

# Mauseschlau & Bärenstark

## Wissen, Lachen, Sachen machen

Ravensburger® Spiele Nr. **21 298 9**

Für **2–4** Spieler\* ab **5** Jahren

**Autorin:** Ingeborg Ahrenkiel

**Redaktionelle Mitarbeit:** Cornelia Keller

**Illustration:** Imke Kretzmann

**Design:** Torsten Reinecke



### **Inhalt:**

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 2 Uhrzeiger mit Stecker und Kappe zum Befestigen
- 1 Würfel
- 110 Spielkarten (davon 80 Mauskarten, 30 Bärkarten)

Wisst ihr, wo der Eiffelturm steht, wie man Robbenbabys nennt, wie lange ein Fußballspiel dauert - und kennt ihr die Uhr und die Jahreszeiten? Bei diesem Würfellaufspiel zieht ihr mit Mauseschlau und Bärenstark durchs Jahr. Dabei könnt ihr euer Wissen unter Beweis stellen, viel Neues lernen und auch kräftig lachen.

Wie immer stellt Mauseschlau interessante Fragen und Bärenstark fordert euch zu witzigen Aktionen auf. Dabei könnt ihr um den Tisch hüpfen, wie ein aufgescheuchtes Huhn gackern oder eure Mitspieler mit pantomimischen Vorführungen beeindrucken.

\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

## Ziel des Spiels

Ist es, in einer Spielrunde möglichst viele Maus- und Bärkarten zu sammeln.

## Vorbereitung

Klappt den Spielplan auf und legt ihn in die Tischmitte. Befestigt die beiden Uhrzeiger auf der Uhr, so wie es die Abbildung zeigt. Dazu steckt ihr den Stecker von unten durch das Loch im Spielplan. Legt die Zeiger auf die Uhr und über den Stecker und fixiert sie mit der Kappe. Dabei sollte der große Zeiger auf dem kleinen Zeiger liegen.



Wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld eurer Farbe. Sortiert die Karten nach Maus- und Bärkarten. Ihr erkennt sie an den unterschiedlichen Rückseiten. Mischt die Karten gut und legt sie in zwei Stapeln verdeckt neben den Spielplan.

Haltet den Würfel bereit und los geht's!



## Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist würfelt und zieht mit seiner Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl voran.

Landet ihr auf einem **gelben Feld** (Mauseschlau-Feld), so zieht einer der Mitspieler für euch eine Mauskarte, liest die Frage vor und verdeckt dabei die Lösung.

Wisst ihr die richtige Antwort, erhaltet ihr die Karte und dürft sie vor euch ablegen. Wenn ihr die Frage nicht beantworten könnt, wird die Karte einfach wieder verdeckt unter den Kartenstapel gelegt.

Landet ihr auf einem **orangefarbenen Feld** (Bärenstark-Feld), dürft ihr selbst eine Bärkarte ziehen und dann die abgebildete Aktion ausführen. Wenn es euch gelingt, gehört die Karte euch. Wenn nicht, legt ihr sie wieder verdeckt unter den Kartenstapel.

Erreicht ihr ein **orange-gelbes Feld**, dürft ihr euch entscheiden, ob ihr eine Mauskarte ziehen und eine Frage beantworten wollt oder lieber eine Bärkarte nehmt und eine Aktion ausführt.

Endet euer Zug auf einem **weißen Feld**, passiert nichts, und ihr dürft in der nächsten Runde weiterziehen.

Bei diesem Spiel wird nicht „rausgeworfen“. Es können also mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.

## Das Spiel endet,

sobald ein Spieler nach einer Runde mit genauer Augenzahl wieder auf seinem Startfeld angekommen ist.

## Wer hat gewonnen?

Jeder zählt seine Karten. Gewinner ist, wer die meisten Karten gesammelt hat.



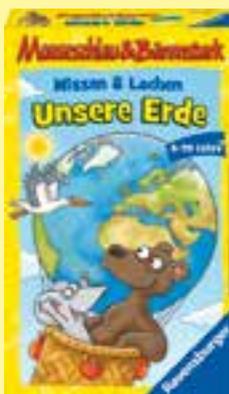
## TIPP:

Bei einer Spielrunde mit jüngeren Kindern empfiehlt es sich, dass ein älterer Mitspieler oder ein Erwachsener die Rolle des Spielleiters übernimmt und die Mouseschlau-Fragen vorliest.

## Zur Jahreszeitenuhr:

Der innere rote Kreis der Uhr bezieht sich auf die Uhrzeit, der äußere blaue Kreis symbolisiert die Jahreszeiten. Die kindgerechte Darstellung erlaubt jedoch nicht, die Jahreszeiten kalendarisch korrekt abzubilden.

Hat euch das Spiel Spaß gemacht und habt ihr Lust, noch mehr über Mouseschlau & Bärenstark zu erfahren? Dann besucht die beiden unter: [www.mouseschlau-baerenstark.de](http://www.mouseschlau-baerenstark.de)



### **Wissen & Lachen Unsere Erde**

Quiz- und Würfellaufspiel  
ab 6 Jahre



### **Bewegungs-Mau-Mau**

Karten-Spiel-Spaß  
mit viel Bewegung  
ab 3 Jahre



### **Wissen & Lachen Abenteuerliche Tierwelt**

Spannendes Tier-Quiz  
mit lustigen Aktionen  
ab 6 Jahre

© Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg  
© 2017/2022

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg