

DIE STUNDE DER MAUS

SPIELANLEITUNG

*Sehr verehrte Mäuse aus Wolkenkuckucksheim,
zwirbeln Sie Ihre Schnurrhaare und wetzen Sie Ihre
Nagezähne, denn Sie sind hiermit herzlich eingeladen zur
royalen Schatzsuche! Freuen Sie sich auf ein Vergnügen
für die ganze Mäusefamilie und hüpfen Sie mit Elan zum
Sieg! Mit Ihrem individuellen Trophäentableau können
Sie attraktive Preise gewinnen, sobald die Stunde der
Maus schlägt! Zudem bieten wir für Ihre kleinsten
Mäuschen einen Wettbewerb im Pendelklettern an.*

*Die Veranstaltung beginnt PÜNKTLICH um 19:00 Uhr.
Erwünscht ist sportlich-elegante Kleidung.
Für Ihr leibliches Wohl steht ein Beeren-Bufferet bereit.*

Hochachtungsvoll,

PRINZ
KUCKUCK

*PS: LEIDER HABE ICH SCHON WIEDER MEINE INSIGNIEN VERLEGT.
WER SIE FINDET, KANN SICH AUF EINE EXTRABELOHNUNG FREUEN.*

SPIELMATERIAL

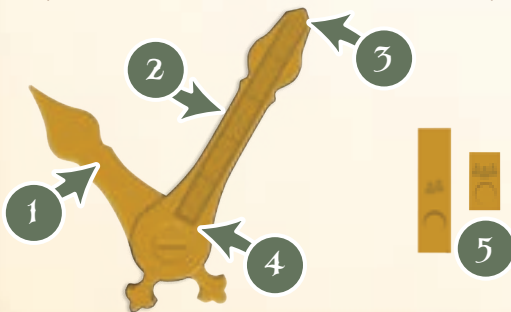
- ⊙ 1 Uhr (Spielplan)
- ⊙ 1 Uhrzeigerset (zum Zusammenbauen)
- ⊙ 2 Minutenzeiger-Blocker
- ⊙ 1 Tannenzapfen-Gewicht
- ⊙ 4 Trophäentableaus
- ⊙ 2 Zusatztafeln
- ⊙ 1 Pendel
- ⊙ 1 Beutel
- ⊙ 93 Spielsteine (Objekte & Insignien)
- ⊙ 12 Aktionsfeld-Plättchen
- ⊙ 16 Mausebögen
- ⊙ 20 Mausfiguren
- ⊙ 1 Rangfolge-Pöppel
- ⊙ 4 Siegmarker
- ⊙ 12 Questkarten
- ⊙ 13 Gunstkarten
- ⊙ 1 Katzenwürfel
- ⊙ 2 Katzentatzen
- ⊙ 8 50-Punkte-Plättchen
- ⊙ 2 Rangfolge-Blocker
- ⊙ 2 Übersichtstafeln

UHR



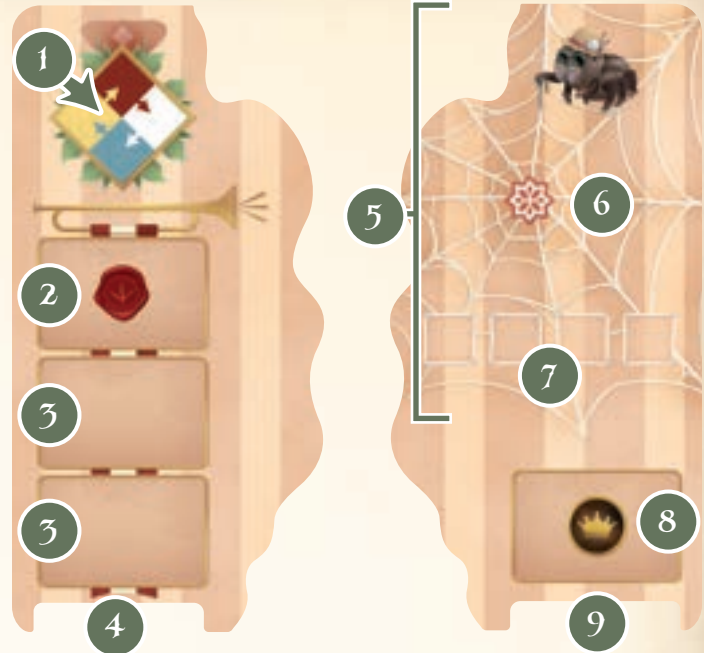
- 1. Innenfelder (Rauten)
- 2. Außenfelder (Blätter)
- 3. Aktionsfelder
- 4. Außenfeld (Kuckuck)
- 5. Öffnung für das Uhrzeigerset
- 6. Siegleiste

UHRZEIGERSET (ZUSAMMENGEBAUT)



- 1. Stundenzeiger
- 2. Minutenzeiger
- 3. vorderster Platz
- 4. hinterster Platz
- 5. Minutenzeiger-Blocker

ZUSATZTAFELN



- 1. Rangfolge
- 2. Platz für Queststapel
- 3. Plätze für aufgedeckte Questkarten
- 4. Quest-Ablage
- 5. Klitzis kleiner Kaufladen
- 6. Kostbarkeiten im Netz
- 7. Klitzis Angebote
- 8. Platz für Gunststapel
- 9. Gunst-Ablage

PENDEL & TANNENZAPFEN-GEWICHT



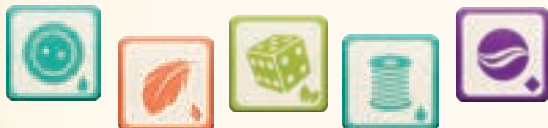
- 1. Start-Tannenzapfen
- 2. Linke Pendelkette
- 3. Zielfeld (Ahornblatt)
- 4. Rechte Pendelkette
- 5. Tannenzapfen-Gewicht

