

DIE MÄUSEBANDE

EILT DER ZAHNFEE ZU HILFE!

4+ | 6+

2-5



20+

SPIELREGEL

Oh je, die Zahnfee hat Zahnweh! Wer soll denn jetzt all die Milchzähne der Tierkinder einsammeln? Als mutige Mäusebande eilt ihr zu Hilfe! Mucksmäuschenstill müsst ihr alle Tierkinder in der richtigen Reihenfolge finden, bevor die Nacht vorüber ist und euch dabei vor den mystischen Bösewichten hüten. Aber erinnert ihr euch noch, wer sich wo versteckt? Beeilt euch besser, denn bald geht die Sonne auf ...



ZIEL DES SPIELS

Die Mäusebande ist ein kooperatives Spiel: Ihr gewinnt oder verliert alle gemeinsam! Um zu gewinnen, müsst ihr zusammenarbeiten und alle 9 Zähne der Tierkinder im Wald finden, bevor die Monde aufgebraucht sind und die Sonne aufgeht.

Ihr findet in dieser Anleitung sowohl das Grundspiel, das für alle Zahnfee-Helfer **ab 4 Jahren** spielbar ist, sowie die Anpassungen für ältere Kinder **ab 6 Jahren** (siehe ab S. 6). Dabei kommen allerlei Plättchen hinzu, die euch vor neue Herausforderungen stellen! Mit **Die Mäusebande** habt ihr also einen langjährigen Begleiter für viele spannende Spielrunden mit der Familie.

INHALT

18 Waldplättchen:

9 Plättchen mit Tieren



6 Spezialplättchen



3 Bösewichtplättchen



2 Vorratsplättchen:

1 Zahnvorrat, 1 Zeitvorrat



9 Auftragsplättchen



5 Mausplättchen



9 Zähne:

3 × klein, 3 × mittel, 3 × groß



11 Monde



3 Trophäen



5 Mausfiguren



4+

Hier folgen die Regeln für jüngere Kinder (ab 4 Jahren), welche die Grundlage des Spiels darstellen. Die Anpassungen für das Spiel mit älteren Kindern (ab 6 Jahren) findet ihr ab S. 6.

SPIELAUFBAU

- 1 Mischt die 9 Waldplättchen mit den Tieren und legt sie in der Mitte des Tisches verdeckt zu einem 3 × 3 Raster aus. Alle anderen Waldplättchen legt ihr beiseite, sie werden erst für das Spiel **ab 6 Jahren** benötigt.

- 2 Mischt die Auftragsplättchen verdeckt und legt sie als verdeckten Auftragsstapel neben das Raster.
- 3 Legt die Schachtelunterseite mit der geschlossenen Truhe neben das Raster.
- 4 Den Zahnvorrat legt ihr neben die Truhe und platziert alle Zähne darauf.

- 5 Den Zeitvorrat legt ihr ebenfalls neben die Truhe und platziert 10 Monde darauf. Legt den verbleibenden Mond beiseite, er wird für diese Partie nicht benötigt.
- 6 Wählt alle eine Mausfigur und nehmt euch das entsprechende Mausplättchen. Stellt eure Mausfigur darauf.
- 7 Schaut euch heimlich je 1 Waldplättchen an und merkt es euch gut, bevor ihr es verdeckt an den gleichen Platz zurücklegt.
- 8 Der Spieler, der zuletzt von der Zahnfee besucht wurde, beginnt.



SPIELABLAUF

Zu Beginn des ersten Zuges wird das oberste Plättchen des Auftragsstapels aufgedeckt. Das ist das erste Tier, das ihr finden müsst. Danach führt ihr, beginnend mit dem Startspieler und danach der Reihe nach im Uhrzeigersinn folgende Schritte durch:

1. Die Hilfe der Mäusebande

Bevor der aktive Spieler ein Waldplättchen aufdeckt, dürfen die anderen Mitglieder der Mäusebande versuchen, ihm zu helfen. Jeder Spieler darf seine Mäusefigur neben eine Reihe oder eine Spalte stellen, von der er glaubt, dass sich das gesuchte Tier dort versteckt.

Hinweis: Es ist nicht zwingend erforderlich, Hilfe zu leisten. Es ist besser, nichts anzugeben, wenn man sich zu unsicher ist!

Achtung: Es ist nicht erlaubt, über die Waldplättchen zu sprechen oder direkt auf ein Waldplättchen zu zeigen!

2. Den Wald erkunden

Sobald alle Mitspieler die Chance hatten, Hilfe zu leisten, deckt der aktive Spieler ein Waldplättchen auf, um das gesuchte Tier zu finden.

