

# MAUS GEFLIPPT

VON CHISLAINE VAN DEN BULK



Eine rasante  
Mäusejagd für 2 bis  
6 reaktionsschnelle  
„Katzenpfoten“  
ab 6 Jahren

*Die Maus geht aus. Moderne Mäuse tragen in dieser Saison die neueste Kollektion von Karl Katerfell oder Tommy Hilkatzer und dazu eine Tasche von Futschi mit integriertem Katzenschutz in Käseform. Für Kater Kilian und seine Kumpels wird es daher immer schwieriger Mäuse zu fangen.*

*Doch jetzt geht es völlig mausgeflippt zu, denn Katzenschläue hat sich mal wieder durchgesetzt: Den Mäusen werden einfach „identische Kleidungsstücke“ vor die Nase gehalten. Derart schockiert, dass sie kein „Einzelstück“ zur Schau tragen, verharren die Mäuse mucksmäuschenstill... Und zack! Schon schlägt die Pfote wieder zu...*

## Worum geht's?

Die Spieler versuchen Mäuse zu fangen. Wer ein Kleidungsstück zur Hand hat, das in Form und Farbe mit einem Kleidungsstück der aufgedeckten Maus übereinstimmt, legt dieses blitzschnell auf die Maus. Wer kein passendes Kleidungsstück zur Hand hat, ruft „Mausgeflippt!“ und wirft seine komplette Kollektion auf die Maus. Mausgeflippte Nager sind nämlich anspruchsvoll und lassen sich nur mit neuer Kleidung fangen.

Doch aufgepasst: Die Mäuse führen einen Käse mit sich, der sie vor Katzenpfoten schützt. Wer von geschützten Mäusen nicht die Finger lassen kann, fängt sich statt schmackhafter Nager nur miefenden Käse ein...

## Spielmaterial

- 58 Kleidungsstücke  
(in 2 Farben und unterschiedlicher Stückelung)
- 32 Mäuse
- 9 Käsestücke



Kleidungsstücke



Mäuse



Käsestücke

## Spielvorbereitung

- Die **Kleidungsstücke** werden gemischt. Jeder Spieler erhält **7 davon auf die Hand**. Die restlichen Kleidungsstücke werden als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt.
- Die **Mäusekarten** werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.
- Die **9 Käsestücke** werden als gemischter Stapel verdeckt daneben gelegt. Dann wird das **oberste** Käsestück aufgedeckt.



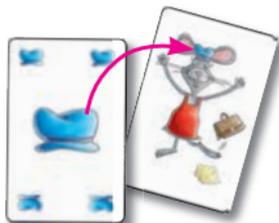
## Spielverlauf

Wer die saubersten „Pforten“ hat, beginnt und deckt die oberste Maus so auf, dass alle Spieler sie **gleichzeitig** sehen können. Dann vergleicht jeder Spieler blitzschnell seine Karten mit den Kleidern der aufgedeckten Maus.

Es gibt zwei Möglichkeiten:

### 1) Mäuse mit identischen Kleidungsstücken fangen

Du ziehst aus deiner Hand ein Kleidungsstück, das in Farbe und Form einem Kleidungsstück der aufgedeckten Maus entspricht und „legst“ diese Karte blitzschnell auf die Maus.



Warst du schneller als deine Mitspieler, nimmst du dir die Maus und legst sie vor dir ab. Sie zählt für dich 1 Punkt.

Das ausgespielte Kleidungsstück legst du offen auf den Ablagestapel für Kleider und ziehst vom Nachziehstapel ein neues Kleidungsstück nach, sodass du wieder 7 Karten auf der Hand hältst.

Trägt die Maus aber **nicht** das Kleidungsstück, das du ausgespielt hast, so legst du das **Kleidungsstück** als „schmutzige Wäsche“ (Minuspunkt) **offen** vor dir ab. Die Maus ist nicht gefangen. Sie wird unter den Mäusestapel gelegt. Dann ziehst du ein neues Kleidungsstück nach.



Ist der Nachziehstapel mit Kleidungsstücken aufgebraucht, wird der Kleider-Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel verwendet.

Da ihr mit Karte **und** Hand auf die Maus „haut“, ist eigentlich immer zu erkennen, wer am schnellsten war. Bleibt dennoch unklar, wer schneller war (und haben die betreffenden Spieler „korrekte“ Karten ausgespielt), bekommt ein Spieler die aufgedeckte Maus und der andere eine Maus des verdeckten Nachziehstapels als Punkt. Langsame Spieler bekommen nichts und nehmen die ausgespielten Karten zurück auf ihre Hand.