TROPHÄENTABLEAUS



1. Trophäenfelder
2. Startfelder der Mäuse
3. Siegpunkte bei der Endwertung

SPIELSTEINE



OBJEKTE

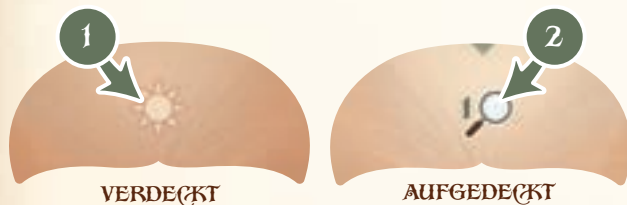


KOSTBARKEITEN



INSIGNIEN

AKTIONSFELD-PLÄTTCHEN



1. Position beim Spielaufbau
2. Aktionssymbol

SONSTIGES MATERIAL



KATZENWÜRFEL



SIEGMARKER



KATZENTATZEN



RANGFOLGE-BLOCKER



50-PUNKTE-PLÄTTCHEN
(BEI MEHR ALS 50 SIEGPUNKTEN)



RANGFOLGE-PÖPPEL

MAUSBÖGEN



1. Mausfigur
2. Taschenplätze
3. Sonderfähigkeit

MAUSFIGUREN



Schlaumaus

Springmaus

Guckmaus

Beutelmaus

Klettermäuschen

GUNSTKARTEN



1. Aktionssymbol
2. Bonusobjekt
3. Startkartensymbol

QUESTKARTEN





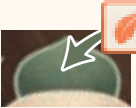

1. abzuliefernde Objekte
2. Belohnung



SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte und steckt die Uhrzeiger in die Mitte der Uhr.
2. Legt die beiden Zusatztafeln seitlich an die Uhr an.
3. Dreht den Stundenzeiger auf die Sieben und den Minutenzeiger auf die Zwölf.

4. Legt die Aktionsfeld-Plättchen 1, 6, 11 und 12 auf die passenden Aktionsfelder der Uhr. Deckt sie anschließend auf.
5. Sortiert die übrigen Aktionsfeld-Plättchen nach ihren Rückseiten: ☾ und ☀ und . Mischt beide Stapel getrennt und verteilt die Plättchen auf die passenden Aktionsfelder der Uhr. Deckt sie anschließend auf.



6. Nehmt alle 10 Kostbarkeiten  und verteilt sie auf Klitzis Spinnennetz. 
7. Gebt alle anderen Spielsteine in den Beutel und schüttelt ihn gut durch.
8. Zieht 4 Spielsteine aus dem Beutel und legt sie als Angebote auf die Felder unter Klitzis Spinnennetz.
9. Zieht 11 Spielsteine aus dem Beutel und legt sie auf die 11 Außenfelder mit Blättern. Legt keinen Spielstein auf das Außenfeld mit dem Kuckuck.  AUSSENFELD MIT BLATT
10. Sucht im Gunststapel nach den 4 Karten mit der Nuss . Mischt diese 4 Karten und teilt allen Mitspielenden je 1 aus. Die übrigen Karten werden in den Stapel zurückgemischt. Haltet eure Gunstkarten vor den anderen geheim!
11. Legt den Gunststapel verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz unter Klitzis Spinnennetz.
12. Mischt die Questkarten und legt sie als Stapel verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz auf der anderen Zusatztafel. Deckt die obersten 2 Karten auf und legt sie aufgedeckt auf die beiden Kartenplätze unter dem Stapel.
13. Legt das Pendel unter die Uhr (oder daneben, wenn das für euch praktischer ist).
14. Legt das Tannenzapfen-Gewicht ans untere Ende der rechten Pendelkette, direkt unter die 9.

15. Legt die Katzentatzen, den 10-seitigen Katzenwürfel und die 50-Punkte-Plättchen griffbereit zur Seite.
16. Beim Spiel zu zweit: Steckt den -Blocker wie in der Abbildung unten in den Minutenzeiger. Beim Spiel zu dritt: Steckt den -Blocker wie in der Abbildung unten in den Minutenzeiger. Zu viert braucht ihr keinen Blocker.



17. Sucht euch je eine Spielfarbe aus und nehmt euch die Mausfiguren, Mausbögen und den Siegmarker in eurer Farbe.



18. Wer von euch am pünktlichsten ist, nimmt den Rangfolge-Pöppel und stellt ihn auf sein oder ihr Farbfeld auf der Zusatztafel. Beim Spiel zu zweit oder zu dritt verdeckt ihr die Felder der nicht gewählten Spielfarben mit Rangfolge-Blockern.  
19. Legt alle eure Mausbögen und je ein zufälliges Trophäentableau vor euch.
20. Setzt alle euer Klettermäuschen auf den Start-Tannenzapfen am unteren Ende der linken Pendelkette. 
21. Auf euren Trophäentableaus sind Startfelder für eure Springmaus, Beutelmaus und Guckmaus angegeben. Setzt eure Mäuse auf die entsprechenden Innenfelder (erkennbar an der Raute). Eure Schlaumaus legt ihr auf den passenden Mausbogen. Sie ist am Anfang noch nicht im Spiel. 
22. Legt eure Siegmarker auf das Startfeld der Sieg-leiste. Das ist der Pfeil links neben der 1.
23. Das Spiel beginnt mit dem ersten Ticktack der Uhr.



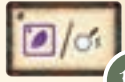
19



19



10



10

1



2

18

9

21

3

2

6

8

11

12

22

7

10

15

13

15

10



19



20



14



19



10




WILLKOMMEN IN DER KUCKUCKSUHR



12 x TICKTACK = 1 STUNDE

Kuckuck, Kuckuck, ruft's aus der Uhr ...

