

Für eine bessere Einschätzung eurer Leistung könnt ihr folgende Bewertungskriterien zugrunde legen:

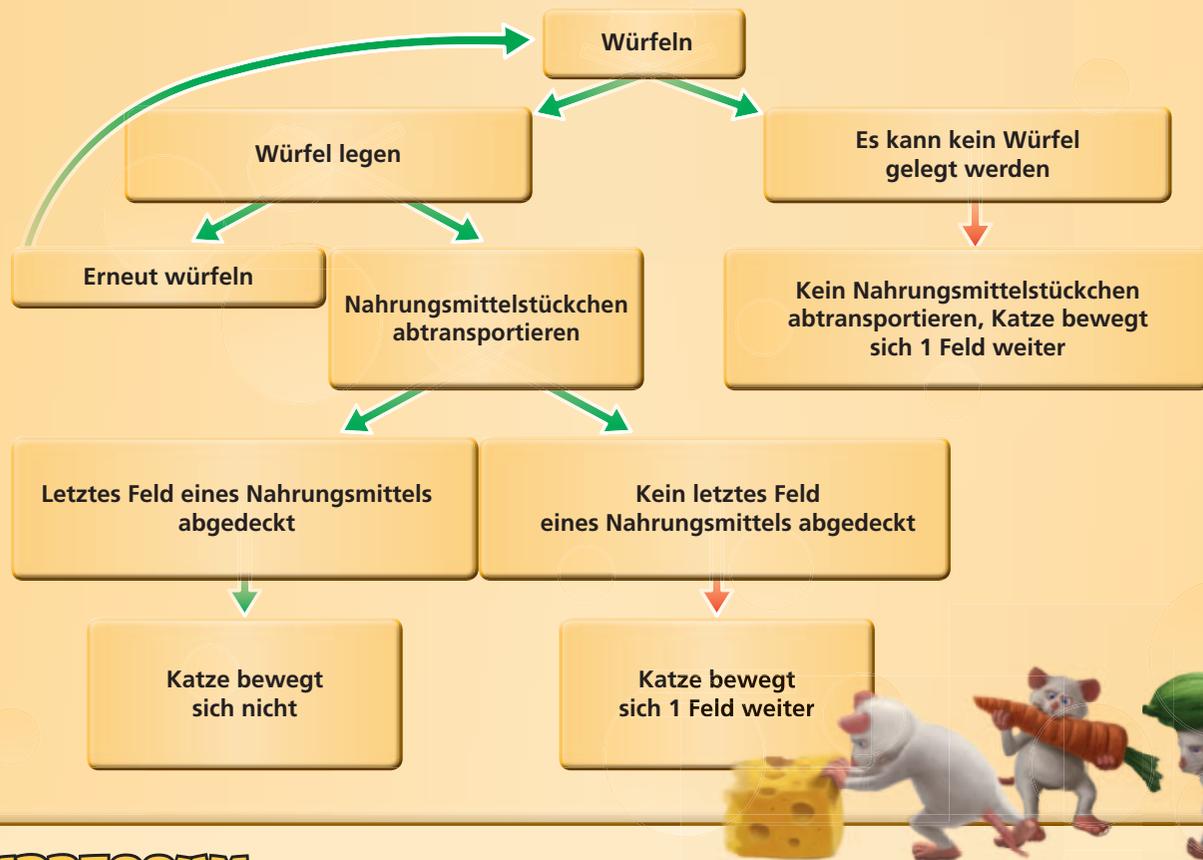
Falls ihr alle Nahrungsmittel abtransportiert habt, dann ist euer Sieg umso beeindruckender, je mehr Felder die Katze bis zur Speisekammer noch vor sich hat (die Speisekammer zählt als letztes Feld mit):

- 6 oder mehr Felder:** Unglaublich! Bestätigt diese Leistung direkt in einer weiteren Partie, dann dürft ihr euch „Legendäre Mäuse“ nennen!
- 5 oder 4 Felder:** Ausgezeichnet! Ihr habt es der fiesen schwarzen Katze so richtig gezeigt.
- 3 oder 2 Felder:** Gut gemacht – ihr ward eine große Hilfe für Charly.
- 1 Feld:** Puh, das war knapp, aber ihr habt es gerade noch geschafft.

