



# Klapper-Knabber-Maus

für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

von Claus Heymann

Illustrationen von Vera Brüggemann



PROLOG





# **D Klapper-Knabber-Maus**

für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

**Spielidee:** Die Mäuse suchen Nahrung. Flink huschen sie dabei hin und her. Doch die Suche nach etwas Leckerem ist abenteuerlich, denn was zum Knabbern gefunden wurde, kann auch schnell wieder verloren gehen. Also Vorsicht: Nicht der Katze begegnen oder sie durch das Klappen der Tassen und Töpfe herbei locken, denn dann verliert die Maus Leckereien, die sie noch nicht in ihre Vorratskammer gebracht hat! Doch nicht nur das: Auch die Mäuse ärgern sich auf ihren Wegen gerne gegenseitig, um an Knabbereien heranzukommen.

**Anleitung zum Aufbau der Spielfiguren:** Die Mäuse-Spielfiguren und die Katzen-Klapperkiste werden aus der Stanzschablone gelöst und zusammengebaut, indem die beiden seitlichen Teile des Bodens hochgeknickt und mit den weiteren Seitenteilen verbunden werden.

**Empfehlung:** Nach dem ersten Zusammenbau werden die Spielfiguren nicht mehr auseinandergebaut, sondern im Ganzen in der Schachtel verwahrt. Andernfalls kann es zu einem schnellen Materialverschleiß kommen.

## **Das große Klapper-Knabber-Spiel**

**Spieldauer:** ca. 30 Minuten

**Material:**

- Spielanleitung
- Spielbrett mit vier farbigen Mauselöchern
- vier Mäuse-Spielfiguren
- 63 Spielkarten:
  - 36 Knabberkarten (*mit Leckereien für die Maus*)
  - 12 Klapperkarten (*die machen Krach*)
  - 8 Katzenkarten (*schnell zum Mauseloch*)
  - 4 Geheimgangkarten (*Wege zum Mauseloch*)
  - 3 Diebische Maus-Karten (*Klapperkarten stibitzen*)
- eine Katzen-Klapperkiste (*zum Ablegen der Klapperkarten und der verlorenen Knabberkarten*)
- vier Vorratskammer-Karten (*zum Sichern der Knabberkarten*)
- Würfel 1-6

### **Nur für das Spiel mit dem kleineren Spielfeld**

(orangefarbene Spielfeldmitte des Spielplans):

- kleines Heft *Anleitung zum Einsatz in der Sprachtherapie*
- Würfel 1-3

**Spielziel:** Das Ziel ist, möglichst viele Knabberkarten zu sammeln.

**Spielvorbereitung:** Jeder Mitspieler erhält eine Vorratskammer-Karte. Er wählt eine Mäusespielfigur aus und stellt sie auf das farblich gleiche Mauseloch des Spielfeldes. Spielen weniger als vier Mitspieler, gelten die unbesetzten Mauselöcher als einfaches Spielfeld.

Alle Spielkarten werden gemischt und verdeckt auf die leeren Felder des Spielfeldes gelegt. Dabei bleiben drei Karten übrig. Sie werden verdeckt, ohne angesehen zu werden, aus dem Spiel genommen. Es wird mit dem 1-6-Würfel gespielt.

**So wird gespielt:** Es wird reihum gewürfelt und die Mäusespielfiguren werden gezogen. Die Mäuse können auf dem Spielfeld in beliebiger Richtung mit beliebigem Richtungswechsel laufen. Sie müssen aber dem Verlauf der Mäusewege folgen, dürfen also nicht diagonal laufen.

Kommt die Maus auf ein Feld mit einer Karte, dreht der Spieler diese um. Dabei können folgende Ereignisse eintreten:



**Knabberkarten:** Findet der Spieler eine Knabberkarte, wird sie in den Korb der Maus gelegt.

→ *Aber Vorsicht:* Die Maus darf nicht mehr als **sechs** Knabberkarten sammeln, dann ist der Korb voll. Alle weiteren Knabberkarten kommen in die Katzen-Klapperkiste.



**Katzenkarten:** Deckt man eine Katze auf, muss die Maus direkt zu ihrem Mauseloch. Hat sie dabei Knabberkarten in ihrem Korb, wirft sie alle ab, um schneller laufen zu können und die Katze abzulenken.

