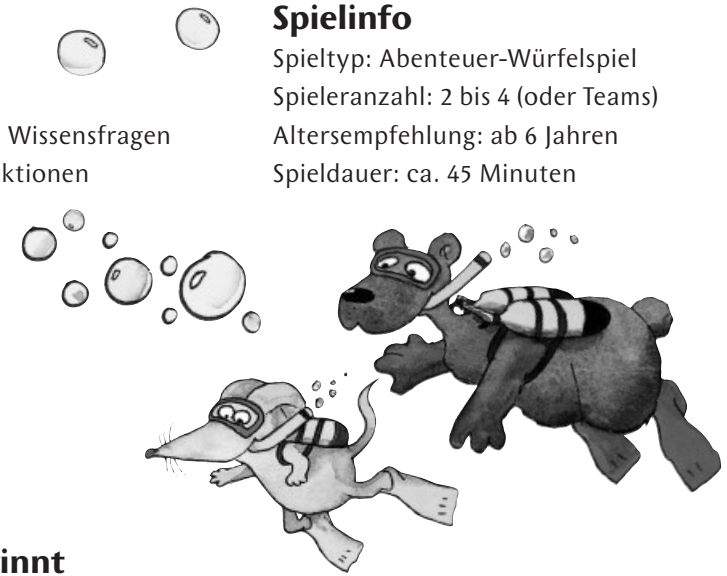
Ein spannendes Unterwasser-Abenteuer erwartet euch mit Maus und Bär. Tief unten auf dem Meeresgrund verborgen liegt ein wertvoller Schatz, den sie mit euch bergen wollen. Doch da gibt es den gefährlichen Kraken, der den Schatz bewacht und den Tauchern übel mitspielt. Wer es schafft, bei diesem abenteuerlichen Tauchgang zuerst mit seinem Schatz das Schiff sicher zu erreichen, hat gewonnen!

### Spielmaterial

- 1 Spielanleitung
- 1 Spielplan
- 91 Mauskarten mit Wissensfragen
- 50 Bärkarten mit Aktionen
- 40 Lebens-Chips
- 4 Taucher
- 4 Figurenhalter
- 4 Schätze
- 1 Krake
- 1 Würfel

### Spielinfo

- Spieltyp: Abenteuer-Würfelspiel
- Spieleranzahl: 2 bis 4 (oder Teams)
- Altersempfehlung: ab 6 Jahren
- Spieldauer: ca. 45 Minuten



### Bevor ihr beginnt

Löst Lebens-Chips, Schätze und Taucher vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt die Taucher in die Figurenhalter. Breitet den Spielplan aus und seht ihn euch genau an:

Neben dem Start- und Zielfeld für die Taucher gibt es gelbe Felder mit Maus-, orange-farbene Felder mit Bär-Abbildungen, gelb-orangefarbene Felder mit Fragezeichen. Es gibt Gefahrenfelder mit gefährlichen Haifischen, links eine Taucherglocke, vor dem Schatz ein Totenkopf-Feld, links unten in der Ecke die Höhle des gefährlichen Kraken, der sich mit seinen Fangarmen auf den lilafarbenen Feldern herausbewegt. Auf dem Meeresgrund liegt der versunkenen Schatz.

## Spielvorbereitungen

Mischt Mauskarten und Bärkarten getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Stapel neben den Spielplan. Jeder von euch erhält zum Start einen Lebens-Chip (ihr erkennt sie an den Tauchflaschen), setzt seinen Taucher auf das Startfeld, sucht sich einen Schatz aus und versenkt ihn auf den Meeresgrund in der Schatztruhe. Wenn der Krake dann in seiner Höhle sitzt, der Würfel und die restlichen Lebens-Chips neben dem Spielplan liegen, startet euer Tauchgang.

## Und so wird gespielt

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, würfelt und hat nun fünf Möglichkeiten mit der Augenzahl seinen Taucher oder aber den Kraken zu bewegen. Dabei wählt ihr eine der folgenden Möglichkeiten aus:

1. mit dem eigenen Taucher vorwärts ziehen *oder*
2. mit dem - eigenen Taucher rückwärts ziehen *oder*
3. mit dem - Kraken vorwärts ziehen *oder*
4. mit dem - Kraken rückwärts ziehen *oder*
5. einen Lebens-Chip bezahlen und noch einmal würfeln.

Ihr könnt also selbst entscheiden, ob ihr euren Taucher bewegt **oder** den Kraken, um Gefahren zu umgehen oder bestimmte Felder zu erreichen. Vielleicht aber wollt ihr sogar noch einmal würfeln und bezahlt dafür mit einem Lebens-Chip.

