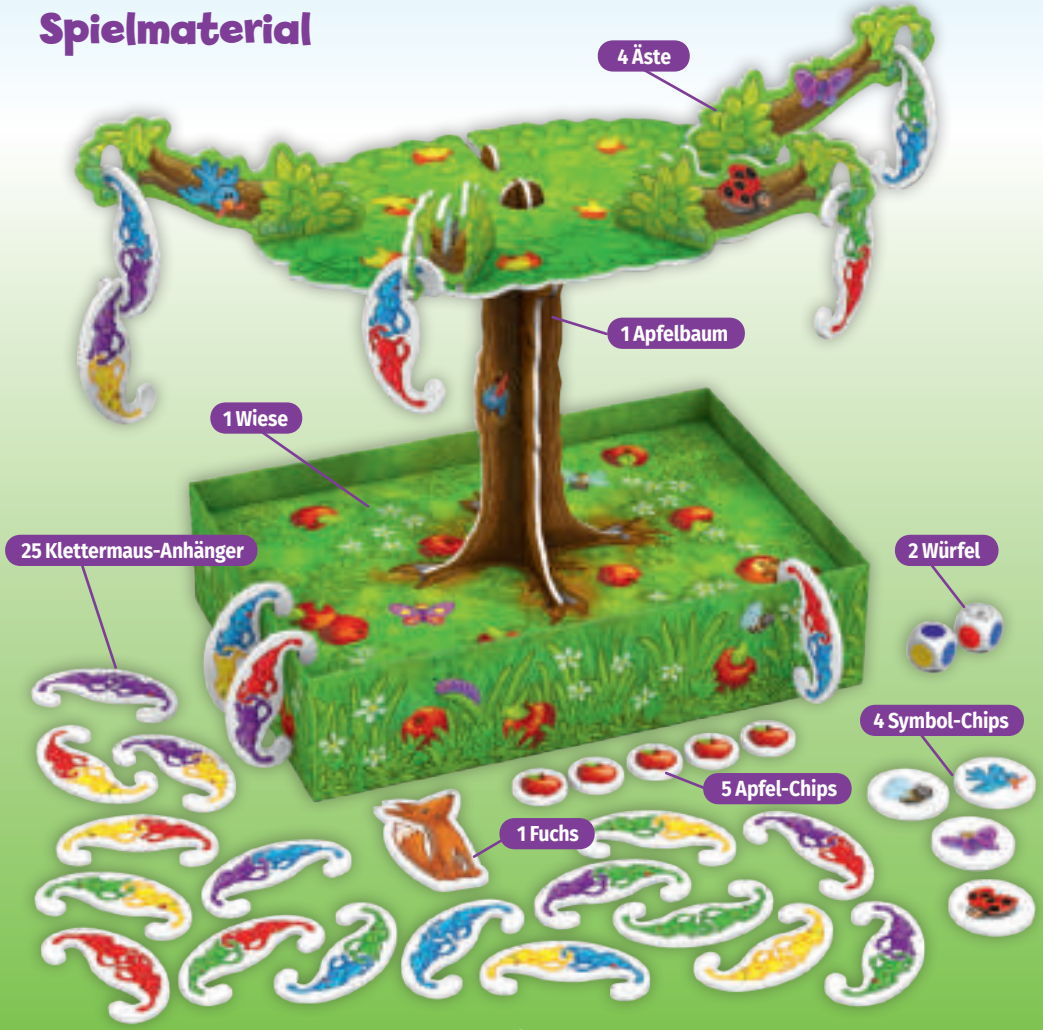
KLETTERMÄUSE

Ein farbenfrohes Reaktionsspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Spielidee

Die kleinen Mäuse wollen sich die saftigen Äpfel schnappen, die der Wind vom Baum geschüttelt hat. Doch da kommt schon der schlaue Fuchs, der auch gerne Äpfel frisst. Schnell klettern die kleinen Mäuse auf den Apfelbaum, um sich zu verstecken.
Um dennoch an die reifen Äpfel auf der Wiese zu gelangen, geht es mäusemunter hoch und runter: Die kleinen Klettermäuse hängen sich aneinander und seilen sich vom Baum ab. Doch wer ist am schnellsten und schnappt sich so die meisten Äpfel von der Wiese?

