

Natur Detektive

Hat euch das Spiel Spaß gemacht und habt ihr Lust noch mehr über Mauseschlau und Bärenstark zu erfahren?

Dann klickt mal rein unter:

www.mauseschlau-baerenstark.de

Hier gibt es weitere Karten als Download:



Wer von euch noch mehr über Tiere und Pflanzen wissen möchte, über Natur und Umwelt, Rätsel knacken, malen und spielen will, klickt auf die Seite:

<https://naturdetektive.bfn.de>



® Mauseschlau & Bärenstark, registered trademark, Schmidt Spiele
Idee [der Figuren Mauseschlau und Bärenstark]: Ingeborg Ahrenkiel

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Autorin und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Art.-Nr. 51446

Spielidee: Ingeborg Ahrenkiel

Illustration, Grafik: Eva Künzel

Redaktion:

Cornelia Keller, Katja Kluska

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21 · 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/SchmidtSpiele

Das lustige Wissensquiz von Ingeborg Ahrenkiel
für 2-4 Personen ab 5 Jahren

Spielidee

Wem gelingt es, die Kugel zu Mo und Bo zu steuern? Beantwortet maueschlaue Fragen und führt bärenstarke Aktionen vor.

Das Spiel fördert

Wissen über die Natur, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Wahrnehmung und Feinmotorik – und die Fähigkeit, sich mit sich selbst zu beschäftigen.

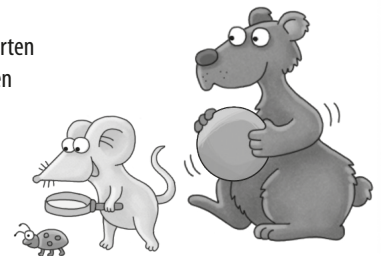
Inhalt

1 Geschicklichkeits-Parcours zum Zusammenstecken

1 Kugel

45 maueschlaue Wissenskarten

15 bärenstarke Aktionskarten



Spielvorbereitung

Drückt die Hindernisse vorsichtig aus der kleinen Stanztafel aus und steckt sie beliebig in die Schlitze auf dem Parcours. Legt die Kugel auf das **grün-umrandete Startloch**. Mischt die mauseschlauen Wissenskarten und die bärenstarken Aktionskarten gesondert und legt sie in zwei Stapeln verdeckt auf den Tisch.

Und schon geht's los.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt. Wenn du an der Reihe bist, nimm die Dose in beide Hände und bringe die Kugel durch vorsichtige Bewegung ins Rollen.



Schaffst du es, die Kugel auf eines der beiden **gelb-umrandeten Mouseschlau-Löcher** zu steuern, darfst du eine mauseschlau Wissensfrage beantworten. Die Person links von dir zieht eine gelbe Mouseschlau-Karte und liest sie dir vor. Wenn du die Karte richtig beantwortest, bekommst du die Karte und darfst sie vor dir ablegen. Antwortest du falsch, legst du die Karte zurück in die Schachtel. Auf den meisten Karten stehen Antwortmöglichkeiten unter der Frage.

Wenn du die Antwort nicht sofort weißt, kannst du dir diese vorlesen lassen. Diese stehen unter der Frage. Manche Karten müssen dir gezeigt werden, damit du sie richtig beantworten kannst. Passt beim Zeigen darauf auf, dass die richtige Antwort mit der Hand verdeckt wird.

Die Lösung auf den Karten ist fettgedruckt.



2

Gelingt es dir, die Kugel auf das **orange-umrandete**

Bärenstark-Loch zu steuern, darfst du eine bärenstarke Aktionskarte ziehen. Hast du die Aktion vorgeführt, darfst du die Karte behalten. Gelingt es dir nicht, legst du die Karte zurück unter den Stapel.



Hat sich aber der Maulwurf die Kugel geschnappt und sie rollt in das Loch in der Mitte des Spielplans oder stürzt vom Spielplan ab, ist die nächste Person an der Reihe und startet erneut mit der Kugel vom Startloch aus.



Rollt die Kugel versehentlich zurück auf das Startfeld, dürft ihr einen erneuten Versuch wagen.

Spielende

Hat eine Person **6 Karten** gesammelt, endet das Spiel. Spielt die Runde noch zu Ende, damit alle gleich oft dran waren. Anschließend zählt ihr eure Karten: Gewonnen hat, wer **zuerst 6 Karten** ergattern konnte. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Ihr könnt euch auch darauf einigen, eine höhere Anzahl von Karten bis zum Spielende zu sammeln. Am besten verabredet ihr das vor Spielbeginn.



3