Ihr spielt jeweils eine Familie von Mäusen, die auf den Zeigern einer Kuckucksuhr herumhüpfen und dabei Objekte sammeln. Euer Trophäentableau gibt vor, nach welchen Objekten ihr besonders Ausschau halten solltet. Eine Runde besteht aus einer vollen Stunde, also einer Umdrehung des Minutenzeigers. Alle fünf Minuten hält der Zeiger an, damit die Mäuse abspringen können, um Aktionen auszuführen, oder aufspringen, um zu anderen Aktionsfeldern zu gelangen. Dieses Fünf-Minuten-Intervall wird „Ticktack“ genannt. Wer ganz vorn auf dem Minutenzeiger sitzt, wird zuerst aktiviert, läuft aber Gefahr, heruntergeschubst zu werden. Am Ende der 5. Runde schlägt die Stunde der Maus. Wer dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Es gibt fünf Möglichkeiten, Siegpunkte  zu erhalten:



SIEGPUNKTE-
SYMBOL



Objekte abliefern

Damit kannst du auch:



Quests erfüllen



Reihen und Spalten deines Trophäentableaus füllen



Die Pendelkette hochklettern



Prinz Kuckucks Insignien zu ihm zurückbringen

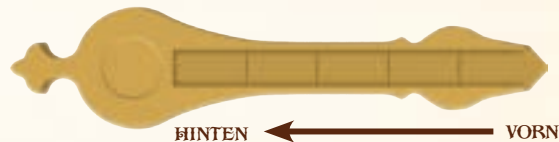
ABLAUF EINES TICKTACKS

Ein Ticktack ist in drei Schritte unterteilt:

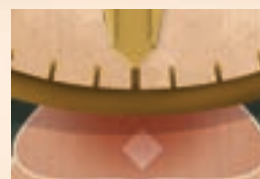
1. Dreht den Minutenzeiger um 5 Minuten weiter auf die nächste Zahl. Alle Felder an dieser Zahl werden **AKTUELLE FELDER** genannt.



2. Aktiviert nacheinander alle Mäuse auf dem Minutenzeiger. Es beginnt die Maus, die ganz vorn auf dem Zeiger sitzt.



3. Aktiviert nacheinander alle Mäuse auf dem aktuellen Innenfeld (das ist das Feld mit der Raute). Die Rangfolge auf der Zusatztafel bestimmt die Reihenfolge.



INNENFELD



RANGFOLGE

Gibt es bei einem Ticktack keine Mäuse auf dem Zeiger und auch keine Mäuse auf dem Innenfeld (z. B. beim ersten Ticktack des Spiels), macht ihr direkt mit dem nächsten Ticktack weiter.

RANGFOLGE



Sitzen mehrere Mäuse auf dem aktuellen Innenfeld, bestimmt die Rangfolge auf der Zusatztafel, in welcher Reihenfolge sie aktiviert werden.

Es beginnt die Farbe, auf der der Pöppel gerade steht. Diese Mäusefamilie aktiviert EINE Maus ihrer Wahl. Dann kommt die nächste Farbe in Pfeilrichtung an die Reihe, wobei alle Farben übersprungen werden, die keine nicht-aktivierten Mäuse auf dem aktuellen Innenfeld haben.

Wiederholt das so lange, bis ALLE Mäuse auf dem aktuellen Innenfeld aktiviert wurden.

Beispiel: Aktivierungsreihenfolge

- 1 Der Minutenzeiger rückt von der Zwei auf die Drei.



- 2 Die Mäuse auf dem Zeiger werden der Reihe nach aktiviert, beginnend mit der vordersten.



- 3 Anschließend werden die Mäuse auf dem aktuellen Innenfeld nach Rangfolge aktiviert. Beachtet, dass Gelb auch die 🐭 als zweite und die 🐭 als vierte Maus aktivieren könnte.



„Mäuse auf Außenfeldern werden nicht aktiviert!“



EINE MAUS AKTIVIEREN

Wenn eine deiner Mäuse aktiviert wird, entscheidest du, was sie tut. Betritt sie dabei ein Außenfeld, kann sie dort einen Spielstein einsammeln und Aktionen ausführen.



Sitzt die aktive Maus auf dem **Minutenzeiger**, kann sie entweder:

BLEIBEN, wo sie gerade ist,

ODER

vom Minutenzeiger auf das aktuelle Außenfeld **ABSPRINGEN**. Dort kann sie einen Spielstein einsammeln und Aktionen ausführen.



Sitzt die aktive Maus auf dem **Innenfeld**, kann sie entweder:

auf das aktuelle Außenfeld wuseln. Dort kann sie einen Spielstein einsammeln und Aktionen ausführen.

ODER

auf den Minutenzeiger **AUFSPRINGEN**.

AUF DEN MINUTENZEIGER AUFSPRINGEN

Wenn deine Maus auf den Minutenzeiger aufspringt, setzt sie sich hinter alle Mäuse, die bereits dort sitzen, auf den vordersten freien Platz.




Gibt es keine freien Plätze, werden alle Mäuse auf dem Minutenzeiger nach vorn geschubst, um Platz zu schaffen. Das heißt, die vorderste Maus wird vom Zeiger heruntergeschubst. **Eine heruntergeschubste Maus wird sofort aktiviert** und hat zwei Möglichkeiten: 1) Sie kann auf das aktuelle Außenfeld springen. 2) Sie kann zurück auf das vorherige Außenfeld springen. Falls dort eine Katzentatze liegt, springt sie weiter zurück, bis sie ein Außenfeld ohne Katzentatze erreicht.



: Eine Beutelmaus belegt 2 Plätze auf dem Minutenzeiger und kann daher bis zu 2 Mäuse herunterschubsen.



Keine freien Plätze → 2 Mäuse werden heruntergeschubst, die  zuerst



1 freier Platz → 1 Maus wird heruntergeschubst

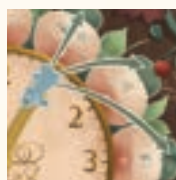
Ragt eine Beutelmaus halb über das vordere Ende des Zeigers, wird sie ganz heruntergeschubst und die anderen Mäuse rücken nach vorn, um die Lücke zu schließen.




VOM MINUTENZEIGER ABRINGEN



Wenn deine Maus vom Minutenzeiger abspringt, setzt sie sich auf das aktuelle Außenfeld (bei der Zwölf das Kuckuckfeld, ansonsten ein Blattfeld). Es können beliebig viele Mäuse gleichzeitig auf demselben Außenfeld sitzen. Anschließend rücken die anderen Mäuse auf dem Minutenzeiger nach vorn, um die Lücke zu schließen.



 : Wenn eine Springmaus vom Minutenzeiger abspringt oder heruntergeschubst wird, hat sie zwei Möglichkeiten: 1) Sie springt ganz normal. 2) Sie springt bis zu 2 Außenfelder weiter im Uhrzeigersinn.



