

MICE to meet you

 1-5
 30 min
 8+

SPIELMATERIAL

90 Mäusekarten (5 x jeweils
1-18 pro Spielerfarbe)



15 Nüsschen



5 Würfel (2 rote Speck-Würfel,
3 gelbe Käse-Würfel)

SPIELIDEE

Die Mäuse sind los, sie grinsen Dich frech an und sie sind in deinem Haus. Lege mit den Würfeln geschickt Fallen mit Käse und Speck aus, um sie einzufangen. Wenn das nicht reicht, dann helfen nur noch Nüsse.

SPIELZIEL

Wer am Ende die meisten Mäuse gefangen hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält **1 Satz Mäusekarten einer Farbe** auf die Hand.
- Die sogenannten **Würfelkarten für die Speck- und Käse-Würfel** mit den Werten 6, 9, 12 und 15 legt jeder Spieler in einer Reihe **offen von links nach rechts** vor sich ab.
- Die 2 roten Speck- und 3 gelben Käse-Würfel werden **bereit gelegt**.
- **Pro Spieler** werden **3 Nüsschen** in einen allgemeinen Vorrat **in die Mitte** des Tisches gelegt, also z.B. bei 3 Spielern 9 Nüsschen. Die übrigen Nüsschen werden nicht benötigt.
- Der **jüngste** Spieler ist **Startspieler**.



Spielaufbau für 3
Spieler

SPIELABLAUF

Der Startspieler würfelt als aktiver Spieler **alle 5 Würfel**.

Er **muss** die Summe der **beiden roten Speck-Würfel** nutzen und **kann** diese mit den Werten von **1, 2 oder allen 3 gelben Käse-Würfeln** kombinieren.

Es können **so viele Mäuse** gefangen werden, **wie die Würfelsumme** der Speck-Würfel oder der kombinierten Speck- und Käse-Würfel zeigt, der Spieler **legt** also die Karte mit der entsprechenden Summe **ab** (von seinen Mäusekarten auf der Hand) **oder dreht** die Karte mit der entsprechenden Summe **auf die Rückseite** (von seinen ausliegenden Würfelkarten). Pro Runde muss genau 1 Mäusekarte abgelegt oder eine Würfelkarte umgedreht werden.

Wird eine **Mäusekarte** abgelegt, kommt sie in den Mäusekäfig: dies ist ein eigener **Ablagestapel** vor jedem Spieler.

Wird stattdessen eine ausliegende **Würfelkarte** umgedreht, hat der Spieler den dort **abgebildeten Würfel** ab der nächsten Runde **nicht mehr zur Verfügung**. Wer also die Karte mit der 15 umgedreht hat, würfelt ab der nächsten Runde nur noch mit 1 roten Speck- und 3 gelben Käse-Würfeln.

Die Karten können **in beliebiger Reihenfolge** umgedreht werden, aber die **Karte mit der Zahl 6**, die zwei Würfel zeigt, muss immer **als letztes** umgedreht werden (siehe S.8 „Spielende“).

Kann oder möchte der aktive Spieler mit seinen Würfeln **keine Mäuse fangen**, also weder eine Karte ablegen noch eine umdrehen, so macht er einen **Fehlwurf**. Er muss dann entweder die **oberste Karte** aus dem Mäusekäfig, also von seinem persönlichen **Ablagestapel**, wieder **aufnehmen oder** eine seiner **verdeckt liegenden Würfelkarten** wieder **zurück** auf die Vorderseite **drehen**. In diesem Fall nutzt er ab der nächsten Runde den entsprechenden Würfel wieder.

Nachdem der aktive Spieler seinen Zug gemacht hat, können nun im Uhrzeigersinn **alle übrigen (passiven) Spieler** entscheiden, die Summe der vom aktiven Mäusefänger **nicht benutzten gelben Käse-Würfel** zu nutzen, um die entsprechende Karte abzulegen oder umzudrehen. Hatte der aktive Spieler einen **Fehlwurf**, so dürfen sie die **Summe aller Würfel** nutzen.

Ausgehend vom Spieler, der links neben dem aktiven Spieler sitzt, wird reihum gefragt, ob der jeweilige passive Spieler die unbenutzten Würfel verwenden will, um eine Karte dieses Wertes abzulegen oder umzudrehen. Alle passiven Spieler werden so reihum befragt, die Reihenfolge ist dabei einzuhalten, und jeder Spieler muss seinen passiven Zug beenden, bevor der nächste Spieler sich entscheidet.

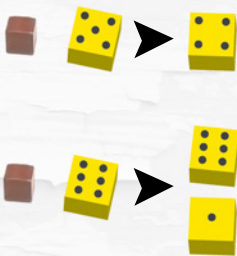
Legt ein passiver Spieler eine Karte ab oder dreht er eine Karte um, erhält der **aktive Spieler als Belohnung ein Nüsschen** aus dem allgemeinen Vorrat. Wenn kein Nüsschen mehr im allgemeinen Vorrat liegt, muss der passive Spieler stattdessen ein Nüsschen aus dem eigenen Vorrat an den aktiven Spieler abgeben. Kann oder will er das nicht, darf er die unbenutzten Würfel nicht selber verwenden.