→ *Alle Knabberkarten und die Katzenkarte werden in die Katzen-Klapperkiste gelegt.*



**Klapperkarten:** Findet der Spieler eine Klapperkarte, macht dies Krach, wodurch die Katze herbeigelockt werden kann. Die Maus hüpfte vor Schreck in die Luft. Hat sie Knabberkarten in ihrem Korb, verliert sie dabei eine Knabberkarte.

→ *Eine Knabberkarte und die Klapperkarte werden in die Katzen-Klapperkiste gelegt.*



**Geheimgangkarten:** Wer diese Karte aufdeckt, hat einen Weg zu seinem Mauseloch gefunden. Der Spieler zieht seine Spielfigur im direkten Zug zu seinem Mauseloch.

→ *Im weiteren Spielverlauf bleibt die Karte offen liegen und kann nun von allen Mitspielern als Geheimgang zum jeweils eigenen Mauseloch genutzt werden.*



**Diebische Maus-Karten:** Wer diese Karte findet, versucht aus einem fremden Mauseloch etwas zum Knabbern zu stibitzen. Dazu sucht der Spieler sich ein Mauseloch aus. Die weiteren Regeln finden sich unter **Diebische Maus**. Die Karte kann gleich oder zu einem späteren Zeitpunkt anstelle des Würfels eingesetzt werden. Die spätere Verwendung der Karte bietet sich an, wenn alle fremden Mauselöcher besetzt sind oder sich ein Besuch noch nicht lohnt.

→ *Nach dem Besuch wird die Diebische Maus-Karte in die Klapperkiste gelegt.*

**Knabberkarten in Sicherheit bringen:** Um die gesammelten Knabberkarten in die Vorratskammer zu bringen, gibt es zwei Möglichkeiten:  
Der Spieler

- erreicht durch einen Spielzug sein Mauseloch,
- deckt eine **Geheimgangkarte** auf oder gelangt auf eine bereits aufgedeckte Geheimgangkarte.

In beiden Fällen legt der Spieler seine gesammelten Knabberkarten aufgedeckt auf die Felder seiner Vorratskammer-Karte ab.

*Tip:* Hat man schon mehrere Karten in seinem Korb gesammelt, kommt aber noch nicht in sein Mauseloch, kann es sinnvoll sein, leere Felder anzusteuern, um nicht zu klappern oder die Katze aufzuschrecken.

**Mäuseschreck:** Mäuse erschrecken sich gerne gegenseitig, um sich Knabbereien wegzunehmen. Dies geschieht, indem eine freche Maus durch einen Würfelzug auf ein Feld kommt, auf dem bereits eine Maus steht. Die so erschreckte Maus rennt zu ihrem Mauseloch und verliert dabei alle Knabberkarten, die sie bei sich trägt. Die freche Maus sammelt die verlorenen Karten in ihrem eigenen Korb. Was sie nicht tragen kann, wandert in die Klapperkiste.

**Diebische Maus:** Durch einen direkten Würfelzug oder mit einer *Diebischen Maus-Karte* kann man auf ein fremdes und unbesetztes Mauseloch gelangen, um etwas zum Knabbern zu stibitzen.

Hierfür stehen zwei Regeln zur Verfügung. Vor dem Spiel sollte man sich auf eine einigen:

**Die Regel für Merkmäuse:** Wenn ein Spieler nicht mehr weiß, was seine eigene Maus schon alles gesammelt hat, schnappt sich die *Diebische Maus* diese Knabberkarten.

*So wird gespielt:* Der Spieler mit der *Diebischen Maus* dreht schnell drei beliebige Knabberkarten auf der Vorratskammer des Mitspielers um. Nun fragt er den Mitspieler, welche Karten es sind. Die Karten werden von dem Mitspieler benannt und wieder aufgedeckt. Die Karten, die falsch geraten werden, darf die *Diebische Maus* mitnehmen, aber nicht mehr, als sie tragen kann.