Ein MUSENFELD BETRETEN



Wann immer eine aktive Maus ein Außenfeld betritt, darf sie Folgendes der Reihe nach tun:

1. Einen Spielstein einsammeln (falls vorhanden)
UND/ODER
2. Die Aktion(en) des zugehörigen Aktionsfelds ausführen (siehe Seite 10–11).

SPIELSTEINE

Objekte und Insignien

Spielsteine stellen die Objekte und Insignien dar, nach denen eure Mäuse suchen. Die meisten Spielsteine sind Objekte; ihr könnt sie für Siegpunkte abliefern. Zudem gibt es drei unglaublich wertvolle Insignien, die durch einen Stern markiert sind. Bringt sie zurück zu Prinz Kuckuck, um noch mehr Siegpunkte zu bekommen und seine royale Gunst zu erlangen.

Spielsteine tauschen

Wenn sich mehrere deiner Mäuse an derselben Zahl befinden (auf dem Innenfeld, dem Außenfeld oder dem Minutenzeiger), dürfen sie jederzeit ihre Spielsteine miteinander tauschen. Der Tausch muss nicht 1:1 sein. Verteile die Spielsteine auf den Bögen dieser Mäuse nach Belieben um. Mit anderen Mäusefamilien kannst du nicht tauschen.

Achtung: Eine Maus kann nur die Spielsteine auf ihrem eigenen Mausbogen abliefern bzw. zurückbringen.

Spielsteine einsammeln

Wenn eine Maus einen Spielstein einsammelt, kann sie ihn entweder auf einen freien Taschenplatz ihres eigenen Mausbogens legen oder ihn direkt mit einer deiner anderen Mäuse an derselben Zahl tauschen. Findet sich kein freier Taschenplatz, musst du den überschüssigen Spielstein in den Beutel zurücklegen. (Das kann entweder der gerade eingesammelte sein oder einer von einem Mausbogen.)

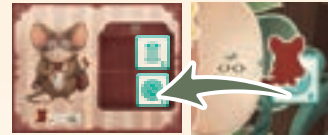


Beispiel: Ticktack

- 1 Zuerst wird die aktiviert und springt vom Minutenzeiger ab auf das Außenfeld.



- 2 Die sammelt den Spielstein ein und legt ihn auf einen freien Taschenplatz ihres Mausbogens.



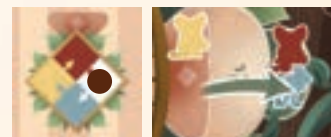
- 3 Anschließend führt die die Aktion Pendelklettern 3 aus und beendet ihre Aktivierung.



- 4 Als Nächstes wird die aktiviert. Sie beschließt, auf dem Minutenzeiger zu bleiben.



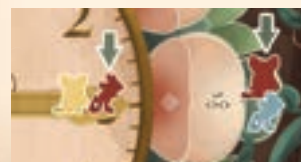
- 5 Laut Rangfolge wird danach die aktiviert. Sie wuselt auf das Außenfeld und führt ebenfalls die Aktion Pendelklettern 3 aus.



- 6 Zuletzt wird die aktiviert und springt auf den Minutenzeiger auf.



- 7 Bevor das Ticktack endet und der Minutenzeiger weiterrückt, gibt die noch alle ihre Spielsteine an die .







AKTIONEN

Aktionskosten



Manche Aktionen haben einen Pfeil. Um sie auszuführen, musst du ihre Kosten bezahlen. Das Symbol links vom Pfeil sind die Kosten. Das Symbol rechts vom Pfeil ist der Effekt.

Dies sind mögliche Kosten-Symbole:

  Gib X Spielsteine (Objekte oder Insignien) aus, indem du sie von dem Bogen deiner aktiven Maus nimmst und in den Beutel legst.



 Nimm beliebig viele Insignien von dem Bogen deiner aktiven Maus und lege sie auf den Kuckuck. Für jede zurückgebrachte Insignie erhältst du 5 Siegpunkte  und ziehst 1 Gunstkarte (Handlimit: 2).



 Nimm beliebig viele Objekte (keine Insignien) vom Bogen deiner aktiven Maus und liefere sie für Siegpunkte  ab (siehe Seite 12).

Stöbern

Ziehe X Spielsteine aus dem Beutel. Die aktive Maus sammelt sie ein.

 : Wenn eine Guckmaus die Aktion  ausführt, ziehst du X+1 Spielsteine und legst 1 davon in den Beutel zurück. Die anderen sammelt die Guckmaus ein.

Klitzis kleinen Kaufladen besuchen

Die aktive Maus sammelt 2 Spielsteine aus Klitzis Angeboten ODER 1 Kostbarkeit aus Klitzis Spinnennetz ein. Eine Kostbarkeit zählt beim Abliefern wie 1 Objekt, das alle Farben und alle Symbole hat. Kostbarkeiten sind keine Insignien und können nicht zum Kuckuck zurückgebracht werden.



Achtung: Klitzis Angebote werden nicht sofort wieder aufgefüllt. Erst am Ende der Stunde füllt Klitzi ihre Angebote auf (siehe Seite 14).

Spielsteine zuwerfen

Wähle 1 deiner Mäuse und tausche Spielsteine mit ihr, als wäre sie an derselben Zahl wie die aktive Maus.

Springen

Die aktive Maus kann auf ein Außenfeld bis zu 3 Zahlen weiter im Uhrzeigersinn springen. Mäuse auf Außenfeldern dürfen keine Gunstkarten zum Springen spielen.

Anmerkung: Es ist nicht möglich, mehrere Sprungeffekte zu kombinieren und dadurch weiter als 3 Felder auf einmal zu springen. Beispielsweise kann die Springmaus nicht von der Zwölf auf die Fünf springen, indem sie die Aktion Springen mit ihrer Sonderfähigkeit kombiniert. Sie kann aber mit ihrer Sonderfähigkeit auf das Außenfeld der Zwölf springen und dort die Aktion ausführen, um weiter auf die Eins, Zwei oder Drei zu springen.