Die **Nüsschen** kann ein aktiver oder passiver Spieler in einer beliebigen späteren Runde einsetzen, um um **pro abgegebenes Nüsschen** das **Würfelergebnis um + / - 1** zu verändern. Das Nüsschen kommt dann **zurück in den allgemeinen Vorrat**. Dabei dürfen nur die Würfel verändert werden, die der Spieler aktiv oder passiv nutzt.

HINWEIS: Will ein passiver Spieler die unbenutzten Würfel nutzen UND deren Würfelwert verändern, muss er mindestens 2 Nüsschen abgeben (1 für das Nutzen plus 1 pro Veränderung +/ 1).

Das Nüsschen für das Nutzen der Käse-Würfel, die an den aktiven Spieler geht, kann auch aus dem allgemeinen Vorrat kommen, wenn dort Nüsschen vorhanden sind. Wichtig ist hier, dass zuerst für die Nutzung gezahlt werden muss und anschließend erst für die Veränderung des Würfelwertes.

Wird der Würfelwert durch Abgeben von einem oder mehrerer Nüsschen verändert, werden die **Würfel auf den entsprechenden Wert gedreht** (also z.B. $5 - 1 = 4$). Der nun angezeigte **Wert bleibt erhalten** für den im Uhrzeigersinn folgenden Spieler. Sollte das Ergebnis (z.B. $6 + 1 = 7$) mit einem Würfel nicht angezeigt werden können, wird gegebenenfalls ein nicht genutzter Würfel hinzugenommen, um den aktuellen Wert anzuzeigen (oder der Wert wird sich gemerkt).



Danach ist **im Uhrzeigersinn der nächste Spieler** an der Reihe und wirft wiederum alle Würfel.

Beispiel: Spieler A würfelt eine 5 und eine 3 mit den roten Speck-Würfeln sowie die Werte 6, 3 und 2 mit den gelben Käse-Würfeln. Er summiert die 5 und die 3 der roten Würfel (das muss er) und nimmt noch die 3 eines der gelben Würfel hinzu. Die Summe ist 11, diese Karte hat er noch auf der Hand und legt sie nun vor sich in den Mäusekäfig.

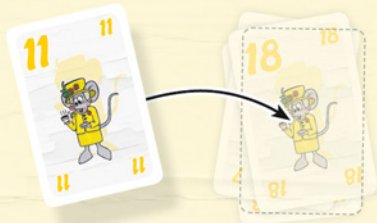
Für die anderen Spieler ist nun die Summe 8 ($6 + 2$) übrig geblieben. Der links vom aktiven Spieler sitzende Spieler B darf nun entscheiden, ob er diese Summe nutzen möchte (seine Karte mit der 8 ablegen). Wenn er dies möchte, gibt er ein Nüsschen an Spieler A aus dem allgemeinen Vorrat, wenn vorhanden. Wenn der Vorrat leer ist, muss er dafür selber ein Nüsschen bezahlen. Kann er dies nicht, darf er die 8 nicht nutzen.

Er kann nun ein weiteres Nüsschen bezahlen (nur aus seinem Vorrat), um die Summe 8 zu verändern. Er macht daraus eine 7 (er dreht den Würfel mit der 6 auf die 5), da er diese Karte noch auf der Hand hat und ablegen möchte. Für den Spieler nach ihm gilt jetzt nicht mehr die Summe 8, sondern die Summe 7.

Wenn alle Spieler sich so entschieden haben, ist Spieler B der aktive Spieler und darf würfeln.

TAKTISCHER HINWEIS: Bevor die ausliegenden Würfelkarten umgedreht werden, sollten die meisten Karten mit hohen Werten bereits von der Hand abgelegt worden sein, da es mit weniger Würfeln immer schwieriger wird, die hohen Kartenwerte zu erwürfeln.

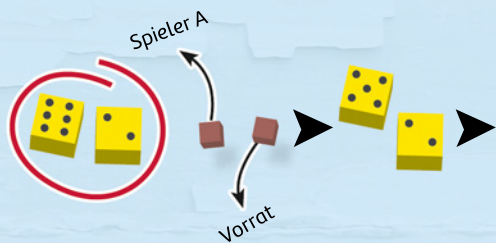
Spieler A:



Spieler B:



ODER



SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel **endet sofort**, wenn ein Spieler die **letzte vor ihm ausliegende Würfelkarte umdreht** (die Karte mit dem Wert 6).



Die Spieler summieren die **Anzahl der Mäuse aller Karten** (also die Werte der Karten), die sie **noch auf der Hand** haben.