*Tip:* Die genaue Anzahl der Karten, die man umdreht, kann je nach Alter der Mitspieler variiert und vor Spielbeginn vereinbart werden. Erwachsene oder Mitspieler mit einem Supergedächtnis können ihre Karten von Beginn an verdeckt sammeln.

oder

**Die Regel für schnelle Rechenmäuse:** Die Hälfte aller Knabberkarten, die in der Vorratskammer liegen, darf die *Diebische Maus* mitnehmen, aber nicht mehr, als sie tragen kann. Bei ungerader Kartenzahl verbleibt die übrige Karte in der Vorratskammer. (Bsp.: Liegen fünf Knabberkarten in der Vorratskammer, darf sich der Besuch nur zwei Karten nehmen.)

**Aber Achtung:** Die *Diebische Maus* riskiert viel. Sie steht auf dem fremden Mausellochfeld nicht sicher, denn die Maus, auf deren Mauselloch sie bis zum nächsten Spielzug steht, kann aus verschiedenen Gründen zu ihrem Mauselloch heimkehren:

- durch einen Würfelzug
- indem sie eine Katzenkarte zieht
- wenn sie auf eine Geheimgangkarte kommt
- wenn sie von einer anderen Maus erschreckt wurde

Trifft sie dort auf die *Diebische Maus*, so muss diese in ihr eigenes Mauselloch und verliert alle Knabberkarten aus dem Korb an die heimkehrende Maus, die sie natürlich gleich wieder in ihre Vorratskammer legen kann.

**Spielende:** Wenn ein Spieler eine volle Vorratskammer hat oder die letzte Karte umgedreht wurde, ist das Spiel zu Ende. Die Maus, die die meisten Knabbereien sammeln konnte, hat gewonnen.

---

## Klapper-Knabber-Joker Die schnelle Spielvariante (ohne Spielplan)

**Spieldauer:** ca. 5 bis 10 Minuten

**Material:**

- alle Klapper- und Knabberkarten
- eine Vorratskammer-Karte pro Spieler
- Klapperkiste
- falls gewünscht, können auch alle weiteren Katzen-, Geheimgang- und Diebische Maus-Karten eingesetzt werden (s. *unter weitere Kartenregeln*)

**So wird gespielt:** Jeder Mitspieler bekommt eine Vorratskammer-Karte. Die Spielkarten werden verdeckt, gemischt und als Stapel gelegt. Ein Spieler darf nun innerhalb seines Spielzuges Karten vom Stapel nehmen und aufdecken.

Solange er

- **Knabberkarten** zieht, darf er weitere Karten ziehen. Er kann jederzeit seinen Spielzug beenden, indem er aufgedeckte Knabberkarten in seiner Vorratskammer sichert.

Zieht er jedoch eine

- **Klapperkarte**, verliert er alle Karten, die er während seines Spielzuges aufgedeckt und noch nicht gesichert hat. Sie kommen in die Klapperkiste und der Spielzug des Spielers ist beendet. Zieht er als erste Karte eine Klapperkarte, ist sein Spielzug direkt beendet.

### Weitere Kartenregeln:

Falls gewünscht, kann das Spiel wahlweise erweitert werden, indem auch die anderen Karten beliebig im Spiel belassen werden. Dann gelten folgende Regeln:

Zieht der Spieler eine

- **Katzenkarte**, erhält der Mitspieler die Knabberkarten, dessen Vorratskammer bis dahin am wenigsten Karten enthält. Trifft dies für mehrere Mitspieler zu, entscheidet der Spieler. Wenn dies der Spieler selbst ist, darf er die Knabberkarten behalten. Zieht er als erste Karte eine Katzenkarte, ist sein Spielzug direkt beendet.
- **Geheimgangkarte**, sichert er die Knabberkarten seines Spielzuges, muss jedoch eine Karte aus seinem Vorrat an den rechts sitzenden Mitspieler abgeben. Hat er noch keine Knabberkarte, entfällt der Spielzug.
- **Diebische Maus**, sichert er die Knabberkarten seines Spielzuges und erhält zusätzlich eine Knabberkarte aus dem Vorrat seines rechts sitzenden Mitspielers. Hat er noch keine Knabberkarte, entfällt der Spielzug.

Genutzte *Klapper-, Katzen-, Geheimgang- und Diebische Maus-Karten* kommen in die Klapperkiste.

