

# Mausen

Ein ver-Bluff-endes Knobelspiel  
für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Die Spieler wollen, dass ihnen möglichst viele und wertvolle Tiere zulaufen. Dazu müssen sie die Tiere aber erst einmal vom Tisch verjagen. Die Spieler treiben die Tiere auf sich zu, indem sie selbst Tierkarten ausspielen, und was folgt, ist so alt wie die Tierwelt: Hund jagt Katze, Katze jagt Maus, ...

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielanleitung
- 104 Spielkarten
  - 6 Sätze Tierkarten (je 16 Karten mit Rückseiten in den Spielerfarben)
  - 4 Tierkarten mit schwarzweißer Rückseite
  - 4 Hilfskarten (Vorder- und Rückseite identisch)

## VORBEREITUNGEN

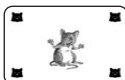
Jeder Spieler erhält einen Satz aus 16 Karten mit gleicher Rückseitenfarbe und nimmt die Karten auf die Hand. Jeder Satz enthält die gleichen Karten: Elefanten, Hunde, Katzen und Mäuse jeweils mit den Werten 1 bis 4.



Die vier Tierkarten mit der schwarzweißen Rückseite (Maus 1, Katze 2, Hund 3, Elefant 4) werden aufgedeckt als Startkarten in die Mitte des Tisches gelegt.



Die vier Hilfskarten werden bereitgelegt.



*Hinweis: Die Hilfskarten sind nur als Hilfestellung für die ersten Partien gedacht. Dann sind alle Spieler mit der Auswertung so gut vertraut, dass man auf diese Karten verzichten kann.*

## SPIELZIEL

Bei Spielende gewinnt der Spieler, dem die wertvollsten Tiere zuge laufen sind.

## SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde spielen alle Spieler **gleichzeitig** eine Karte aus. Anschließend wird ermittelt, welches Tier welches andere Tier verjagt und welchem Spieler die verjagten Tiere zulaufen. Die Spieler nehmen die ihnen zuge laufenen Tiere an sich und legen die so gewonnenen Karten verdeckt vor sich ab. Danach beginnt die nächste Runde.

*Wir empfehlen, die Regel in der ersten Runde während des Spiels noch einmal Schritt für Schritt mitzulesen.*

## KARTEN AUSSUCHEN UND AUFDECKEN

Jeder Spieler wählt eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Haben alle Spieler eine Karte gewählt, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Die Karten bleiben aber noch vor den jeweiligen Spielern liegen.

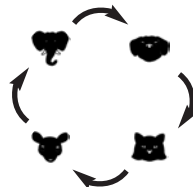
## VERJAGEN

Nun wird festgestellt, welches Tier welche anderen Tiere verjagt.

### 1. DAS TIER ENTSCHEIDET

Jede Tierart verjagt immer nur die unmittelbar nächste Art. Dafür gilt diese Reihenfolge:

Der Elefant verjagt **alle** Hunde, der Hund verjagt **alle** Katzen, die Katze verjagt **alle** Mäuse und die Maus verjagt **alle** Elefanten.



Der Spieler, der mit seinem Tier andere Tiere verjagt, erhält nun die Hilfskarte mit dem Bild der Tierart, die ihm zulauft.

*Hinweis: In der Ecke der Hilfskarte ist das Symbol des Tiers zu erkennen, das der Spieler gerade ausgelegt hat. Hat er beispielsweise mit seinem Hund Katzen verjagt, erhält er die Hilfskarte mit der Katze als Abbildung und den Hundesymbolen in den Ecken.*

Tiere, die nicht verjagt wurden, legt man offen in die Tischmitte. Diese Karten gehören in der nächsten Runde keinem mehr und können deshalb auch keine anderen Tiere mehr verjagen. Sie können jedoch selbst verjagt werden.

*Hinweis: Alle anderen Karten und die Hilfskarten bleiben noch vor den Spielern liegen.*

**Achtung:** Es kommt vor, dass mehrere Tiere der selben Art ausgespielt werden, um andere Tiere zu verjagen. Trotzdem darf immer **nur 1 Tier** dieser Art die anderen verjagen. In diesem Fall muss nun bestimmt werden, welches Tier die anderen verjagt:

### 2. DIE STÄRKE ENTSCHEIDET

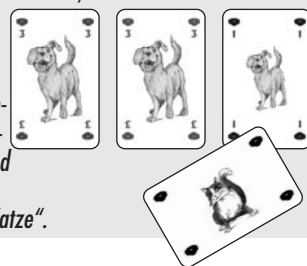
Wurden mehrere Tiere von der gleichen Art gespielt, verjagt von ihnen das Tier mit dem **höchsten Wert** die Tiere der anderen Art.