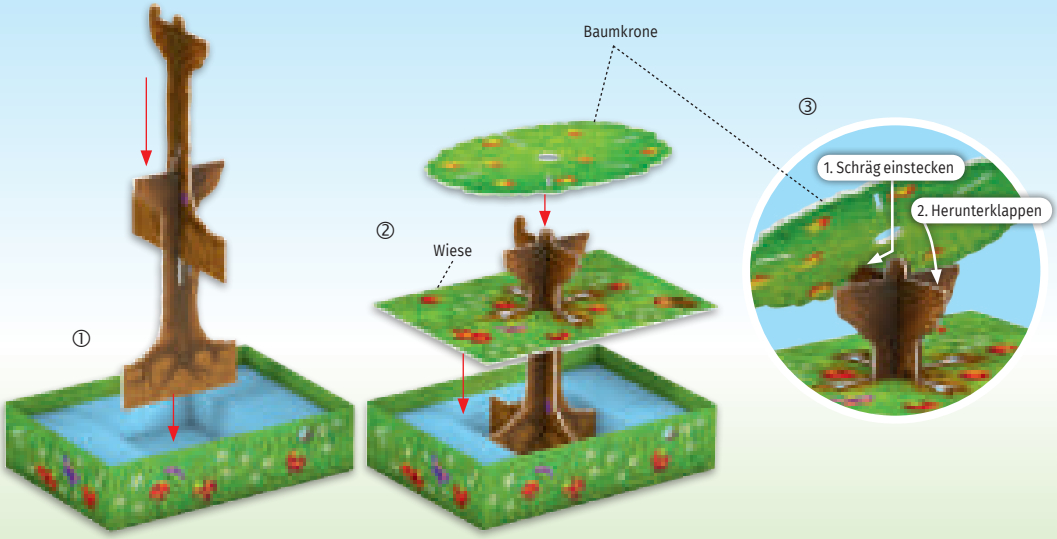
Spielmaterial



Spielvorbereitung

Bevor ihr das Spiel das erste Mal spielt, löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Vor jedem Spiel baut ihr den Baum zusammen. Steckt dazu zuerst die beiden Teile des Baumstamms ineinander und stellt ihn dann in die Vertiefung der Schachtel ①. Legt anschließend die Wiese von oben über den Stamm ②. Danach setzt ihr noch die Baumkrone oben auf den Stamm ③.



Setzt euch im Kreis um den Tisch und verteilt den Fuchs und die Klettermäuse in eurer Mitte. Anschließend stellt ihr den Apfelbaum in der Schachtel seitlich daneben. Achtet darauf, dass alle Spieler gleich gut nach dem Fuchs und den Klettermäusen greifen können, ohne dass der Apfelbaum dabei im Weg steht.

Als Nächstes sucht sich jeder von euch einen Ast mit einem Symbol (Schmetterling, Marienkäfer, Biene, Vogel) aus und nimmt sich den dazu passenden Symbol-Chip. Legt die nicht benötigten Äste und Symbol-Chips beiseite.

Jeder Spieler steckt jetzt noch seinen Ast in Pfeilrichtung von oben in den Schlitz in der Baumkrone, der ihm am nächsten ist. Den passenden Symbol-Chip, der anzeigt, an welchem Ast der Spieler spielt, legt er vor sich ab.

Verteilt dann noch die 5 Apfel-Chips auf dem Tisch direkt vor der Schachtel und legt die 2 Würfel bereit. Und schon kann der kunterbunte Kletterspaß beginnen.

Spielablauf

Der Spieler, der als letztes einen Apfel gegessen hat, darf anfangen. Dann spielt ihr im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln.
Sofort nach dem Würfeln versucht ihr **alle gleichzeitig,** so schnell wie möglich einen Anhänger zu schnappen, auf dem 2 Klettermäuse in den gewürfelten Farben abgebildet sind. Wer am schnellsten war und als Erster seine Hand auf einen passenden Anhänger gelegt hat, darf ihn an sich nehmen. Seid ihr euch nicht einig, wer der Erste war, bleibt der Anhänger liegen und es wird neu gewürfelt.

Beispiel:

und — Sucht schnell nach dem Anhänger mit 1 blauen und 1 gelben Klettermaus.

und — Sucht schnell nach dem Anhänger mit 2 roten Klettermäusen.

Beachte: Sind die gewürfelten Farben gleich, gibt es je 1 Anhänger, den ihr euch schnappen könnt. Sind die gewürfelten Farben unterschiedlich, gibt es je 2 Anhänger mit der gleichen Farbkombination. Liegen 2 Anhänger mit der gleichen Farbkombination in der Mitte, dürfen auch beide Anhänger geschnappt werden.

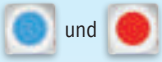
Den ersten Anhänger, den du dir geschnappt hast, darfst du sofort an deinen Ast hängen. Haben die 2 Klettermäuse auf dem Anhänger unterschiedliche Farben, darfst du dir aussuchen, welche Farbe nach unten hängen soll.
Jeden weiteren Anhänger darfst du nur dann an deine baumelnden Klettermäuse anhängen, wenn eine der Mäuse auf dem Anhänger dieselbe Farbe hat wie die unterste hängende Maus. Kannst du einen geschnappten Anhänger nicht sofort an die Klettermaus-Kette an deinem Ast hängen, weil die Farben nicht übereinstimmen, hängst du ihn an den Schachtelrand unter deinem Ast. Du kannst ihn später verwenden.