Gefunden! Wenn das aufgedeckte Waldplättchen das gesuchte Tier zeigt, nimmt sich der aktive Spieler einen Zahn vom Zahnvorrat, der der Größe des entdeckten Tieres entspricht und wirft ihn in die Truhe.

Für ein Tier, das groß abgebildet ist darf man also einen großen Zahn, für ein mittleres Tier einen mittleren Zahn und für ein kleines Tier einen kleinen Zahn durch den entsprechenden Schlitz in die Truhe werfen. *Gut gemacht!*



Habt ihr schon alle Zähne in der Größe des abgebildeten Tieres in die Truhe geworfen, findet ihr leider keinen Zahn, aber ihr verliert auch keinen Mond (siehe unten).

Verirrt! Wenn das aufgedeckte Waldplättchen das gesuchte Tier nicht zeigt, hat sich der aktive Spieler leider verlaufen. Er muss einen Mond vom Zeitvorrat nehmen und durch den entsprechenden Schlitz in die Truhe werfen. *Der Sonnenaufgang kommt näher, seid vorsichtig!*



3. Ende des Zuges

Der aktive Spieler dreht das Waldplättchen wieder um und alle Mitspieler, die versucht haben, Hilfe zu leisten, nehmen ihre Mäusefigur und stellen sie zurück auf ihr Mäuseplättchen.

Wurde das gesuchte Tier **gefunden** und ein Zahn in die Truhe geworfen, deckt ihr ein neues Plättchen vom Auftragsstapel auf – der nächste Spieler sucht jetzt nach diesem Tier! Sind aber alle Zähne in der Größe des abgebildeten Tieres bereits in der Truhe oder der aktive Spieler hat sich **verirrt**, wird kein neues Plättchen aufgedeckt. Der nächste Spieler sucht jetzt dasselbe Tier wie sein Vorgänger.

SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:



Sobald der **Zahnvorrat** leer ist, weil ihr die Tierkinder im Wald erfolgreich gefunden und all ihre Milchzähne eingesammelt habt.

Bravo, ihr habt gewonnen! Die Zahnfee wird sehr stolz auf euch sein!



Sobald der **Zeitvorrat** leer ist und die Sonne aufgeht.

Ihr habt auf eurer Suche leider zu lange gebraucht. Versucht es doch einfach noch einmal!



Hier folgen die Anpassungen für das Spiel mit älteren Kindern (ab 6 Jahren). Die Grundregeln findet ihr ab Seite 2.

SPIELAUFBAU (6+)

Der Spiel Aufbau funktioniert gleich, jedoch mit folgenden Anpassungen ...

- 1 Mischt die 3 Bösewichtplättchen verdeckt und zieht ein zufälliges davon.



- 2 Mischt dieses Plättchen gemeinsam mit den 9 Waldplättchen mit Tieren und allen 6 Spezialplättchen und legt sie in der Mitte des Tisches verdeckt zu einem 4 x 4 Raster aus. Die beiden verbleibenden Bösewichtplättchen legt ihr ungesehen beiseite.

- 3 Legt die 3 Trophäen (Zauberstab, Ogerkeule und Goldzahn) neben der Truhe bereit.



SPIELABLAUF & SPIELENDEN

Spielablauf und Spielende funktionieren gleich wie beim Spiel **ab 4 Jahren**, allerdings kommen verschiedene Plättchen mit besonderen Auswirkungen hinzu, die im Folgenden erklärt werden.

Die Spezialplättchen

Die Spezialplättchen funktionieren alle gleich, mit Ausnahme des Irrwegs (siehe unten): Wird eins davon aufgedeckt, muss kein Mond in die Truhe geworfen werden. Spezialplättchen werden nicht wieder umgedreht, sondern bleiben offen im Raster liegen.

Die magischen Gegenstände

Es gibt drei magische Gegenstände: Das Schwert, das Zauberbuch und den Schild. Diese magischen Gegenstände benötigt ihr, um euch gegen die Bösewichte zu verteidigen. Um einen von ihnen in die Flucht zu schlagen, müssen zwei der drei magischen Gegenstände aufgedeckt sein (welche das sind, ist abhängig vom jeweiligen Bösewicht, siehe S. 8-10).



Die Eulenfee Aurelia Nachtfeder

Wenn ein Spieler am Zug ist und die Eulenfee offen im Raster liegt, kann er sie einsetzen, um zu verhindern, dass er einen Mond in die Truhe werfen muss. Wenn die Eulenfee eingesetzt wird, muss sie danach aus dem Raster entfernt und beiseitegelegt werden.