Gibt es kein Tier, das eindeutig das stärkste ist, weil mehrere Spieler die gleiche Karte mit dem höchsten Wert gespielt haben, verjagt keines von ihnen Tiere. Statt dessen kommt nun das Tier dieser Art mit dem **nächstniedrigeren Wert** zum Zug und verjagt die Tiere der anderen Art.

Gibt es kein Tier mit dem nächstniedrigeren Wert, werden die Tiere auch nicht verjagt, und die Karten kommen in die Tischmitte.

*Beispiel: Gespielt wurden Hund 3, Hund 3 und Hund 1.*

*Hund 3 ist der stärkste Hund. Aber da zwei Spieler Hund 3 gespielt haben, verjagt der Spieler mit dem nächstniedrigeren Hund, also Hund 1 alle Katzen und erhält die Hilfskarte „Katze“.*



## ZULAUFEN

Nachdem festgestellt wurde, welche Tiere andere Tiere verjagen, laufen die verjagten Tiere nun den Spielern zu.

Jeder Spieler, der eine der Hilfskarten vor sich liegen hat, erhält jetzt **alle** Karten mit dem Tier der darauf abgebildeten Art: Sie laufen ihm zu. Die Spieler legen die so gewonnenen Karten verdeckt vor sich ab. Alle anderen Spieler gehen leer aus.

*Hinweis: Zur besseren Übersicht sollte man bei der Auswertung die Reihenfolge Elefant–Hund–Katze–Maus einhalten.*

Anschließend geben die Spieler die Hilfskarten zurück. Die Karten werden für die nächste Runde wieder bereitgelegt.

**Alle** verjagten Tiere der selben Art laufen also immer nur **einem Spieler** zu. Das ist der Spieler, der sie mit seiner gerade ausgespielten Tierkarte verjagt hat.

Am Ende der Regel findet sich ein ausführliches Beispiel für eine komplette Runde mit Auswertung.

### DER TISCH IST LEER?

Es kann vorkommen, dass in einer Runde einmal alle Tiere verjagt werden und der Tisch leer ist. Dann wählt jeder Spieler eine Tierkarte aus seiner Hand als neue Startkarte aus und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Hat jeder Spieler eine Karte in die Mitte gelegt, werden die Karten aufgedeckt.

Diesmal verjagen sich die Tiere ausnahmsweise nicht. Die Karten bleiben alle als neue Startkarten in der Mitte liegen, und die nächste Runde beginnt.

### SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn die Spieler alle ihre Handkarten ausgespielt haben.

Karten die jetzt noch in der Mitte liegen gehören niemand und werden aus dem Spiel genommen.

Nun zählt jeder Spieler die **Werte** der Karten zusammen, die er gewonnen hat. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe der Werte seiner Mäusekarten.



### Wichtige Hinweise:

- Das gegenseitige Verjagen der Tiere findet gleichzeitig statt. Daher ist es sehr wohl möglich, dass das eigene ausgespielte Tier einem anderen Spieler zuläuft und gleichzeitig andere Tiere verjagt, die dann einem selbst zulaufen.
- Dem Spieler laufen alle von ihm verjagten Tiere zu, unabhängig davon, ob sie in dieser Runde von anderen Spielern ausgespielt wurden oder schon zuvor auf dem Tisch lagen.
- Der Spieler, dem Tiere zulaufen, nimmt nur die gewonnenen Karten an sich. Das können immer nur Karten von einer anderen Tierart sein, als das Tier, das er ausgespielt hat.
- Ausgespielte Tiere werden nicht wieder auf die Hand genommen. Sie laufen entweder einem anderen Spieler zu und landen auf dessen Gewinnstapel oder sie kommen in die Tischmitte, wenn sie nicht verjagt wurden.

### Beispiel für eine Spielrunde:

In der Mitte liegen Elefant 3 und 4, Hund 3, 2 x Katze 2:



Gespielt wurden Elefant 1, Hund 2, Katze 3 und 4, 2 x Maus 3:



Ein Spieler hat einen Elefant gespielt: Er bekommt die Hilfskarte mit dem Hund.

