

Mauseschlau & Bärenstark

auf
Weltreise



Spielinfo

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: ab 6 Jahren

Spieldauer: kann vor Spielbeginn selbst festgelegt werden und liegt zwischen 20 und 60 Minuten

Inhalt

- 1 Spielplan
- 12 Schatzkarten
- 66 doppelseitig bedruckte Mauskarten mit 132 Fragen
- 1 bärenstarkes Erlebnis-Rad
- 1 Drehpfeil
- 4 Spielfiguren
- 12 Schatztruhen mit Schatzabbildung auf der Rückseite
- 1 Würfel

Ziel des Spieles

Auf unserer Erde gibt es so viele wunderbare und geheimnisvolle Schätze. 12 dieser Kostbarkeiten sollen in einer großen Ausstellung gezeigt werden. Aber oh je! Die Schätze auf der Weltkarte sind total durcheinander geraten. Kein Problem für euch! Ihr werdet sie ganz bestimmt finden.

Spielvorbereitung

- Breitet den Spielplan aus.
- Legt die Mauskarten gut gemischt als Stapel neben den Spielplan.
- Drückt die Schatzkarten, die Schatztruhen und die Drehscheibe (das bärenstarke Erlebnisrad) vorsichtig aus dem Stanztableau.
- Befestigt den Drehpfeil auf dem Erlebnisrad.
- Mischt die 12 Schatztruhen mit den darunter abgebildeten Schätzen gut durch und legt sie neben die rotumrandeten Felder so auf dem Spielplan aus, dass keiner die abgebildeten Schätze erkennen kann.
- Mischt die 12 Schatzkarten und legt sie verdeckt als Stapel neben die Mauskarten, dass die Abbildung mit Bär und Maus auf der Schatztruhe oben liegt.
- Wählt eure Spielfiguren aus und stellt sie auf die Startfelder.



Spielverlauf

Jeder Spieler nimmt zunächst **eine** Schatzkarte vom Stapel, prägt sich den darauf abgebildeten Schatz ein und legt die Karte dann verdeckt vor sich ab. Nun weiß jeder, nach welchem Schatz er im ersten Durchlauf suchen muss.

Der jüngste Spieler beginnt, indem er würfelt und seine Spielfigur um die entsprechende Augenzahl in beliebiger Richtung zieht. Die Richtung kann sich also nach jedem Zug wieder ändern, also nach vorn oder zurück... (Die Startfelder zählen grundsätzlich nicht als Spielfelder!). Sinn der Vorwärts- oder Rückwärtsreise ist es, möglichst viele der roten Schatzfelder zu erreichen, denn dort darf jeder nach dem Schatz suchen, der auf seiner Schatzkarte abgebildet ist. Die 12 Schätze liegen

nämlich verdeckt neben den roten Schatzfeldern. Wer ein solches Feld erreicht, darf dann unter die Truhe sehen – aber so, dass der abgebildete Schatz den anderen Mitspielern verborgen bleibt. Stimmt die Abbildung mit der gezogenen Schatzkarte überein, so gilt der Schatz als gefunden. Ist jedoch ein anderer Schatz darunter abgebildet, so geht die Reise weiter zum nächsten roten Schatzfeld.

Die Spielzeit selbst bestimmen

Die Spielzeit kann die Gruppe selbst bestimmen. Dabei wird vor Beginn festgelegt, nach wie vielen Schätzen die Spieler jeweils suchen. Nach einem, nach zweien oder nach dreien. Die Schatzsuche nach einem Schatz dauert erfahrungsgemäß zwischen 15 und 20 Minuten und verlängert sich entsprechend.

Hat also der erste Spieler seinen Schatz entdeckt, so zeigt er ihn den anderen. Jetzt kann das Spiel schon beendet sein, es sei denn, man will weitere Schätze suchen. In diesem Falle legt der Spieler die Schatztruhe wieder an ihren Platz zurück, zieht eine neue Schatzkarte und weiter geht die Reise.