Die Kerze

Wenn ein Spieler am Zug ist und die Kerze offen im Raster liegt, kann er sie einsetzen, um ein Waldplättchen geheim anzuschauen, bevor er den Wald erkundet und ein Waldplättchen aufdeckt. Wenn die Kerze eingesetzt wird, muss sie danach aus dem Raster entfernt und beiseitegelegt werden.



Der Irrweg

Im Wald kann man sich schnell verlaufen und das kostet Zeit! Wird der Irrweg aufgedeckt, muss der aktive Spieler einen Mond in die Truhe werfen und seinen Zug beenden. Der Irrweg wird ebenfalls 'offen' liegengelassen, aber aufgepasst: Vorder- und Rückseite sehen gleich aus!



Die Bösewichte & Trophäen

Die Hexe Griselda Grollzahn

Griselda Grollzahn ist sehr mürrisch. Wird sie aufgeweckt, verflucht sie die violetten Wälder.

Wird Griselda Grollzahn aufgedeckt, tritt einer der folgenden zwei Fälle ein:



Ihr habt den Schild und das Zauberbuch **bereits aufgedeckt**: Fantastisch, ihr habt Griselda in die Flucht geschlagen! Entfernt Griselda aus dem Raster und legt sie beiseite, bevor der aktive Spieler sich den Zauberstab als Trophäe nimmt.



Ihr habt den Schild und das Zauberbuch **noch nicht aufgedeckt**: Der aktive Spieler muss sofort einen Mond in die Truhe werfen und seinen Zug beenden. Griselda bleibt so lange offen liegen, bis sie vertrieben wird. Solange Griselda offen liegt, muss immer, wenn ein violettes Waldplättchen aufgedeckt wird, ein zusätzlicher Mond in die Truhe geworfen werden (egal, ob das gesuchte Tier darauf zu sehen ist oder nicht).

Hinweis: Die violetten Waldplättchen können auch am abgebildeten Zauberstab erkannt werden.

Sobald der Schild und das Zauberbuch aufgedeckt wurden, habt ihr Griselda vertrieben. Entfernt Griselda aus dem Raster und legt sie beiseite, bevor der aktive Spieler sich den Zauberstab als Trophäe nimmt.

Trophäe: Der Zauberstab kann von seinem Besitzer zu einem beliebigen Zeitpunkt beiseitegelegt werden, um die Größe eines Tieres auf einem Waldplättchen zu ändern (und dementsprechend den Zahn in einer anderen Größe in die Truhe zu werfen).



Der Oger Knorrgar Schwerschritt

Knorrgar trampelt laut durch den Wald und die Mäusebande muss sich verstecken, solange er unterwegs ist.

Wird Knorrgar Schwerschritt aufgedeckt, tritt einer der folgenden zwei Fälle ein:



Ihr habt das Schwert und das Zauberbuch **bereits aufgedeckt**: Fantastisch, ihr habt Knorrgar in die Flucht geschlagen! Entfernt Knorrgar aus dem Raster und legt ihn beiseite, bevor der aktive Spieler sich die Ogerkeule als Trophäe nimmt.



Ihr habt das Schwert und das Zauberbuch **noch nicht aufgedeckt**: Der aktive Spieler muss sofort einen Mond in die Truhe werfen und seinen Zug beenden. Knorrgar bleibt so lange offen liegen, bis er vertrieben wird. Solange Knorrgar offen liegt, dürfen die Spieler einander keine Hinweise geben, indem sie ihre Mäusefigur an eine Spalte oder Reihe stellen. Zudem darf die Kerze nicht benutzt werden.

Sobald das Schwert und das Zauberbuch aufgedeckt wurden, habt ihr Knorrgar vertrieben. Entfernt Knorrgar aus dem Raster und legt ihn beiseite, bevor der aktive Spieler sich die Ogerkeule als Trophäe nimmt.

Trophäe: Die Ogerkeule kann von seinem Besitzer zu einem beliebigen Zeitpunkt beiseitegelegt werden, um das Aufdecken eines Plättchens rückgängig zu machen. Das aufgedeckte Plättchen wird wieder verdeckt an dieselbe Stelle im Raster gelegt und der aktive Spieler deckt stattdessen ein anderes Plättchen auf.



Der Drache Blauschnaub

Blauschnaub ist ein schläfriger Drache. Wird er aufgeweckt, wirbelt er mit seinen Flügelschlägen den Wald durcheinander, bevor er rasch wieder einschlummert.

