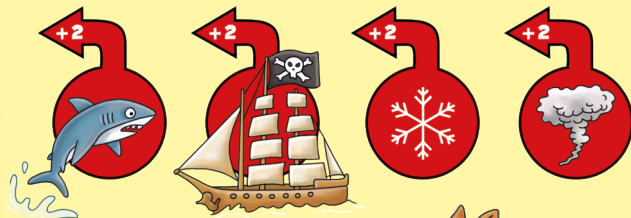


Weißes Feld: Nichts passiert.

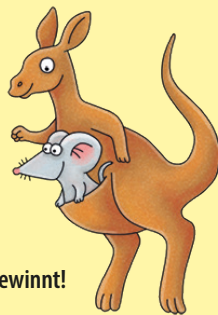
Rotes Feld: Die roten Lauffelder sind Gefahrenfelder. Hier bedrohen dich gefährliche Haie oder Piraten, du geräst in einen Schneesturm oder in einen Orkan. In diesem Fall musst du dich schnell in Sicherheit bringen und ziehst zwei Felder voran.



Ende des Spiels

Schaffst du es, in deinem Spielzug wieder auf deinem Startfeld anzukommen, endet das Spiel. Jetzt zählen alle die Karten, die sie im Laufe des Spiels vor sich gesammelt haben.

Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt!



* Mouseschlau & Bärenstark, registered trademark, Schmidt Spiele
Idee [der Figuren Mouseschlau und Bärenstark]: Ingeborg Ahrenkiel

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Autorin und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Art.-Nr. 51453
Spielidee: Ingeborg Ahrenkiel
Illustration, Grafik: Eva Künzel
Redaktion: Nicolas Niegisch

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21 · 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele



Mouseschlau & Bärenstark® Unsere Erde

Das lustige Laufspiel rund um die Welt von Ingeborg Ahrenkiel für 2-4 Personen ab 5 Jahren

Weißt du, wo Pinguine leben und wie die größte Insel der Erde heißt? Kannst du wie ein Känguru hüpfen und wie ein Wolf heulen? Begleite Mo und Bo auf ihrer abenteuerlichen Reise rund um unsere Erde. Dabei gibt es wieder viel Neues zu lernen und viele lustige Dinge zu tun.

Spielmaterial

1 Spielplan
(bestehend aus 3 Teilen)

4 Spielfiguren

20 Bärenstark-Karten



1 Würfel

70 Mouseschlau-Karten

Ziel des Spiels

Lauft mit eurer Spielfigur eine Runde um die Welt, beantwortet maueschlaue Fragen und macht bärenstarke Aktionen! Wer am Ende die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das lustige Spiel!

Spielvorbereitung

Löst die Spielfiguren vorsichtig aus den Stanztafeln und steckt sie in die Plastikfüßchen.

Setzt den Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Mitte. Sortiert jetzt die Karten nach ihrer Rückseite. Es gibt gelbe Maueschlau-Karten und orange Bärenstark-Karten. Misch die beiden Stapel getrennt voneinander und legt sie verdeckt neben den Spielplan. Sucht euch jeweils eine Farbe aus und stellt eure Spielfigur auf das gleichfarbige Startfeld. Die jüngste Person nimmt sich den Würfel und darf anfangen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Und los geht's!

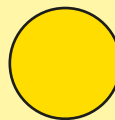
Wenn du am Zug bist, würfelst du mit dem Würfel. Ziehe deine Figur entsprechend der Augenzahl im Uhrzeigersinn um den Spielplan.

Es dürfen mehrere Figuren auf einem Feld stehen.

Was jetzt passiert, hängt vom Feld ab, auf dem du landest:



Tipp: Wenn ihr noch nicht so gut lesen könnt, lasst eine ältere Person die Karten vorlesen.



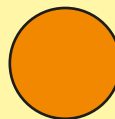
Gelbes Feld: Die Person links von dir zieht eine gelbe Maueschlau-Karte und liest sie dir vor.

Die Lösung auf den Karten ist fettgedruckt.



Wenn du die Karte richtig beantwortest, bekommst du die Karte und darfst sie vor dir ablegen. Antwortest du falsch, legst du die Karte zurück in die Schachtel.

Auf den meisten Karten stehen Antwortmöglichkeiten unter der Frage. Wenn du die Antwort nicht sofort weißt, kannst du dir diese vorlesen lassen. Manche Karten müssen dir gezeigt werden, damit du sie richtig beantworten kannst. Passt beim Zeigen darauf auf, dass die richtige Antwort mit der Hand verdeckt wird.



Oranges Feld: Ziehe eine orange Bärenstark-Karte und lies sie laut vor. Mache dann die abgebildete Aktion nach. Wenn dir das gelingt, darfst du die Karte vor dir ablegen. Schaffst du es nicht, legst du die Karte zurück in die Schachtel.