Ein Spieler hat einen Hund gespielt: Er bekommt die Hilfskarte „Katze“.

Zwei Spieler haben eine Katze gespielt. Katze 4 ist die höchste Katze, deshalb bekommt der Spieler, der sie gelegt hat, die Hilfskarte „Maus“.

Es wurden zwei Mäuse gespielt. Da sie aber beide gleich stark sind, kann keine von ihnen die Elefanten verjagen und die Hilfskarte mit dem Elefanten bleibt auf der Seite liegen.

Der Spieler mit der Hilfskarte „Hund“ erhält nun die beiden Hundekarten.

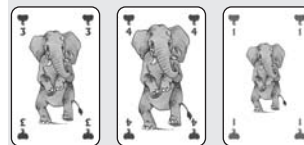
Der Spieler mit der Hilfskarte „Katze“ erhält die vier Katzenkarten.

Der Spieler mit der Hilfskarte „Maus“ erhält nun die beiden Mäusekarten.

Der Elefant 1 kommt zu den übrigen Karten in die Mitte.

Für die neue Runde verbleiben auf dem Tisch:

Elefant 1, Elefant 3 und Elefant 4.



Die Spieler geben die Hilfskarten zurück, und die nächste Runde kann beginnen.

**Der Autor:** Detlef Wendt  
**Entwicklung:** Grünspan-Spiele  
**Illustration:** Alexander Jung

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany

[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

Distribution in Österreich: Piatnik & Söhne  
Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien  
Distribution in der Schweiz: Carletto AG  
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

# Mice!

a bluffing card game  
for 3 to 6 players aged 8 and up

The players want to get the most high-valued animals. To do so, they must hunt them with other animals. The players send their hunters out to hunt and be hunted, just as in the real world: dog hunts cats, cats hunt mice, and so on...

## CONTENTS

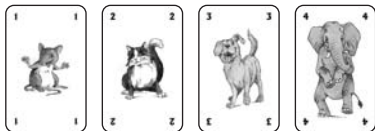
- 1 rule booklet
- 104 cards
  - 6 sets animal cards (16 each with backs in the 6 player colors)
  - 4 animal cards with black & white backs
  - 4 help cards (front & back the same)

## PREPARATION

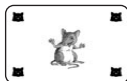
Each player takes a set of 16 cards with the same back colors and takes these cards as his hand. Each set has the same cards: elephants, dogs, cats, and mice each with the values 1 to 4.



Place the 4 black & white cards (mouse 1, cat 2, dog 3, and elephant 4) face up as starting cards in the middle of the table.



Place the four help cards where the players can see them.



*Note: players will likely only need the help cards in the first game. Afterwards, they will know the game well enough to play without them.*

## GOAL

At game end, the player who has the animals with the highest total values is the winner.

## PLAYING THE GAME

The game is played over several rounds. In each round, all player play one card face up **at the same time**. Next, the players see which animals hunt which animals and which player wins the hunt for which animals. The players take the cards they win, placing them face down next to their play areas to be scored at the end of the game. Then, they begin a new round.

*We suggest you read the rules and follow them closely for the first round to ensure proper understanding.*

### CHOOSE A CARD AND PLACE IT FACE DOWN

Each player chooses a card from his hand and places it face down before himself (in his play area). When all players have chosen, they turn their cards face up at the same time. The players leave the cards face up for the time being.

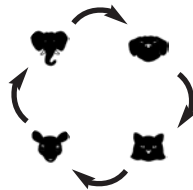
### HUNTING

Now the players determine which animal hunts which other animal.

#### 1. THE HUNTING CIRCLE

Each animal hunts another animal type in the circle:

the elephant hunts **all** dogs,  
the dog hunts **all** cats,  
the cat hunts **all** mice, and  
the mouse hunts **all** elephants.



The players may use the help cards to remind them which animals hunt which other animals.

*Note: in the corners of the help cards is the symbol of the animal that represents a successful hunt. Thus, the player who plays the best dog will collect the cat help card, with the dog in each corner of the card.*

Players place animals that are not hunted in the middle of the table. These cards do not belong to any player anymore. They may get hunted in the next round. Of course, they cannot hunt themselves.