Wird Blauschnaub aufgedeckt, tritt einer der folgenden zwei Fälle ein:



Ihr habt das Schwert und den Schild **bereits aufgedeckt**:

Fantastisch, ihr habt Blauschnaub in die Flucht geschlagen! Entfernt Blauschnaub aus dem Raster und legt ihn beiseite, bevor der aktive Spieler sich den Goldzahn als Trophäe nimmt.



Ihr habt das Schwert und den Schild **noch nicht aufgedeckt**: Der aktive Spieler muss sofort einen Mond in die Truhe werfen. Alle Plättchen aus der Reihe oder Spalte, in der Blauschnaub aufgedeckt wurde, müssen aufgenommen, gemischt und verdeckt wieder zurückgelegt werden. Dann beendet der aktive Spieler seinen Zug.



Trophäe: Der Goldzahn kann von seinem Besitzer zu einem beliebigen Zeitpunkt beiseitegelegt werden, um einen beliebigen verbleibenden Zahn in die Truhe zu werfen.



Weitere spannende Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com



VARIANTEN

Die Länge der Nacht

Für ein etwas einfacheres Spiel könnt ihr auch mit allen 11 Monden spielen. Wollt ihr es aber schwieriger, versucht es mal mit 9 Monden. Seid ihr schon richtige Experten, versucht es mit 8 Monden und für die ultimative Herausforderung mit nur 7 Monden!

Die Gefahren des Waldes

Für eine Herausforderung für wahre Zahnfeen entfernt ihr die Kerze und fügt einen zweiten Bösewicht hinzu. Wenn ihr es euch fast unmöglich machen wollt, könnt ihr sogar alle Bösewichte hinzufügen, indem ihr auch die Eulenfee entfernt.

Hinweis: In dieser Variante kann die Ogerkeule eingesetzt werden, um einen aufgedeckten Bösewicht wieder umzudrehen, bevor sein Effekt zum Tragen kommt.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Credits:

Autor: Christophe Luras

Illustration: Marie Desbons

Grafik: Melanie Friedli

Redaktion: Lorenz Vollenweider

Game Factory Version:

Game Factory ©2025



Unter Lizenz von:

Débaclé Jeux

© 2023 Trade Invaders Editions

28 avenue Ricardo Mazza

F-34630 St. Thibery

Exclusive Distribution:

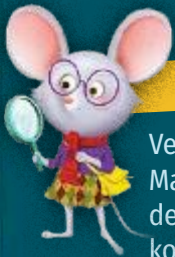
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de | info@carletto.de
www.gamefactory-games.com



Schon gewusst?

In Frankreich hat die Zahnfee ein ganz besonderes Erscheinungsbild. Statt einer kleinen geflügelten Fee schleicht sich nämlich „La Petite Souris“ – die kleine Maus – nachts in die Zimmer der Kinder, um den Milchzahn unter dem Kopfkissen mit einer Münze auszutauschen. Ein ähnliches Aussehen nimmt die Zahnfee auch in Spanien an, wie auch im Süden Asiens, von Indien bis Japan.

Die Mäusebande



Vera Scharfsinn

Vera Scharfsinn ist die schlaueste Maus des Waldes. Mit ihrer Lupe in der Hand knackt sie jeden noch so komplizierten Fall und findet jeden noch so gut versteckten Zahn.



Samira von Mausara

Samira aus dem weit entfernten Land Mausara ist nicht nur eine weise Prinzessin, sondern auch eine mutige Entdeckerin. Mit ihrem Fernrohr erspät sie alle Tierkinder im Wald.

Pip Mäuserich



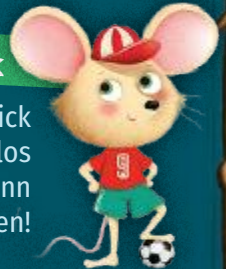
Wenn das Abenteuer ruft, ist Pip Mäuserich nie weit – keine Herausforderung ist ihm zu groß, kein Fall zu schwierig. Unerschrocken wie er ist, findet er für jedes Problem die beste Lösung.

Felix Flitz



Niemand ist schneller als Felix Flitz! Mit seinem Skateboard rast er allen Gefahren davon und schnappt die Zähne unter den Kissen weg, bevor er überhaupt bemerkt wird.

Oliver Zwick



Der Fußball-Profi Oliver Zwick dribbelt jeden Bösewicht mühelos aus. Wenn er mal am Ball ist, kann ihn nichts mehr aufhalten!