

Siegpunkt★ smiley ★sammler

Der sympathische Spielshop

Mmm! – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Der **Spielplan** wird ausgelegt. (Für ein leichtes Spiel wird die Seite mit einer Tatze auf der braunen Küchenablage, für eine schweres die mit 2 Tatzen gewählt.)
- Die **Katze** wird auf die Küchenablage gestellt.

Spielablauf:

Die Spieler kommen **reihum** an den Zug.

- Der Spieler am Zug **würfelt** mit den **drei Würfeln**.
- Nun muss er **mindestens ein Mäuseplättchen** auf ein Feld legen, das einem gewürfelten Symbol entspricht. (Er darf auch direkt zwei oder drei legen.)
- Die **verwendeten Würfel** werden **beiseitegelegt**.
- Mit den übrigen Würfeln darf er **weiter würfeln** und wieder legen. Nach jedem Wurf muss mindestens ein Würfel verwendet werden. (Also maximal drei Mal würfeln!)

Vorrücken der Katze:

Die **Katze bewegt** sich wenn

- entweder ein Spieler nach dem Würfeln **kein Plättchen einsetzen kann**
- oder ein Spieler in seinem Spielzug **kein Nahrungsmittel abgeschlossen** hat.

Spielende:

Das Spiel endet wenn die Spieler **alle Nahrungsmittel** vollständig **abgedeckt** haben, dann haben sie gemeinsam **gewonnen**.

Wenn die **Katze** die **Speisekammer** erreicht, haben sie gemeinsam **verloren**.

Variante:

Das zweite und dritte Mäuseplättchen in einem Zug muss in der gleichen Zeile oder Spalte, wie das erste gelegt werden.

Siegpunkt★ smm ★sammler

Der sympathische Spielshop

Mmm! – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Spielplan wird ausgelegt. (1 Tatze = leichtes Spiel, 2 Tatze = schweres Spiel)
- Katze auf die Küchenablage stellen

Spielablauf:

Spieler kommen reihum an den Zug.

- Mit drei Würfeln würfeln
- Mindestens ein Mäuseplättchen auf ein zu einem Würfel passendes Feld legen
- Verwendete Würfel beiseitelegen
- Mit übrigen Würfeln weiter würfeln und immer mindestens einen verwenden

Vorrücken der Katze:

Katze wird bewegt wenn 1 Spieler

- entweder nach dem Würfeln kein Plättchen einsetzen kann
- oder im Zug kein Nahrungsmittel abgeschlossen hat.

Spielende:

- Alle Nahrungsmittel vollständig abgedeckt => gewonnen.
- Katze erreicht Speisekammer => verloren

Variante:

- 2. und 3. Mäuseplättchen müssen in gleiche Zeile oder Spalte, wie das 1.