Ist der Spielzug eines Spielers beendet, ist der nächste Mitspieler an der Reihe.

**Spielende:** Wenn ein Spieler seine Vorratskammer voll hat oder die letzte Karte aufgedeckt wurde, ist das Spiel zu Ende. Die Maus, die die meisten Knabberereien sammeln konnte, hat gewonnen.

## Spiele und Sprachförderung

Neben dem eigentlichen Spielspaß fördert das Spiel auch die Sprache des Kindes. Die Wörter *klappern* und *knabbern* hören sich sehr ähnlich an, doch führt dies für die Maus zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen. Die Kinder werden so zum genauen Hinhören und Sprechen angeregt.

Durch das sprachliche Begleiten des Spiels wird auch die grammatikalische Entwicklung des Kindes gezielt gefördert. So bringt die Maus *die* Banane in ihre Vorratskammer. Aber wenn die Maus knabbert, knabbert sie an *der* Banane.

Weiterhin bietet das Spiel Gesprächsanlässe unterschiedlicher Art. Wer hat mehr Knabbersachen gesammelt? Wem gebe ich, wenn die Katze kommt, mehr Karten?

Gut wäre es auch, wenn man über das Spiel hinaus zu weiteren Fragen käme:

- Wo leben Mäuse?
- Gibt es bei uns Mäuse?
- Warum wollen wir keine Mäuse, obwohl sie doch so niedlich sind?
- Ist das, woran sie im Spiel knabbern, wirklich so gut für die Mäuse?
- Was mag ich gerne essen, was nicht?

u.s.w.

# The Noisy Nibble Adventure

**Duration:** ~30 minutes

- Equipment:**
- instruction manual
  - board featuring four coloured mouse holes
  - four mouse game pieces
  - 63 cards:
    - 36 nibble cards (*with tasty treats for the mice*)
    - 12 clatter cards (*those make a huge racket*)
    - 8 kitty cards (*to the mouse hole, quick!*)
    - 4 crawlspace cards (*short cut to the mouse hole*)
    - 3 robbing rodent cards (*swipe nibble cards from other mice*)
  - one kitty-clatter-box (*to store the clatter cards and the lost nibble cards*)
  - four stash cards (*to safely store the nibble cards*)
  - one six-sided die

**Object:** The goal of the game is to gather as many nibble cards as possible.

**Preparation:** Every player receives one stash card. He/she then chooses a mouse piece and puts it on the matching-coloured mouse hole on the game board. If there are less than four players, the mouse holes are treated like normal spaces.

The cards are all shuffled and placed face down on the empty spaces on the board. The three cards that remain are removed from the game (no peeking!). Play begins using the six-sided die.

**How to play:** The players take turns throwing the dice and move their mouse pieces accordingly. The mice can move in every direction on the board and even change direction at will. However, they have to stay on the mouse paths, meaning that they cannot move diagonally. Once a mouse reaches a space with a card, the player puts the card face up. At this point, the following things can happen:



**Nibble cards:** If a player finds a nibble card, it is put in the mouse's basket.

→ *Watch out, though:* no mouse can carry more than six nibble cards in its basket at a time; all other nibble cards go into the kitty-clatter-box.



**Kitty cards:** If a player comes across a kitty card, the mouse must hurry at once to its mouse hole; if it has any nibble cards in its basket, it has to drop them all off to run faster and distract the kitty.

→ *All nibble cards and the kitty card go into the kitty-clatter-box.*



**Clatter cards:** Should the player find a clatter card, the mouse causes a big racket, drawing the kitty's attention. Startled, the mouse jumps - if it has any nibble cards in its basket, it loses one of them.

→ *One nibble card and the clatter card go into the kitty-clatter-box.*



**Crawlspace cards:** The player who finds this card has found a direct route to his/her hidey-hole and moves his/her piece directly to the matching mouse hole.

→ *For the rest of the game, the card remains face up and can be used by all players as a secret passage to their respective mouse holes.*



**Robbing rodent cards:** Whoever finds this card, tries to swipe some treats from someone else's mouse hole of his/her choosing (the remaining rules for stealing treats are found under "robbing rodent"). The card can be used at once or saved for later, replacing a throw of the die - it may be smart to use the card at a later point if all mouse holes are occupied or there isn't enough loot yet to make a "visit" worthwhile.