Schlaumaus rufen

Nimm deine Schlaumaus und setze sie auf ein beliebiges Außenfeld der Uhr. Sie führt eine normale Aktivierung aus, selbst wenn sie in dieser Stunde bereits aktiviert wurde. Wenn du diese Aktion zum ersten Mal ausführst, hast du ab jetzt eine zusätzliche Maus im Spiel.



Gunst erlangen

Ziehe 1 Gunstkarte.

Falls der Stapel leer ist, mische den Ablagestapel. Du darfst nie mehr als 2 Gunstkarten gleichzeitig auf der Hand haben. Ziehst du eine dritte, musst du sofort eine davon ohne Wirkung ablegen. Halte deine Gunstkarten stets vor den anderen geheim. Ein Schrägstrich auf einer Gunstkarte bedeutet, dass du sie entweder für ihre Aktion spielen oder als Bonusobjekt ablegen kannst (nicht beides).

GUNSTKARTEN FÜR AKTIONEN SPIELEN: Solange eine deiner Mäuse aktiv ist, kannst du Gunstkarten spielen (und danach ablegen), um zusätzliche Aktionen mit ihr auszuführen. Die aktive Maus führt ihre Aktionen einzeln nacheinander, in beliebiger Reihenfolge aus.


GUNSTKARTEN ALS BONUSOBJEKTE ABLEGEN:



Manche Gunstkarten geben ein Bonusobjekt. Du kannst sie anstelle eines Spielsteins ablegen, um Aktionskosten zu bezahlen, oder du kannst sie beim Abliefern von Objekten mit abliefern. Dabei zählen sie wie das aufgedruckte Objekt (auch zum Erfüllen von Quests).

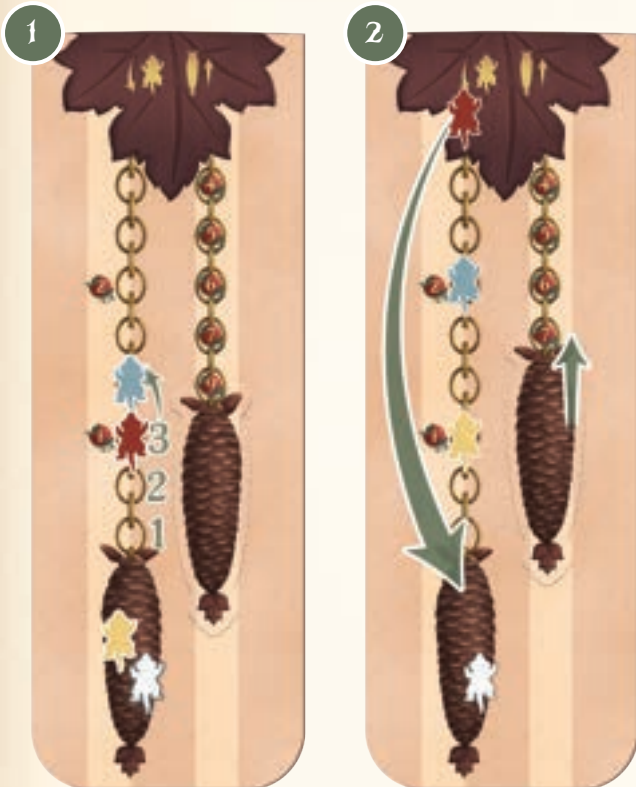






Hinweis: Abgelieferte Bonusobjekte werden nicht auf das Trophäentableau gelegt.




X Pendelklettern

Dein Klettermäuschen klettert um X Felder die Pendelkette hinauf. Würde es auf einem besetzten Feld landen, klettert es weiter, bis es ein freies Feld erreicht. Wann immer dein Klettermäuschen ein -Feld passiert oder darauf landet, erhältst du entsprechend viele Siegpunkte.

Erreicht dein Klettermäuschen das Ahornblatt, bleibt es stehen (seine übrigen Bewegungen verfallen). Du erhältst die Siegpunkte, die direkt über dem Tannenzapfen-Gewicht an der rechten Pendelkette angegeben sind. Schiebe das Tannenzapfen-Gewicht dann nach oben, sodass es diese Zahl überdeckt (außer es war die 4 ). Setze anschließend dein Klettermäuschen wieder auf den Start-Tannenzapfen am unteren Ende der linken Pendelkette. Die 4  wird niemals überdeckt.



(1) Blau führt die Aktion Pendelklettern 3 aus. Das heißt, das  klettert um 3 Felder die Pendelkette hinauf. Dieses Feld ist bereits besetzt, also klettert das  weiter auf das nächste freie Feld. Da das  das 1 -Symbol passiert hat, erhält Blau 1 Siegpunkt.

(2) Das  erreicht als erstes Klettermäuschen das Ahornblatt. Rot erhält also 9 Siegpunkte und das  kehrt zurück auf den Start-Tannenzapfen am unteren Ende der linken Pendelkette. Anschließend rückt das Tannenzapfen-Gewicht an der rechten Pendelkette um 1 Feld nach oben, sodass es die 9  überdeckt. Das nächste Klettermäuschen, das am Ahornblatt ankommt, wird nur 7 Siegpunkte erhalten.

AKTIONSFELDER

Alle Aktionen sind freiwillig. Wenn du beide Aktionen ausführst, halte dich an die Reihenfolge.

1



Gib 1 Spielstein aus, um deine Schlaumaus zu rufen.



Dein Klettermäuschen klettert um 3 Felder die Pendelkette hinauf.



Deine aktive Maus sammelt 1 Spielstein aus dem Beutel ein.



Ziehe 1 Gunstkarte.



Gib 1 Spielstein aus, um Klitzis kleinen Kaufladen zu besuchen.

6 11



Deine aktive Maus liefert Objekte ab (siehe Seite 12).




Dein Klettermäuschen klettert um 2 Felder die Pendelkette hinauf. Dann darf deine aktive Maus 2 Spielsteine ausgeben, um den Kaufladen zu besuchen.



Dein Klettermäuschen klettert um 1 Feld die Pendelkette hinauf. Dann darf deine aktive Maus 1 Spielstein ausgeben, um 2 Spielsteine aus dem Beutel einzusammeln.