Falls die Katze die Speisekammer betreten hat, bevor ihr alle Nahrungsmittel abtransportieren konntet, ist eure Niederlage weniger niederschmetternd, je weniger Stückchen ihr zurücklassen musstet:

- 1 Stückchen:** Ihr habt es fast geschafft, ihr dürft durchaus zufrieden mit euch sein.
- 2 oder 3 Stückchen:** Charlys Vorratslager konntet ihr zwar nicht komplett füllen, aber es wird auch niemand aus seiner Verwandtschaft hungern müssen.
- 4 oder 5 Stückchen:** Da musstet ihr doch Manches in der Speisekammer liegen lassen, das geht bestimmt noch besser.
- 6 oder mehr Stückchen:** Das Vorratslager von Charly ist noch ziemlich leer – auf in eine weitere Partie, um zu zeigen, dass ihr es besser könnt!

ABLAUFSHEMA EINES SPIELZUGES:



IMPRESSUM

Autor: Reiner Knizia · Illustrationen: Andreas Resch · Grafikdesign: Hans-Georg Schneider · Realisation: Klaus Ottmaier
 Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für seine Beiträge zur Entwicklung von Mmm!
 © 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Mmm!

DER KOOPERATIVE MÄUSE-
SPASS FÜR KLEIN UND GROSS
AB 5 JAHREN



ICH BRAUCHE HILFE!

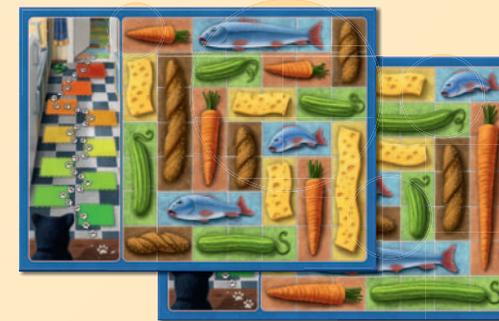
Hey, ich heiße Charly und bin eine Hausmaus. Meine Frau Lotte und ich bekommen in den nächsten Tagen Besuch von unserer großen Verwandtschaft. Damit niemand hungern muss, lege ich schon jetzt Vorräte für uns an. Aber ich kann das nicht alleine schaffen! Könnt ihr mir helfen, die Nahrungsmittel aus der Speisekammer der Familie Maier (so heißt die Menschenfamilie, bei der ich Unterschlupf gefunden habe) in mein Vorratslager zu transportieren?

Ach ja, was ich noch vergessen habe: Wir müssen schnell sein, sonst verjagt uns diese fiese schwarze Katze der Familie und dann habe ich nicht genug Vorräte für den großen Besuch!

Wollt ihr wissen, wie ich aussehe? Schaut nach links oder vorne auf die Schachtel – da seht ihr mich mit den Würfeln jonglieren ...

Also, ich hoffe, ihr helft mir!

WAS BRAUCHT IHR?



1 doppelseitiges Spielbrett



3 Holzwürfel mit jeweils 6 verschiedenen Prägungen, jeweils 1x: Brot, Fisch, Gurke, Käse, Karotte und 1 rotes X



56 Mäuseplättchen (inkl. 7 Ersatzplättchen)



1 Holzkatze

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Nehmt das große gefaltete Spielbrett heraus und klappt es auf. Seht ihr in der linken unteren Ecke den Kopf der fiesen schwarzen Katze? Direkt rechts daneben sind auf der braunen Küchenablage 1 oder 2 weiße Tatzen von ihr. Für das erste Spiel legt die Seite mit 1 Tatze in die Tischmitte.

Stellt jetzt die Holzfigur der fiesen schwarzen Katze auf diese weiße Tatze.

Legt nun alle runden Plättchen (ihr seht drauf mein Gesicht) neben das Spielbrett.

Und schließlich nimmt der Mutigste von euch die 3 Würfel in die Hand – yippie, ihr habt es geschafft! Jetzt kann es losgehen!