Du kannst deine gesammelten Anhänger auch einfach vor dir ablegen. Dann musst du aber gut aufpassen, dass deine gesammelten Klettermäuse sich beim wilden Spiel nicht unbemerkt mit den Klettermäusen in der Mitte vermischen.

Beispiel:

und — ① Du hast als Erstes den gelb-blauen Anhänger geschnappt und ihn mit der blauen Klettermaus nach unten an deinen Ast gehängt.

und — ② Als nächstes schnappst du dir den rot-gelben Anhänger. Du darfst ihn leider nicht an die blaue Klettermaus hängen, weil weder die rote noch die gelbe Klettermaus dieselbe Farbe haben. Hänge den Anhänger deshalb an den Schachtelrand unter deinem Ast.



③ In der nächsten Runde schnappst du dir einen blau-roten Anhänger. Du darfst ihn mit der blauen Klettermaus nach oben an die unterste Klettermaus an deinem Ast hängen, weil beide Mäuse dieselbe Farbe haben. Nun hängt eine rote Klettermaus an der untersten Stelle.

④ Jetzt kannst du auch den rot-gelben Anhänger verwenden, den du am Schachtelrand gesammelt hast: Da die rote Klettermaus auf dem Anhänger zur untersten hängenden Maus passt, darfst du den rot-gelben Anhänger sofort mit der roten Maus nach oben anhängen.

Der Fuchs Wer am schnellsten bemerkt, dass kein Anhänger der gewürfelten Kombination mehr in der Mitte liegt, schnappt sich den Fuchs. Diesen darf er dann gegen einen beliebigen Anhänger aus der Mitte eintauschen. Passt der Anhänger zu seinen baumelnden Klettermäusen, darf er ihn sofort unten anhängen. Ansonsten hängt er ihn an den Schachtelrand. Der Fuchs kommt wieder zurück in die Mitte.

Der Wind Würfelt ihr den Wind – mit einem oder beiden Würfeln –, weht er kräftig durch den Baum und wirbelt alle Klettermäuse durcheinander. Alle Spieler dürfen nun ihre Klettermäuse neu ordnen. Und das geht so: Jeder Spieler nimmt alle Anhänger von seinem Ast ab und legt sie zusammen mit seinen Anhängern vom Schachtelrand vor sich ab. Er versucht dann durch Umsortieren seiner Anhänger, eine neue, möglichst lange Klettermaus-Kette aus farblich aneinanderpassenden Anhängern zu bilden.
Die neue Kette hängt er dann zurück an seinen Ast. Alle Anhänger, die nicht in die neue Kette passen, hängt er an den Schachtelrand unter seinem Ast.
Der Wind wird gewürfelt und ihr könnt nicht umsortieren? In diesem Fall macht ihr nichts und wartet, bis die anderen Spieler mit dem Umsortieren fertig sind. Beim nächsten Mal seid ihr bestimmt auch wieder dabei.

Wem es gelingt, eine Klettermaus-Kette aus 5 Anhängern zu bilden, darf sich einen Apfel vom Tisch nehmen und vor sich ablegen.
Die 5 Anhänger werden dann vom Ast abgenommen und wieder einzeln in die Mitte gelegt. Nun beginnt der Spieler mit einer neuen Klettermaus-Kette. Hängen noch Anhänger am Schachtelrand unter seinem Ast, darf er sofort einen oder mehrere farblich aneinanderpassende Anhänger an seinen Ast hängen. Alle anderen Spieler spielen mit ihren bereits hängenden Klettermäusen weiter.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 2 Äpfel gesammelt hat. Er ist der Gewinner. Gelingt dies mehreren Spielern im selben Zug, haben sie gemeinsam gewonnen.

Alternative Spielvariante ohne Umsortieren für jüngere Klettermäuse

Ihr spielt wie oben beschrieben, allerdings mit einer Ausnahme:
Würfelt ihr den Wind, darf jeder Spieler 2 seiner Anhänger, die er am Schachtelrand gesammelt hat, gegen 1 beliebigen, zu seiner Klettermaus-Kette passenden Anhänger aus der Mitte tauschen und ihn direkt anhängen. Die 2 Anhänger vom Schachtelrand werden zurück in die Mitte gelegt. Alle Anhänger, die sich nach dem Tausch noch am Schachtelrand befinden und nun an die unterste baumelnde Klettermaus des jeweiligen Spielers passen, dürfen direkt angehängt werden.