Es darf dabei nur vorwärts oder rückwärts gezogen und die gewürfelte Augenzahl nicht auf Taucher und Krake aufgeteilt werden. Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Taucher gleichzeitig stehen.

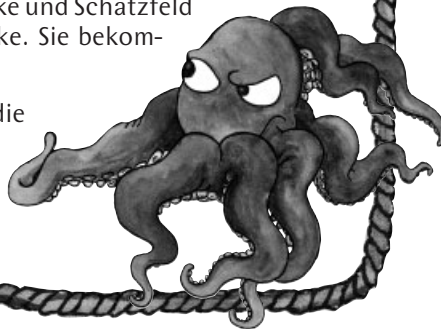
## Vorsicht vor dem Kraken!

Kein Taucher darf auf ein Feld ziehen, auf dem der Krake steht! Es darf aber an dem Kraken vorbeigezogen werden. Erwischt der Krake Taucher auf einem Feld, so wirft er sie gnadenlos hinaus und alle bis dahin gesammelten Lebens-Chips sind verloren.

Taucher, die es auf der Strecke zwischen Start und Taucherglocke erwischt, müssen wieder zurück zum Startfeld und beginnen von vorn mit ihrem Tauchgang.

Taucher, die es auf der Strecke zwischen Taucherglocke und Schatzfeld erwischt, müssen wieder zurück in die Taucherglocke. Sie bekommen aber dort zum Trost einen Lebens-Chip.

Richtig bedrohlich wird es erst dann für Taucher, die bereits ihren Schatz geborgen haben und vom Kraken erwischt werden. Dann sind nicht nur die bis dahin gesammelten Lebens-Chips verloren, sondern auch der Schatz. Er muss zurück in die Schatztruhe.



Rauswerfen darf nur der Krake, doch er selbst kann nicht rausgeworfen werden. Sitzt der Krake auf dem Zielfeld, können die Taucher nicht ins Ziel tauchen. Sitzt er auf dem Schatzfeld, so ist der Schatz blockiert.

## Die Felder und ihre Bedeutung



Landet ein Taucher auf einem gelben **Mausfeld**, so zieht sein Mitspieler rechts von ihm eine Mauskarte vom Stapel und liest ihm die Frage mit den vorgeschlagenen Lösungen vor. Kann er die Frage richtig beantworten, hat er einen Lebens-Chip verdient. Fällt ihm die Lösung nicht ein, ist der nächste dran.

*Tip: Bei älteren Spielern oder dann, wenn das Spiel wiederholt gespielt wurde, können hier auch die Lösungsvorschläge entfallen.*



Landet der Taucher auf einem orangefarbenen **Bärfeld**, so zieht sein Mitspieler rechts von ihm eine Bärkarte vom Stapel und stellt ihm die Aufgabe. Für jede anerkannt gut ausgeführte Aktion gibt es einen Lebens-Chip. Hier dürfen die Mitspieler entscheiden! Wollt ihr eine Aufgabe nicht ausführen, ist der nächste dran.



Landet der Taucher auf einem orange-gelben **Maus-Bär-Feld** mit Fragezeichen, so kann er sich für eine Maus- oder eine Bärkarte entscheiden.

Die Karten werden anschließend wieder unter die entsprechenden Stapel gelegt, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.



Landet der Taucher auf einem der **Gefahrenfelder**, so hat er drei Versuche frei, eine 6 zu würfeln. Ist eine 6 dabei, erhält er zur Belohnung einen Lebens-Chip. Hat er aber Pech und würfelt keine 6, muss er Lebens-Chips in Anzahl der abgebildeten gefräßigen Haifische abgeben.



## Keine Lebens-Chips mehr?



Kann der Taucher aber keine **Lebens-Chips** abgeben, muss er entweder zum Startfeld oder in die Taucherglocke zurücktauchen - je nach dem, wo es ihn gerade erwischt hat:

- zurück zum Startfeld, wenn er die Taucherglocke noch nicht erreicht hat *oder*

- zurück in die Taucherglocke, wenn er schon an ihr vorbeigetaucht ist. Hat der Taucher bereits einen Schatz geborgen, verliert er ihn wieder.

Wer die sichere **Taucherglocke** mit genauer Würfelzahl erreicht, erhält automatisch einen Lebens-Chip.

Wer auf andere unglückliche Weise in die Taucherglocke gerät, erhält einen Lebens-Chip als Trostpflaster.