STELLT HIER DIE SCHWARZE HOLZKATZE HIN.

LOS GEHT'S!

Danke, dass ihr mir helft. Wir müssen es nun gemeinsam schaffen, alle Nahrungsmittel aus der Speisekammer zu transportieren. Wie das geht?

Ganz einfach: Der von euch, der die Würfel in der Hand hält, wirft sie jetzt auf den Tisch. Sehr gut gemacht!

Was könnt ihr auf den Würfeln sehen?



SO MÜSSEN WÜRFEL AUF NAHRUNGSMITTEL GELEGT WERDEN.



Auf 5 Seiten des Würfels ist 1 Nahrungsmittelsymbol abgebildet - Brot, Fisch, Gurke, Käse oder Karotte. Diese 5 Nahrungsmittelsorten seht ihr auch auf dem Spielbrett. Jedes einzelne Nahrungsmittel besteht aus 2-4 „Stückchen“ – das sind die quadratischen Felder auf dem Spielbrett. Wenn ihr ein Nahrungsmittelsymbol würfelt, ist das gut, denn dann könnt ihr den Abtransport eines Stückchens dieses Nahrungsmittels in meine Vorratskammer vorbereiten. Legt dafür den Würfel auf ein freies quadratisches Feld des Spielbretts eurer Wahl, das dem Nahrungsmittelsymbol des Würfels entspricht.

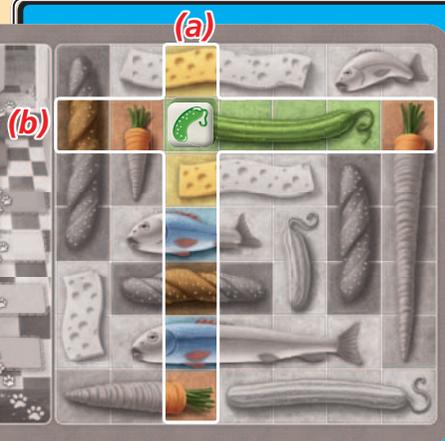
VARIANTE FÜR EIN ANSPRUCHSVOLLERES SPIEL

Ihr wollt eine größere Herausforderung? Bitte schön, dann versucht euch an dieser Variante:

Anstatt jeden Würfel auf ein Feld des Spielbretts eurer Wahl, das dem Nahrungsmittelsymbol des Würfels entspricht, legen zu dürfen, müsst ihr nun nach dem ersten Würfel folgende einschränkende Regel zusätzlich berücksichtigen:

Alle Würfel müssen immer in ein und derselben Zeile **oder** Spalte platziert werden (sie müssen auf einer Linie liegen).

Liegt der erste Würfel wie in der Abbildung gezeigt, müssen die beiden weiteren Würfel entweder in der Spalte (a) platziert werden oder alternativ müssen die beiden Würfel in die Zeile (b) gelegt werden.



Wichtig: Einer von euch würfelt, aber ihr entscheidet immer alle gemeinsam. Sprecht miteinander darüber, auf welches Nahrungsmittelfeld ihr den oder die Würfel legen wollt.



Was bedeutet aber das rote X?

Es besagt nichts Gutes, denn diesen Würfel dürft ihr nicht auf ein Nahrungsmittel legen. Ihr müsst ihn zunächst ungenutzt liegen lassen.

Nach dem ersten Wurf müsst ihr mindestens 1 Würfel auf ein entsprechendes Feld eines Nahrungsmittels **legen**. Ihr dürft aber auch sofort 2 oder gar alle 3 Würfel legen. Habt ihr alle 3 Würfel auf Nahrungsmittel gelegt, macht direkt bei Punkt B) *Nahrungsmittelstückchen abtransportieren* weiter.

