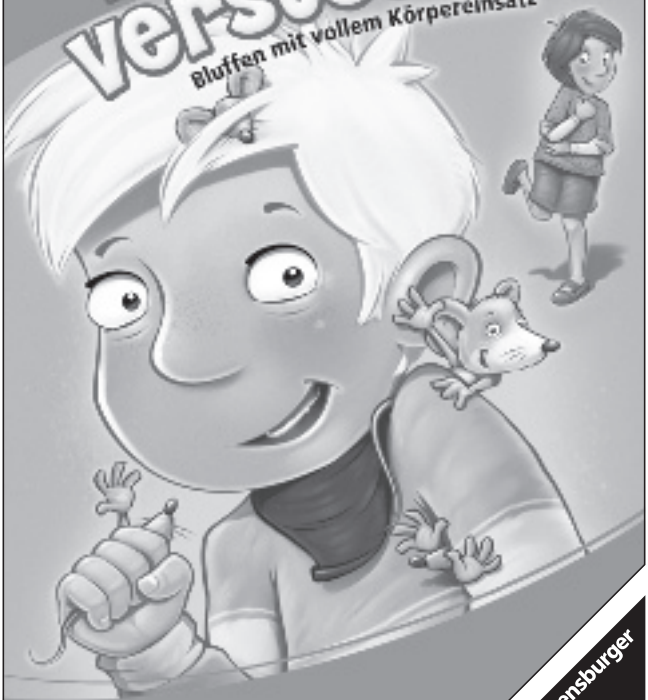
5-10 Jahre

spiel aktiv

Mäuse verstecken

Bluffen mit vollem Körpereinsatz



Kirsten Hiese

Ravensburger

Mäuse verstecken

Bluffen mit vollem Körpereinsatz



Ravensburger® Spiele Nr. **23 336** 6

Versteck- und Bluffspiel
für **2–5** Kinder von **5–10** Jahren.

Autor: Kirsten Hiese
Illustration: Oliver Freudenreich
Redaktion: Monika Gohl

Gemeinsam Spaß an Bewegung mit „Spiel Aktiv"! Bei „Mäuse verstecken" ist Körperspannung gefragt. Trickst eure Mitspieler aus, indem ihr in lustigen Körperhaltungen die kleinen Mäuse versteckt und dabei zusätzliche Verstecke vortäuscht. Alle anderen raten und tippen: Wo sind sie bloß?

Inhalt:
2 Mäuse aus Schaumstoff, 8 Versteckkarten, 10 Tippchips in 5 Farben, 1 Spieltafel, 5 Mäusechips aus Pappe

Ziel des Spiels

Wenn jeder Mäuseverstecker war, gewinnt der Spieler, der mit seinem Mäusechip am weitesten auf den Käsefeldern der Spieltafel gelaufen ist.

Grundregel
für 2–5 Spieler

Vorbereitung
Vor dem ersten Spiel drückt ihr alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel.

Die **fünf blauen Versteckkarten** legt ihr nebeneinander offen auf den Tisch. Die **drei grünen Versteckkarten** braucht ihr erst für die Partnerregel. Jeder wählt sich einen **Mäusechip** und nimmt die farbgleichen **Tippchips** zu sich. Übrige Chips legt ihr beiseite.

Die **Spieltafel** kommt in die Tischmitte. Legt eure Mäusechips unten neben den Käsepfeil. Von hier aus führen die Käsefelder nach oben zum leckeren Speck.

Der größte von euch ist zuerst der **Mäuseverstecker**. Dieser nimmt die beiden Mäuse zu sich.

Das Versteckspiel beginnt
Verstecken
Die **Mäusesucher** drehen sich um und halten sich die Augen zu, während der **Mäuseverstecker** die beiden Mäuse an zwei **unterschiedlichen** Orten an seinem Körper versteckt.

Die Verstecke, die im Spiel möglich sind, seht ihr auf den fünf Versteckkarten: In der Faust, unter der Achsel, im angewinkelten Ellenbogen, zwischen Kopf und Schulter oder zwischen die Knie geklemmt – dabei könnt ihr unterschiedlich stark in die Hocke gehen.

Bluffen
Der Mäuseverstecker kann die Mäusesucher natürlich auch ein bisschen an der Nase herumführen.

Bsp: Eine Maus wird in der rechten Faust und die andere Maus in der Kniekehle versteckt. Jetzt legt er zusätzlich den Kopf auf die Schulter und drückt den Arm dicht an den Körper. Die anderen können dann nicht sofort erkennen, wo die Mäuse sind.

Der Mäuseverstecker soll bei jeder Runde anders dastehen – also unterschiedlich stark in die Hocke gehen, mal keine oder alle beide Hände zur Faust schließen... Ist er in Position, ruft er: „Piep-piep!"