12




Die aktive Maus bringt Insignien zurück und erhält für jede 5  und 1 Gunstkarte. Dann springt sie auf das Außenfeld der Eins, Zwei oder Drei.



OBJEKTE FÜR SIEGPUNKTE ABLIEFERN

Objekte abliefern

Wenn du die Aktion Abliefern  ausführst, nimmst du beliebig viele Objekt-Spielsteine vom Mausbogen deiner aktiven Maus und lieferst sie ab. Dazu kannst du Gunstkarten als Bonusobjekte ablegen. Du erhältst Siegpunkte für die gesamte Lieferung:

- ☉ 1 Siegpunkt pro Objekt.
- ☉ +1 Siegpunkt pro Objekt in der größten Symbolgruppe.
- ☉ +1 Siegpunkt pro Objekt in der größten Farbgruppe.


Bei mehreren gleichgroßen Gruppen wählst du eine.

Tipp: Schneller geht's mit dem Siegpunkte-Rechner. Ihr findet ihn hier: score.hickorydickorygame.com

Quest erfüllen

Sieh dir nun die aufgedeckten Questkarten unter der Rangfolge an. Hast du gerade alle Objekte auf einer solchen Karte abgeliefert? Dann hast du die Quest erfüllt und erhältst die auf der Karte angegebenen Siegpunkte. Lege danach die Karte ab. Pro Lieferung kannst du nur 1 Quest erfüllen.



 Ein Regenbogensymbol heißt: ein Objekt beliebiger Farbe mit diesem Symbol.

Am Ende der Stunde werden alle erfüllten Quests durch neue Karten vom Stapel ersetzt (siehe Seite 14).

Passende Spielsteine auf das Trophäentableau legen

Anschließend legst du alle abgelieferten Spielsteine auf passende freie Felder deines Trophäentableaus. Passend heißt, dass sie in Farbe und Symbol übereinstimmen. Kostbarkeiten kannst du auf beliebige Felder legen. Bedenke aber, dass du gelegte Spielsteine später nicht mehr umpositionieren kannst. Alle abgelieferten Spielsteine, die keinen Platz auf deinem Trophäentableau finden, kommen in den Beutel zurück.



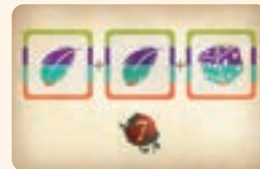
Nicht vergessen: Bonusobjekte von Gunstkarten kannst du nicht auf das Trophäentableau legen.

Beispiel: Abliefern



Du lieferst diese Spielsteine ab. So berechnen sich die Siegpunkte, die du dafür erhältst:

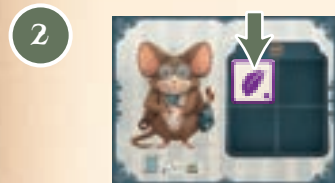
- ☉ 5 Siegpunkte für 5 Objekte
- ☉ 3 Siegpunkte für 3 Objekte mit gleichem Symbol (2 Knöpfe + 1 Kostbarkeit)
- ☉ 3 Siegpunkte für 3 Objekte mit gleicher Farbe (2 lila + 1 Kostbarkeit)
- ☉ 7 Siegpunkte für die erfüllte Quest (die Kostbarkeit ersetzt eine der Federn)



Insgesamt erhältst du 18 Siegpunkte. Du legst alle Spielsteine, für die du passende freie Felder hast, auf dein Trophäentableau. Die restlichen legst du in den Beutel zurück. Die Kostbarkeit darfst du auf ein beliebiges Feld legen.



Spielbeispiel



(1) Der Minutenzeiger rückt auf die Vier. Die wird aktiviert und springt ab.

(2) Sie sammelt das Objekt auf dem Außenfeld ein und legt es auf ihren Mausbogen.

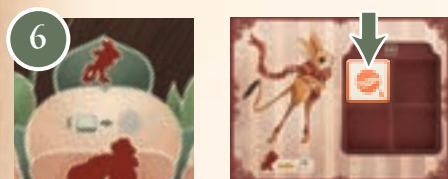


(3) Die führt die Aktion 1 aus. Aufgrund ihrer Sonderfähigkeit zieht sie ZWEI Spielsteine aus dem Beutel.

(4) Sie sammelt einen davon ein und legt den anderen in den Beutel zurück.

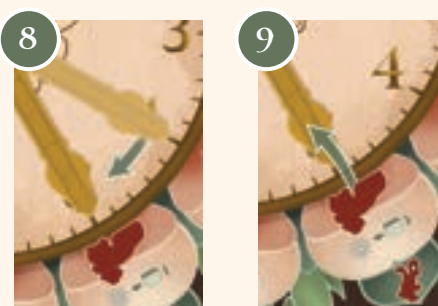


(5) Als Nächstes wird die aktiviert und benutzt ihre Sonderfähigkeit, um vom Minutenzeiger auf das Außenfeld der Fünf zu springen.



(6) Die sammelt das Objekt auf dem Außenfeld ein.

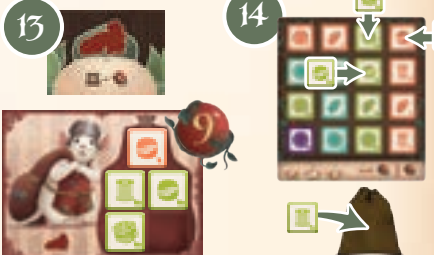
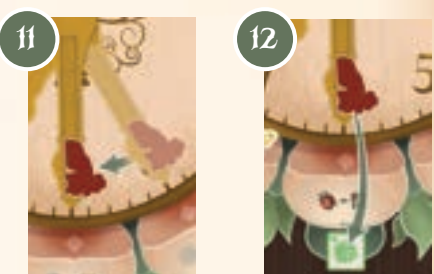
(7) Für die Aktion muss sie 1 Spielstein ausgeben. Theoretisch könnte sie das gerade eingesammelte Objekt ausgeben, aber stattdessen legt sie lieber eine Gunstkarte als Bonusobjekt ab. Damit sind die Aktionskosten bezahlt und die nimmt sich 2 Spielsteine aus Klitzis Angeboten.