Wenn ihr nicht alle 3 Würfel auf Nahrungsmittel legen wollt oder könnt (weil das rote X sichtbar ist oder ihr alle Stückchen sämtlicher Nahrungsmittel dieser Sorte bereits komplett abtransportiert habt), dürft ihr euch aussuchen, was ihr machen wollt:

A) Erneut Würfeln

B) Nahrungsmittelstückchen abtransportieren

A) Erneut Würfeln

Nach dem ersten Wurf dürft ihr somit 1 oder 2 Würfel, die ihr noch nicht auf ein Nahrungsmittel gelegt habt, noch einmal werfen. Jetzt müsst ihr wieder mindestens 1 Würfel auf ein Nahrungsmittel legen. Falls ihr 2 Würfel werft, dürft ihr auch nur 1 Würfel legen und den letzten Würfel ein letztes Mal werfen. Die Würfel, die ihr schon auf das Spielbrett gelegt habt, dürft ihr aber nicht mehr bewegen!

Aber aufgepasst: Es kann passieren, dass ihr **bei einem Würfelwurf** (auch bereits beim 1. Wurf) **keinen Würfel** auf ein Nahrungsmittelfeld **legen** könnt. Dann dürft ihr in diesem Zug **keine Stückchen** der Nahrungsmittel **abtransportieren** und müsst bereits auf das Spielbrett gelegte Würfel zurücknehmen. Aber es kommt noch schlimmer:

Ihr müsst dann zusätzlich die fiese schwarze Katze um 1 Feld weiter in Richtung der Speisekammer bewegen. Folgt dazu einfach den weißen Tatzen von Feld zu Feld. Gebt danach die Würfel an den linken Nachbarn weiter, nun darf er sein Glück versuchen.

SO LÄUFT DIE KATZE DURCH DIE KÜCHE ZUR SPEISEKAMMER.



B) Nahrungsmittelstückchen abtransportieren:

Habt ihr alle 3 Würfel auf Nahrungsmitteln platziert oder wollt ihr keinen weiteren Würfelwurf riskieren, transportiert die Nahrungsmittelstückchen ab. Tauscht dafür nacheinander die auf die Nahrungsmittel gelegten Würfel gegen eines meiner Mäuseplättchen aus. Das Plättchen zeigt an, dass ihr dieses Stückchen abtransportiert habt und deshalb auf dieses Feld keinen Würfel mehr legen dürft.

Müsst ihr die Katze bewegen? Deckt ihr mit einem Mäuseplättchen das letzte Feld von mindestens 1 Nahrungsmittel ab, bewegt sich die fiese schwarze Katze nicht. Transportiert ihr in diesem Zug von keinem Nahrungsmittel das letzte Stückchen ab, müsst ihr nun die fiese schwarze Katze um 1 Feld weiter in Richtung der Speisekammer bewegen.

WENN IHR AM ENDE EINES ZUGES MINDESTENS BEI 1 NAHRUNGSMITTEL DAS LETZTE FELD MIT EINEM MÄUSEPLÄTTCHEN BELEGT, BEWEGT SICH DIE KATZE NICHT WEITER - IHR HABT EIN BISSCHEN ZEIT GEWONNEN.



Gib schließlich deinem linken Nachbarn die Würfel, er darf sie nun werfen.

GEWONNEN ... ODER ZUMINDEST FAST!

Die fiese schwarze Katze hat die Speisekammer noch nicht erreicht, wir haben aber bereits alle Nahrungsmittel aus der Speisekammer in mein Vorratslager gebracht? Genial, wir haben es tatsächlich geschafft! Dank eurer mäusestarken Hilfe haben wir es gemeinsam der fiesen schwarzen Katze gezeigt und dieses Mal gewonnen. Kann ich beim nächsten Besuch meiner Verwandtschaft wieder auf eure Unterstützung zählen?

Die Katze hat die Speisekammer erreicht? Na, beim nächsten Mal klappt das bestimmt noch besser! Aber Dank eurer Hilfe habe ich bereits einige Vorräte für mich und meine Mäuseverwandtschaft sammeln können.

Sobald ihr meint, dass diese Aufgabe zu leicht für euch ist, dreht das Spielbrett um. Stellt dann die fiese schwarze Katze auf die 2 weißen Tatzen auf der braunen Küchenablage. Ihr müsst mir dann helfen, größere Nahrungsmittel (2-5 „Stückchen“) in Sicherheit zu bringen. Das ist viel schwieriger!

Aber glaubt mir, gemeinsam schaffen wir auch das bestimmt!