*Note: all other cards, including the help cards remain before the players.*

**Note:** it can occur, that more than one player plays a card of the same animal type and that type has animals to hunt. As **only 1 animal** of a type may hunt, the players determine which animal is the successful hunter:

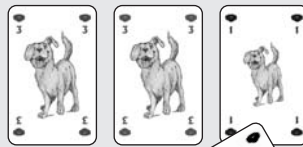
#### 2. THE STRONGEST PREVAILS

When more than one animal of the same type is played, only the one with the **highest value** is the hunter of the animals of the other type.

If more than one tie with the animal of the highest value of a type, none of these animals hunt. Instead, the animal of this type with the **next highest value** is the hunter of the animals of his type. If there is still a tie or there is no animal with a next highest value, this animal type does not hunt and the players put these cards in the middle of the table.

*Example: the players play dog 3, dog 3, and dog 1.*

*Dog 3 is the strongest dog player, but there are two of them, so the player with the next highest dog, dog 1 is the cat hunter and takes the cat help card.*



#### GETTING THE ANIMALS

After the players determine which animals hunt which animals, the winning players take the animals they won.

Each player that has a help card, takes **all** cards of the type shown on his help card from the middle of the table. The player places the won cards face down next to his play area. All other players get nothing!

*Note: when hunting, remember the order: elephant, dog, cat, mouse, elephant.*

Finally, the players return the help cards to the table for use in the next round.

All hunted animals of the same type always go to only **one player**. That is the player who played the successful hunter card for that animal type.

*At the end of the rules there is an example of a complete round.*

### THE TABLE IS EMPTY?

It can occur that all cards on the table are hunted in a round and the table is empty of cards for the next round. In this case, each player chooses a card from his hand and places it face down in the middle of the table. When all have done so, these cards are turned face up as the starting cards for the next round. No hunting is done now, but only in the next round which can now begin!

### GAME END AND SCORING

The game ends when all players have played all their hand cards.

Cards remaining in the middle of the table belong to no one and are removed from the game.

Now each player sums the **values** of the cards he has won. The player with the highest total is the winner! If there is a tie for highest total, the player with the highest mouse total among them is the winner. If there is still a tie, the players rejoice in their shared victory.



### Important notes:

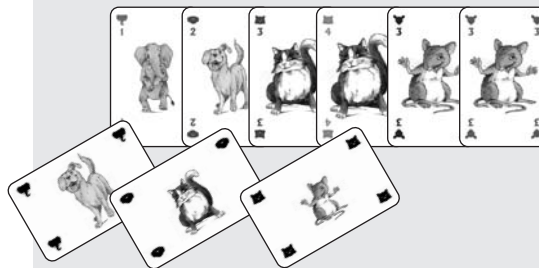
- The hunted animals are also the hunters. Thus, an animal one player uses to successfully hunt others may be successfully hunted by another player's animal.
- The winning hunter takes all cards of the type he successfully hunted, whether they were on the table at the beginning of the round or played by other players in the round.
- The winning player puts only his won cards face down in his play area. The won cards are always of a different type than the card he played.
- Played cards are never taken back into a player's hand. They are always taken by another player with a successful hunt or remain unhunted in the middle for the table for the next round.

### Example for a game round:

*In the middle of the table lie elephant 3 and 4, dog 3, and 2 x cat 2:*




*Players play elephant 1, dog 2, cat 3 and 4, and 2 x mouse 3:*



 Only one player played an elephant: he takes the dog help card.

 Only one player played a dog: he takes the cat help card.

 Two players played cat cards. The player with the cat 4 (highest) wins and takes the mouse help card.

 Two players also played mouse cards, but as both were the same value, no player hunts elephants this round and the elephant help card is not taken.

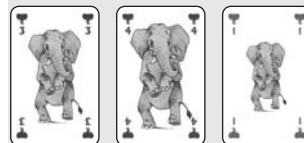
*The player with the dog help card takes both dog cards (2 and 3).*

*The player with the cat help card takes all 4 cats (2, 2, 3, and 4)*

*The player with the mouse help card takes both mouse cards (3 and 3).*

*The elephant 1 card moves to the middle for the next round.*

*Thus, for the next round, in the middle of the table lie: elephant 1, elephant 3, and elephant 4.*



*The players give back their help cards and begin the next round.*

**The author:** Detlef Wendt  
**Development:** Grünspan-Spiele  
**Illustration:** Alexander Jung

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

All Rights Reserved.  
Made in Germany

[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

Distribution in Austria: Piatnik & Söhne  
Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien  
Distribution in Switzerland: Carletto AG  
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil