

# Spielanleitung



4425

## MUT ZUR MÜCKE



HABA®

Dieses Spiel widme ich in Liebe meiner Frau Nicole.

[www.klaus-luber.de](http://www.klaus-luber.de)

# Mut zur Mücke

Ein bestechendes Würfelspiel für 2 - 4 Kinder **ab 5 Jahren**.

**Spielidee:** Klaus Luber  
**Grafik:** Haralds Klavinius  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Wenn jemand beim Erzählen gehörig übertreibt und sich richtig aufregt, dann wird ihm gesagt: „Nun bleibe einmal ruhig und mache aus einer Mücke keinen Elefanten!“ In diesem Spiel soll gerade dies geschehen: Wer es schafft, die eigenen Mücken besonders schnell zu Elefanten zu machen, gewinnt. Wer möchte, kann sich beim Spielen natürlich ganz fürchterlich übertriebene Geschichten ausdenken ...

## Spielinhalt:

- 16 Holzchips in vier Farben  
(jeweils mit Maus/Spinnennetz)
- 20 Spielkarten  
(beidseitig bedruckt: Mücke/Elefant)
- 1 Würfel mit Sondersymbol



## Spielziel:

Welches Kind kann mit etwas Würfelglück und durch geschicktes Einsetzen der Holzchips aus all seinen Mücken Elefanten machen?

## Spielvorbereitung:

Seht euch die **Karten** an: Jede Karte zeigt eine **Zahl** von eins bis fünf. Auf der einen Seite ist jeweils eine **Mücke**, auf der anderen ein **Elefant** abgebildet.

Jedes Kind bekommt **fünf Karten**, jeweils eine von jeder Zahl.

Die Karten werden mit der Mücke nach oben auf den Tisch gelegt und nach Größe der Zahlen sortiert.

Außerdem nimmt sich jedes Kind **vier Holzchips einer Farbe** und legt sie neben den eigenen Karten bereit.

## Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Zunächst wird ausgewürfelt, wer beginnt: Reihum hat jedes Kind einen Versuch. Wer die höchste Augenzahl erreicht, darf beginnen und würfelt einmal.

## Was zeigt der Würfel?

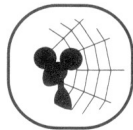
### • Eine Zahl von eins bis fünf:

Das Kind **dreht die Karte** mit der entsprechenden Zahl um: Die Mücke verwandelt sich in einen Elefanten.

Wurde diese **Karte bereits umgedreht** - ist also der Elefant zu sehen? Sie wird **erneut umgedreht** und der Elefant wird wieder zur Mücke.

### • Das Sondersymbol:

Das Kind kann nun einen seiner Holzchips auf verschiedene Weise einsetzen:



## 1. Es kann einen eigenen Elefanten mit der Maus schützen.



Dazu legt es einen seiner **Holzchips** mit der **Maus** nach oben auf einen seiner Elefanten. Der Elefant fürchtet sich vor der Maus. Solange die Maus auf der Karte liegt, kann sich der Elefant nicht bewegen - d. h., die Karte kann nicht umgedreht werden.

## 2. Es kann ein anderes Kind mit dem Spinnennetz daran hindern, eine Mücke zu einem Elefanten zu machen.



Dazu legt es einen Chip seiner Farbe mit dem **Spinnennetz** nach oben auf die Mücke eines **anderen Kindes**. Die Mücke wird durch das Spinnennetz gefangen und kann sich nicht in einen Elefanten verwandeln.

## Hat das Kind bereits alle vier Chips im Einsatz?

Der Zug verfällt. Der Würfel wird weitergegeben.

## Das Aufheben des Schutzes/der Gefangenschaft:

• **Der Schutz eines eigenen Elefanten verfällt**, sobald ein Kind die Zahl seines geschützten Elefanten würfelt. Dann muss es den entsprechenden Holzchip wieder beiseite legen. Der Elefant ist wieder ungeschützt.

• **Wenn ein Kind die Zahl einer eigenen, gefangenen Mücke würfelt**, darf es den fremden Chip herunternehmen und zurückgeben. Die Mücke ist wieder frei.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

### **Spielende:**

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle eigenen Mücken zu Elefanten gemacht hat und so das Spiel gewinnt.

### **Spielvarianten:**

#### **Für jüngere Kinder**

Das Spiel endet, sobald das erste Kind vier Elefanten vor sich liegen hat.

#### **Zeitvariante**

- Vor Spielbeginn macht die Gruppe eine Zeit aus (z. B. 10 Minuten). Das Spiel endet sofort, wenn die Zeit abgelaufen ist. Es gewinnt das Kind, das die meisten Elefanten vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gewinnt das Kind, das den Elefanten mit der höchsten Zahl vor sich liegen hat.

#### **Der sichere Elefant**

- Bis auf die Elefantenschutz-Regel bleibt alles wie beschrieben.
- Wenn ein Kind die Zahl eines eigenen, geschützten Elefanten würfelt, verfällt dieser Wurf. Der Elefant bleibt geschützt. Der Würfel wird weitergegeben.
- Den Elefantenschutz kann nun nur ein Gegenspieler aufheben: Wenn ein Kind das Sondersymbol würfelt, darf es - zusätzlich zu den beschriebenen Möglichkeiten - einen beliebigen Elefantenschutz eines anderen Kindes aufheben.