Aber so eine Reise verläuft nicht ohne Abenteuer und Erlebnis. So lernt man immer viel neues über ein Land, die Leute und deren Sprache.

Dazu gibt auf dem Spielplan Wissens- und Erlebnisfelder.



Wissensfeld

Trifft ein Spieler auf ein Wissensfeld, so darf er sein Wissen beweisen. Dazu zieht ein anderer Mitspieler oder der Spielleiter für ihn eine Mauskarte und liest diese vor. Beantwortet er die Frage richtig (die Lösungen stehen kleingedruckt auf den Karten), so darf er noch einmal würfeln. Die beantworteten Mauskarten werden neben den Stapel gelegt und anschließend umgedreht: Dann nämlich ist die Rückseite der Mauskarten dran.



Erlebnisfeld

Trifft ein Spieler genau auf ein Erlebnisfeld, so darf er das bärenstarke Erlebnisrad drehen. Jetzt kann er beweisen, dass er auf seiner Weltreise in Topform ist. Mit etwas Glück erhält er vielleicht sogar einen Joker oder eine Freiflugkarte.

Und hier für euch auf einen Blick die Felder des bärenstarken Erlebnisrades und ihre Bedeutungen. Ihr findet sie auch noch einmal auf der Rückseite des Rades abgedruckt.



Du bist in Spanien. Suche dir einen Mitspieler aus und veranstalte mit ihm einen kleinen Stierkampf.



Du sollst einen Berg besteigen. Mache als Fitness-Übung 10 Kniebeugen.



Du bist ein bärenstarker Muli. Wähle einen leichteren Mitspieler aus und trage ihn Huckepack einmal um den Tisch herum.



Du hast eine Mumie gefunden. Erwecke sie mit einem selbst erfundenen Zauberspruch zum Leben.



Versuche, einen oder mehrere Mitspieler zum Lachen zu bringen. Erzähle einen Witz oder eine lustige Geschichte. Du kannst aber auch Grimassen schneiden.



Du hast das Flugzeug verpasst. Setze einmal aus.



Das ist der Joker: Glück gehabt! Du darfst noch einmal würfeln!



Du bist das Kamel in einer Karawane. Lass einen leichteren Spieler aufsitzen und trage ihn um den Tisch. Setze ihn dann wieder ab.



Du hast einen Freiflug in einen Kontinent deiner Wahl gewonnen. Ziehe auf eines der roten Schatzfelder.



Du bist auf der Flucht vor dem Tiger. Krieche unter einem Stuhl durch.



Selbst der stärkste Bär braucht manchmal eine Pause. Setze einmal aus!



Stelle ein Tier mit Bewegungen dar. Die anderen sollen erraten, welches Tier du meinst.



Du darfst sieben Felder weitergehen – entscheide selbst, in welche Richtung du gehen willst.



Springe wie ein Känguru um den Tisch!

Werden die Aktionen nicht richtig ausgeführt – oder gelingen nicht so perfekt, so muss der Spieler die zuvor gewürfelte Augenzahl wieder zurückgehen. Am besten, ihr bestimmt einen Schiedsrichter, der dann entscheidet, ob es richtig oder ausreichend war.

Rauswerfen? Nein danke!

In diesem Spiel wird nicht rausgeworfen. Ist ein Feld schon besetzt, so muss der Spieler in die andere Richtung ausweichen. Sollte auch dort schon eine Spielfigur stehen, so muss der Spieler warten, bis er das nächste Mal dran ist.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald der erste Spieler – je nach vorheriger Vereinbarung- einen, zwei oder drei Schätze gefunden hat. Dieser Spieler ist dann Sieger.



Für die Unterstützung und hilfreichen Tipps bedankt sich der Verlag bei den Kindern und Erziehern der Kindertagesstätte St. Richard in Berlin.