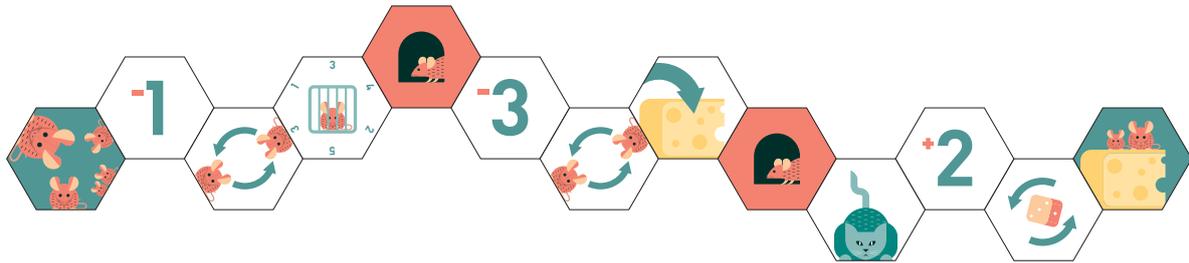


flink

ZUM CHÄS



Start

Diese Karte wird zu Beginn gelegt. Hier bist du sicher.



-1, +2, -3

Nach vorne oder nach hinten.



Figuren tauschen

Eine deiner Figuren muss mit einer Gegnerfigur, die nicht im Start oder Ziel ist, ausgetauscht werden.



Direkt zum Chäs

Du darfst direkt in's Ziel



Mausefalle

Du sitzt in der Falle. Mit der Zahl, die an das vordere oder hintere Spielfeld grenzt, bist du frei.



Würfeln

Du darfst nochmals zwirbeln



Katze

Du musst der Katze entfliehen und zurück zum Start.



Mauseloch

Kommst du hier hin, musst du zum vorderen oder hinteren Mauseloch gehen.



Ziel

Du hast es geschafft und den Käse erreicht. Hier bist du sicher.



Feld tauschen

Zwirbelst du «Feld tauschen», darfst du zwei beliebige Felder tauschen mit allen Figuren, die sich auf diesen Feldern befinden. Auch Start und Ziel dürfen miteinander getauscht werden.

Die Mausefalle darf dabei gedreht werden.

Wer ist am flinksten beim Käse? Das Ziel ist in Sichtweite – doch plötzlich tauchen Hindernisse auf und immer wieder verändert sich der Weg. Ein einfaches, spannendes und abwechslungsreiches Spiel für Jung und Alt.

Spieler: 2–4

Alter: ab 6 Jahren

Dauer: 10–20 Minuten

Spielinhalt

13 Karten, 12 Spielfiguren, 1 Zwirbel

Spielvorbereitung

Zu Beginn der Reihe wird das Mäusenest gelegt und am Ende die Zielkarte mit dem Käse. Dazwischen können die Karten zufällig gelegt werden. Alle Spielfiguren gehen zum Start.

Spielablauf

Der erste Spieler zwirbelt und fährt mit einer seiner Figuren, die gezwirbelte Zahl. Es muss die jeweilige Aktion ausgeführt werden. Darf man zu einer nächsten Karte (z.B. +2), wird diese Aktion auch ausgeführt. Es kann also vorkommen, dass pro Spielzug mehrere Aktionen ausgeführt werden. Die Spieler können wählen, mit welcher Spielfigur sie fahren möchten. Der nächste Spieler ist an der Reihe und zwirbelt. Weiter geht das Spiel. Wird die Aktion «Feld tauschen» gezwirbelt, müssen zwei beliebige Felder getauscht werden. So verändert sich das Spielfeld immer wieder. Um in's Ziel zu kommen, muss die genaue Zahl gewürfelt werden. Würfelt man z.B. eine 3 und bräuchte eine 2, müssen 2 Felder vorwärts und ein Feld rückwärts gefahren werden. Wer mit all seinen 3 Figuren am flinksten beim Käse ist, hat das Spiel gewonnen. Geschickte Taktik und Glück sind gefragt.

Tipp

Wenn das Spiel mit Kindern gespielt wird, können die Spielkarten nach Bedarf umgedreht werden, so ist das Spiel etwas einfacher.

Ein Spiel von atelier v, 2018