Die ausliegenden Würfelkarten mit den Speck- und Käse-Würfeln werden nicht mitgezählt.

Der Spieler mit den wenigsten Mäusen gewinnt.



Bei einem **Gleichstand** gewinnt der Spieler, der **mehr Würfelkarten verdeckt** (also auf die Rückseite gedreht) vor sich ausliegen liegen hat. Gibt es auch hier ein Unentschieden, werden die **Nüsschen** gezählt und es gewinnt, wer die meisten Nüsschen hat.

Ende

SOLO-VARIANTE

ANPASSUNGEN: SPIELMATERIAL & VORBEREITUNG

1 Kartenset (1-18) in einer Farbe

5 Würfel (2 rote Speck-Würfel, 3 gelbe Käse-Würfel)

3 Nüsschen

Der Spieler erhält zu Beginn **3 Nüsschen**, in die **Mitte** des Tischs kommen **keine Nüsschen**.

ANPASSUNGEN: SPIELABLAUF

Ein Nüsschen abgeben kann der Spieler um

- entweder ein **Würfelergebnis um +/-1 pro Nüsschen** zu verändern
- oder in einer Runde eine **zweite Karte** abzulegen, also die **übrig gebliebenen gelben Würfel** zu nutzen.

Das **Nüsschen** kommt dann aus seinem Vorrat **in die Tischmitte**.

Ein **Nüsschen aus der Mitte** (sofern verfügbar) erhält der Spieler, wenn die **Summe der nicht genutzten gelben Würfel 15 oder größer** ist.

ABER: Bei einem **Fehlwurf** erhält der Spieler, egal wie hoch die Summe ist, **kein Nüsschen!**

Die ausliegenden **Würfelkarten** werden **nicht durch die Summe** eines Würfelergebnisses umgedreht, sondern **nur durch Fehlwürfe**, wenn der Spieler also eine Würfelsumme nicht nutzen kann oder nicht nutzen will.

Der Spieler wählt **eine der vier Karten** aus, dreht sie um und legt den oder die darauf gezeigten Würfel beiseite. Mit ihnen darf er nicht mehr würfeln. Auch hier darf die **6 nur als letzte Karte** umgedreht werden.

ACHTUNG: Ist eine Würfelkarte im Solo-Spiel einmal umgedreht, bleibt sie so liegen und **kann nicht mehr zurückgedreht werden**.

SPIELENDE

Das **Spiel endet**, wenn **alle vier Würfelkarten umgedreht** sind **oder** der Spieler **keine Karten mehr auf der Hand** hat.

FORTGESCHRITTENEN-VARIANTE

Um das Spiel **stufenweise herausfordernder** zu machen, erhält der Spieler **jeweils ein Nüsschen weniger**, dieses kommt dann **in die Tischmitte**.

In der **schwierigsten Stufe** erhält der Spieler also dann zu Beginn keine Nüsschen, **alle drei Nüsschen** kommen **in die Tischmitte**.

AUSWERTUNG

0 Karten auf der Hand und
alle Würfelkarten offen

Genial!

0 Karten auf der Hand und
3 Würfelkarten offen

Großartig.

0 Karten auf der Hand und
2 Würfelkarten offen

Sehr gut.

0 Karten auf der Hand und
1 Würfelkarte offen

Gut gespielt.

1 Karte auf der Hand

Nicht schlecht.

2 Karten auf der Hand

Das geht noch besser.

3 oder mehr Karten auf der
Hand



Das war nix.

DANKSAGUNGEN

Ein besonderer Dank geht an alle Testspielerinnen und Testspieler, deren hilfreiche Rückmeldungen das Spiel wie einen guten Käse haben reifen lassen: Anne B., Jochen, Andreas, Alex F., Bernd, Alex H., Stefan, Alejandro, Marcel, Marco, Jörg, Michael, Markus, Anne O. und an die vielen Spielerinnen und Spieler bei den Spielfesten und -tagen in Nürnberg und Ratingen!

Skellig Games dankt den fleißigen Testspielern Andi, Beate, Bäder, Christian, Dani, Dirk, Julian, Lenny, Maren und Uwe.

Von Herzen vielen Dank an unsere Illustratorin **Alisa Menges** für die süßen Mäuse.

 Daniel Bernsen  Alisa Menges

ERSATZTEILSERVICE



Wir geben alles, um die Qualität dieses Spiels zu prüfen und sicher zu stellen. Sollte trotzdem ein Teil dieses Spiels fehlen oder defekt sein, dann bitten wir um Entschuldigung. Dann nehmt bitte direkt Kontakt mit uns auf, und wir beileben uns, euch Ersatz zukommen zu lassen:

info@skellig-games.de
Betreff: Ersatzteilservice

SKELLIG GAMES

Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de



Made in EU © 2019 Skellig Games
Änderungen vorbehalten / Subject to change