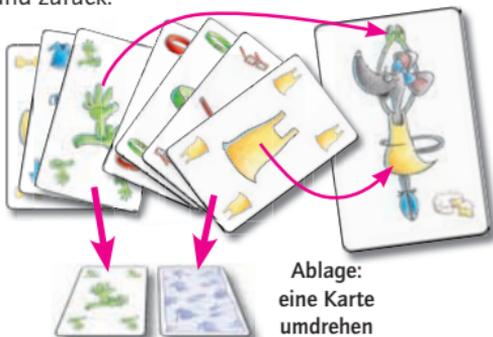
## 2) Mäuse mit einer Hand voll neuer Kleider fangen

Hast du keines der Kleidungsstücke, die die Maus trägt, auf der Hand, darfst du sie dennoch fangen: Du nimmst alle Handkarten zusammen und „schlägst“ mit ihnen auf die Maus. Dabei rufst du laut: **„Mausgeflipt!“**.



Warst du schneller als deine Mitspieler und zeigst deine Karten ausschließlich Kleider, die die Maus **nicht** trägt, hast du die Maus gefangen. Du legst sie offen vor dir ab. Deine Karten nimmst du auf die Hand zurück.

Befinden sich in deinen Handkarten jedoch auch (farblich identische) Kleidungsstücke der Maus, legst du diese „schmutzige Wäsche“ als Minuspunkte vor dir ab. Dabei legst du **eines** dieser Kleidungsstücke **verdeckt** vor dir ab, weitere identische **offen**. Die Maus ist nicht gefangen und wird wieder unten den Mäusestapel gelegt.



Schmutzige Wäsche, die verdeckt vor dir liegt, zeigt an, dass du fälschlicherweise „Mausgeflipt!“ gerufen hast. Hast du **3 Kleidungsstücke verdeckt** vor dir liegen, darfst du **bis zum Spielende nicht mehr „Mausgeflipt!“** rufen. Du darfst dann also nicht mehr versuchen Mäuse „mit neuer Kollektion“ zu fangen.

Zuletzt ziehst du so viele Kleidungsstücke nach bis du wieder 7 Handkarten besitzt.

### **Käse als Schutz vor Katzenpfoten**

Wird eine Maus aufgedeckt, deren Käse mit dem offenliegenden Käsestück übereinstimmt, dann solltest du die Finger von der Maus lassen, denn diese Maus ist **geschützt**.



Schlägst du dennoch mit einem Wäschestück auf eine „geschützte“ Maus, bleiben deine „Pfoten“ voll im Käse stecken – „igitt“ – und bekommst zur Strafe die Karte mit dem Käsestück anstelle der Maus. **Jedes Käsestück zählt 2 Minuspunkte.**

Wolltest du die geschützte Maus sogar mit einem „Mausgeflippt!“ einfangen, so wird zusätzlich deine Kartenhand überprüft. Wenn unter deinen Karten auch Kleider sind, die die Maus trägt, bekommst du diese zusätzlich als schmutzige Wäsche.

Die Maus wird unter den Mäusestapel gelegt und ein neuer Käse wird aufgedeckt. Dann ergänzst du deine Kartenhand auf 7 Kleidungsstücke.

Wenn sich niemand an der Maus „vergreifen“ will, wird sie unter den Mäusestapel gelegt. Das Käsestück bleibt liegen.

Der Spieler, der eine Maus, schmutzige Wäsche oder ein Käsestück bekommt, deckt stets die nächste Maus auf.

## Spielende und Gewinner

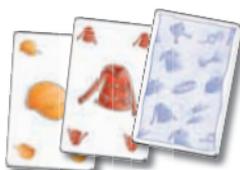
Das Spiel endet, wenn die letzte Maus gefangen oder in den letzten Käse gegriffen wurde. Jetzt zählen alle Spieler ihre Punkte zusammen:

- Jede Maus zählt ..... 1 Punkt
- Jedes „schmutzige“ Kleidungsstück zählt..... 1 Minuspunkt (egal ob verdeckt oder offen liegend).
- Jedes Käsestück zählt..... 2 Minuspunkte

*Beispiel:*



gefangene Mäuse:  
10 Punkte



schmutzige  
Kleidungsstücke:  
-3 Punkte



Käsestück:  
-2 Punkte

**ERGEBNIS:**  
5 Punkte

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten Mäusen.



© 2009 Zoch GmbH  
Autorin: Chislaine van den Bulk  
Illustration: Johanna Fritz  
Satz & Layout:  
Oliver R ichtberg - Zoch GmbH

Regel- und Ersatzteilservice:  
Zoch GmbH  
Brienner Straße 54a  
D-80333 München  
www.zoch-verlag.com

Vertrieb in der Schweiz:  
CARLETTO AG  
Moosacherstraße 14  
CH-8820 Wädenswil  
www.carletto.ch