(8) Alle Mäuse an der Vier wurden aktiviert. Damit ist das Ticktack abgeschlossen und der Minutenzeiger rückt weiter zur Fünf.

(9) Die wird aktiviert und springt auf den Minutenzeiger auf. (Die sitzt bereits auf dem Außenfeld und wird daher NICHT nochmals aktiviert.)

(10) Solange die und die an derselben Zahl sitzen, können sie tauschen. Die gibt ihre drei Spielsteine an die .



(11) Alle Mäuse an der Fünf wurden aktiviert. Damit ist das Ticktack abgeschlossen und der Minutenzeiger rückt weiter zur Sechs.

(12) Die wird aktiviert. Sie springt vom Minutenzeiger ab und sammelt das Objekt auf dem Außenfeld ein.

(13) Dann liefert die alle ihre Objekte ab und erhält dafür 9 Siegpunkte.

(14) Sie legt die abgelieferten Spielsteine auf passende Felder ihres Trophäentableaus. Der übrige Spielstein kommt in den Beutel.

ENDE DER STUNDE

Sobald ihr das zwölfte Ticktack abgeschlossen habt, gibt Prinz Kuckuck ein lautes, hochherrschaftliches

~ KUCKU ~

von sich, um daran zu erinnern, dass die volle Stunde und somit das Ende der Spielrunde erreicht ist. Zum Ende der Stunde müsst ihr die fünf **KUCKU**-Schritte durchführen, bevor der Minutenzeiger zur Eins weiterrückt.



Katzentatzen: Werft zwei Mal den Katzenwürfel und legt an jeder gewürfelten Zahl eine Katzentatze auf das Aktionsfeld. Die Katzentatze blockiert alle Felder an dieser Zahl. Sitzen dort bereits Mäuse, fliehen sie zur nächsten Zahl ohne Katzentatze im Uhrzeigersinn. Fliehende Mäuse werden NICHT aktiviert, d. h. sie sammeln keine Spielsteine ein und führen keine Aktionen aus. Falls ihr zwei Mal dieselbe Zahl würfelt, landen beide Katzentatzen auf derselben Zahl.

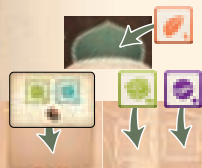
Hinweis: Beim Spiel zu viert würfelt ihr nur ein Mal und platziert nur eine Katzentatze.



Uhrzeiger: Dreht den Stundenzeiger um eine Stunde weiter auf die nächste Zahl. Falls ihr ihn auf die Zwölf dreht, schlägt die Stunde der Maus und das Spiel endet sofort. Geht dann zur Endwertung über.



Centrum: Alle Mäuse, die auf Außenfeldern sitzen, wuseln auf die zugehörigen Innenfelder.



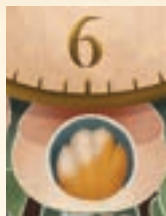
Kahlstellen füllen: Füllt leere Plätze in Klitzis Angeboten und den aufgedeckten Questkarten. Sorgt dafür, dass auf jedem Blatt-Außenfeld wieder ein Spielstein liegt.



Umpositionieren: Stellt den Rangfolge-Pöppel auf das nächste Farbfeld in Pfeilrichtung.

Zur Erinnerung: Im Spiel zu zweit und zu dritt überspringt der Pöppel alle Farbfelder mit Rangfolge-Blockern.

KATZENTATZEN



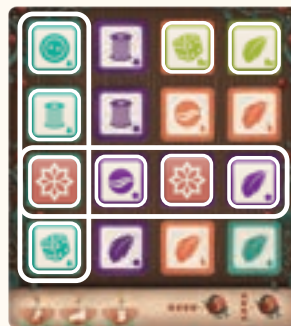
Katzentatzen blockieren Zahlen.

Solange an einer Zahl eine Katzentatze liegt, dürfen sich dort keine Mäuse aufhalten (auch keine Schlaumäuse). Rückt der Minutenzeiger auf eine Zahl mit Katzentatze, werden keine Mäuse aktiviert und es geht direkt weiter mit dem nächsten Ticktack.

DIE STUNDE DER MAUS

Sobald der Stundenzeiger auf die Zwölf rückt, schlägt die Stunde der Maus und das Spiel endet sofort. Nun führt jede Mäusefamilie für sich die Endwertung aus:

- ☉ Du erhältst 5 Siegpunkte für jede vollständig gefüllte Reihe und Spalte deines Trophäentableaus.



Diese Mäusefamilie hat eine Reihe und eine Spalte vollständig gefüllt und erhält damit 10 Siegpunkte.

- ☉ Nimm alle übrigen Objekt-Spielsteine von deinen Mausbögen und lege sie vor dich. Du erhältst dafür Siegpunkte wie im ersten Schritt der Aktion Abliefern. Du kannst aber KEINE Quests mehr erfüllen und KEINE Spielsteine auf dein Trophäentableau legen. Du DARFST aber Gunstkarten als Bonusobjekte ablegen.



Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel und wird mit den höchsten Ehren des Prinzen Kuckuck ausgezeichnet. Deine Familie wird von nun an die feinsten Beeren speisen – zumindest so lange, bis Prinz Kuckuck mal wieder seine Insignien verbummelt.

Bei Gleichstand gewinnt die beteiligte Mäusefamilie mit den meisten gefüllten Feldern auf ihrem Trophäentableau. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Mäusefamilien den Sieg.

SOLO-VARIANTE

Schaffst du es, die 100 Punkte zu knacken, bevor die Stunde der Maus schlägt?

Baue das Spiel mit folgenden Änderungen auf:



- ☉ Der Stundenzeiger beginnt auf der Sechs.
- ☉ Blockiere alle Plätze des Minutenzeigers bis auf 2 (verwende den - und den -Blocker).
- ☉ Platziere vor der ersten Runde die Katzentatzen.