Tippen
Sofort drehen sich alle Mäusesucher um und schauen den Mäuseverstecker genau an. Wo könnten die Mäuse sein?

Die Mäusesucher geben nun flott zwei Tipps ab, indem sie ihre beiden **Tippchips** auf zwei **unterschiedliche Karten** legen.

Die Spieler haben dabei nicht unendlich lange Zeit – denn der Mäuseverstecker steht ja unter Umständen ziemlich verdreht da und muss die Körperspannung halten.

Sobald das Tippen zu lange dauert und der Mäuseverstecker das Gefühl hat, dass er nicht mehr lange in seiner Position bleiben kann, zählt er langsam rückwärts: 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – 0!

Chips, die dann noch nicht gelegt wurden, zählen in diesem Zug leider nicht mit.

Nun zeigt der Mäuseverstecker, wo sich die Mäuse befinden und legt dann seine beiden Chips **oberhalb** der beiden entsprechenden Versteckkarten hin.



Punkten

Jeder **Mäusesucher**, dessen Chip auf einer richtigen Versteckkarte liegt, darf mit seinem Mäusechip auf der Spieltafel ein Feld vorgehen – bei zwei richtigen Tipps natürlich zwei Felder. Die Felder dürfen auch mehrfach mit Mäusechips besetzt sein. Hat ein Spieler beide Verstecke falsch getippt, geht er leider leer aus.

Wenn der **Mäuseverstecker** so gut geblufft hat, dass ein oder beide Mäuseverstecke von keinem Spieler erraten wurden, darf er selbst ein bzw. zwei Felder mit seinem Mäusechip vorrücken.

Anschließend beginnt eine neue Runde. Nun bekommt ein anderer Spieler die Mäuse und wird Mäuseverstecker. Jeder nimmt seine Tippchips zu sich.

Gewinner des Spiels

Wenn alle Kinder Mäuse verstecken durften, schaut ihr, wer am weitesten auf den Käsefeldern in Richtung Speckfeld gekommen ist.

Tipp: Spielt ihr nur zu zweit oder zu dritt, beendet ihr das Spiel erst, wenn ihr jeweils zwei Mal Mäuseverstecker wart.

Regel für jüngere Kinder

für 2–5 Spieler

Hier versteckt ihr nur **eine Maus**. Die Spieler haben weiterhin jeweils zwei Tippchips. Der Spielverlauf ist gleich wie bei der Grundregel. Bei der Auswertung können die Spieler jedoch höchstens ein Feld weitergehen.

Partnerregel

für 3–5 Spieler

Bei der Partnerregel sind immer **zwei Kinder** die Mäuseverstecker. Hier nehmt ihr **zusätzlich** die drei grünen Versteckkarten dazu und es sind nun alle acht Verstecke möglich.

In einer Runde darf jeder Spieler zwei Mal mit einem anderen Partner die Mäuse verstecken:

Bsp: Bei drei Spielern verstecken zuerst die Spieler 1+2, danach Spieler 2+3, dann Spieler 3+1. Jeder Spieler war somit zwei Mal an der Reihe und durfte mit einem anderen Partner die Mäuse verstecken.

Vier Spieler: 1+2; 2+3; 3+4; 4+1
Fünf Spieler: 1+2; 2+3; 3+4; 4+5; 5+1

Verstecken

Alle Mäusesucher drehen sich um und halten sich die Augen zu, während die beiden Partner die Mäuse verstecken. Natürlich dürfen sie sich beraten, indem sie auf die beiden Versteckkarten zeigen. Pssst, die Verstecke nicht verraten, indem ihr sprecht!

Bsp: Spieler 1 hat eine Maus in seinen Ellenbogen geklemmt, beide Spieler halten die andere Maus zwischen ihren Köpfen.

Bluffen
Um die Mäusesucher zu täuschen, halten sie sich z. B. zusätzlich noch an den Händen fest und lehnen sich mit der Hüfte aneinander.

Tippen
Nach dem Startruf „Piep-piep" drehen sich die Mäusesucher um und geben möglichst schnell ihre beiden Tipps ab. Auch hier können die beiden Verstecker – wenn das Tippen zu lange geht – langsam von 5 bis 0 rückwärts zählen.

Punkten
Wertet diese Runde wie in der Grundregel aus. Für jede unentdeckte Maus dürfen **beide** Mäuseverstecker jeweils ein Feld weitergehen.



Ende des Spiels

Wenn jeder Spieler wie oben beschrieben zwei Mal Mäuse versteckt hat, endet das Spiel. Wer liegt auf den Käsefeldern am weitesten vorn?

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Noch mehr Bewegung mit „Spiel Aktiv“ gibt es hier:



23 338 0



23 337 3

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

229619