Regeländerungen:

- ☉ Wenn mind. 1 Maus auf dem Minutenzeiger sitzt und der Zeiger auf eine Zahl mit Katzentatze rückt, wirf für jede Katzentatze an dieser Zahl den Katzenwürfel und bewege sie entsprechend. Landet eine Katzentatze wieder an derselben Zahl, bleibt sie dort und es wird nicht noch mal gewürfelt. Falls sich alle Katzentatzen wegbewegt haben, werden die Mäuse auf dem Minutenzeiger aktiviert.
- ☉ Wann immer eine Katzentatze auf einer Zahl mit Mäusen landet (auf dem Minutenzeiger oder einem Feld der Uhr), **SCHLÄGT SIE ZU** – du musst pro Maus an dieser Zahl 1 Spielstein von den Bögen dieser Mäuse ablegen. Dann:
 - Mäuse auf dem Innen- oder Außenfeld fliehen auf das nächste Innen- bzw. Außenfeld ohne Katzentatze im Uhrzeigersinn. Sie werden NICHT aktiviert, d. h. sie sammeln keine Spielsteine ein und führen keine Aktionen aus.
 - Falls der Minutenzeiger gerade an dieser Zahl ist: Die Mäuse auf dem Minutenzeiger werden **AKTIVIERT** und springen auf das nächste Außenfeld ohne Katzentatze im Uhrzeigersinn. Springmäuse können ihre Sonderfähigkeit NICHT einsetzen.
- ☉ Falls du zur Stunde der Maus die 100 Punkte erreicht hast, gewinnst du das Spiel. Versuch beim nächsten Mal, deinen Rekord zu verbessern!

PROFI-VARIANTE

Nicht zu empfehlen, falls Neulinge mitspielen. Bei dieser Variante wählt ihr die Startfelder eurer Mäuse selbst. Setzt eure Mäuse einzeln nacheinander (in Rangfolge) auf beliebige Innenfelder der Uhr. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- ☉ Setze keine Maus auf die Zwölf oder die Eins.
- ☉ Setze keine zwei deiner Mäuse an dieselbe Zahl.
- ☉ Setze mind. 1 deiner Mäuse auf ein -Feld und mind. 1 auf ein -Feld.

CREDITS

GAME DESIGNER

Sawyer West

GAME PRODUCER

Niki Shults, Colby Dauch

ILLUSTRATOR

Sonja Müller

GRAPHIC DESIGNER

Kendall Elmen

LOGO DESIGNER

David Richards

DEVELOPMENT TEAM

J. Arthur Ellis, Donald Shults, Kendall Elmen,
Jerry Hawthorne, Nick Conley

EDITOR

Jonathan Liu

PLAYTESTERS

Brynn April, Tommy Barnes, Kristen Belveal,
Noah Belveal, Christopher Bryan, Max Campana,
Julia Christensen, Bob Craig, Rebecca Czebrinski,
Ed Czebrinski, Daniel Elmen, David Elmen, Frank Elmen,
Andrew Christopher Enriquez, Jim Foronda, Clay Hales,
René Hawthorne, Jenna Hawthorne, Gordon Helle,
Hannah Helle, Chad Hoverter, Micah Jones, Jeff Joyce,
Andrew Manson, Peter Mazanec, Jared Mehlhaff,
Ben Newhouse, Tyrone Nikolaidis, Ace Overton,
Autumn Perkins, Mark Pruett, Micah Solusod,
Kimberley Wederfoort, Therese West, Travis West,
Nathan West, David West, Apphia Yu

DEUTSCHE AUSGABE:

ASMODEE GERMANY


Susanne Kraft, Marvin Pietsch,
Veronika Stallmann und Max Breidenbach





WWW.PLAIDHATGAMES.COM



© 2022 Plaid Hat Games. Hickory Dickory, Plaid Hat Games und das Plaid Hat Games Logo sind Markenzeichen von Plaid Hat Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in Shanghai, China.



SYMBOLÜBERSICHT


X  **AUSGEBEN:** Gib X Spielsteine und/oder Bonusobjekte aus, um diese Aktion auszuführen.


X  **PENDELKLETTERN:** Dein Klettermäuschen klettert um X Felder die Pendelkette hinauf.


X  **STÖBERN:** Die aktive Maus sammelt X Spielsteine aus dem Beutel ein.


 **INSIGNIEN:** Für jede zurückgebrachte Insignie erhältst du 5  und ziehst 1 Gunstkarte.

 **KAUFLADEN:** Die aktive Maus sammelt 2 Spielsteine aus Klitzis Angeboten oder 1  ein.

 **SCHLAUMAUS:** Aktiviere deine Schlaumaus und setze sie auf ein beliebiges Außenfeld (ohne Katzentatze).





 **GUNST:** Ziehe 1 Gunstkarte (Handlimit: 2).

 **SPRINGEN:** Die aktive Maus springt 1–3 Außenfelder weiter im Uhrzeigersinn.

 **ZUWERFEN:** Die aktive Maus und eine Maus an einer anderen Zahl dürfen Spielsteine tauschen.



ABLIEFERN: Nur die aktive Maus darf Objekt-Spielsteine abliefern. Dazu darfst du Gunstkarten als Bonusobjekte ablegen.

-  1 Siegpunkt pro Objekt
-  +1 pro Objekt in der größten Symbolgruppe.
-  +1 pro Objekt in der größten Farbgruppe.
-  +?, falls du eine Quest erfüllst (max. 1 pro Lieferung).



Wenn du ein einzelnes Objekt ablieferst, erhältst du immer 3 Siegpunkte.



MÄUSE

Jede Maus hat eine Sonderfähigkeit.



Beutelmaus



Die Beutelmaus kann besonders viel tragen. Dafür belegt sie 2 Plätze auf dem Minutenzeiger.



Springmaus




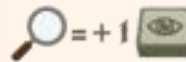
Wenn die Springmaus vom Minutenzeiger abspringt oder heruntergeschubst wird, kann sie entweder normal springen oder bis zu 2 Außenfelder weiter.



Guckmaus




Wenn die Guckmaus  ausführt, ziehst du X+1 Spielsteine aus dem Beutel und legst 1 deiner Wahl zurück. Den Rest sammelt die Guckmaus ein.



Schlaumaus



Die Schlaumaus ist besonders flexibel. Mit der Aktion  aktivierst du sie und setzt sie auf ein beliebiges Außenfeld (ohne Katzentatze).