→ *After the "visit", the robbing rodent card goes into the box.*

**Getting the nibble cards to safety:** There are two ways of getting the gathered nibble cards to the safe stash:

The player

- reaches his/her mouse hole through a move
- discovers a crawlspace card or lands on a previously uncovered crawlspace card.

In both cases, the player puts his/her gathered nibble cards face up on the spaces on his/her stash card.

*Hint:* If you already have a number of cards in your basket, but cannot reach your mouse hole yet, it may be smart to head for empty squares, in order to avoid making a racket or even alerting the kitty.

**Startled mice:** Mice are fond of startling each other in order to steal each other's treats. This happens when a cheeky mouse, through a roll of the die, happens to end up on a space already occupied by another mouse. That mouse, thus startled, runs to its mouse hole and loses all the nibble cards it's been carrying. The cheeky mouse can now put all the lost cards into its own basket - if the basket is full, the remaining nibbles go into the clatter-box.

**Robbing rodent:** Either through a roll of the die or by using the Robbing rodent card, a player can reach somebody else's mouse hole - as long as it's unoccupied - in order to steal some tasty nibbles.

Should this happen, there are two possible sets of rules; before starting the game, players should agree on which set is to be used.

**Rules for memory mice:** If a player has forgotten which cards his/her mouse has already gathered, the furry thief swipes those nibble cards.

*How to play:* The player with the robbing rodent quickly turns around three nibble cards of his/her choosing on his/her fellow player's stash so that they are face down.

*Suggestion:* The exact number of cards to be turned face down can be chosen freely by the players according to the players' age. Grownups and players with a great memory can simply keep their cards face down from the beginning to ensure fair play.

At this point, the player asks the other which cards have been turned face down. The other player names them, whereupon they're turned face up again. The cards which have been guessed wrong end up in the burglar mouse's basket.

or

**Rules for maths mice:** The thieving mouse can take half the nibble cards that are stored in the stash, but not more than fit in its basket. If the number of cards is odd, the remaining card stays in the stash (e.g.: if there are five cards stored in the stash, the "visitor" can only take two of them)

**Watch out, though:** The furry burglar is taking a big risk. It's not safe in the other's mouse hole, since the owner of that hole - in which the thief has to stay until the next turn - can return to its hole for any number of reasons:

- through a roll of the dice
- by drawing a kitty card
- by landing on a crawlspace card
- if it was startled by another mouse

If it happens upon the robbing rodent there, then the thief has to go to its own hole, and loses all the nibble cards in its basket to the returning mouse, which the latter obviously can put into its stash straight away.



**End of game:** Once a player has filled his/her stash to capacity or the last card on the board has been put face up, the game is over. The mouse which has gathered the most nibbles at that point wins the game.

---

## Noisy Nibble Trumps A fast-paced alternative (with no game board)

**Duration:** five to ten minutes

**Equipment:**

- all nibble and clatter cards
- one stash card per player
- clatter-box
- If desired, all the other kitty, crawlspace and Robbing rodent cards can be used, as well (see below, under “expanded rules”)

**How to play:** Every player receives one stash card. The other cards are turned face down, shuffled, and kept as a deck. The players then take turns taking cards from the deck and putting them face up.

As long as the player is drawing

- **Nibble cards**, he/she can keep drawing more cards. The player can end his/her turn at any time by safely storing his/her face-up nibble cards in the stash.

However, if the player draws a

- **Clatter card**, he/she loses all the cards which have been drawn, but not yet safely stored. Those go then to the clatter-box and the player’s turn is over. If the first card he takes is a clatter card, his turn is finished at once.

If desired, the game can be expanded according to choice by keeping the other types of cards in the game. The players have then to follow these

**expanded rules:**

If the player draws a

- **Kitty card**, all of the player’s nibble cards go to the player whose stash holds the least amount of cards at that point. If this is true for more than one fellow player, the player gets to decide who gets the cards. If the player him-/herself is the one with the fewest cards, he/she can keep the nibble cards. If the first card he takes is a kitty card, his turn is finished at once.
- **Crawlspace card**, he/she stores the nibble cards from his/her turn, but has to leave one of the cards that he/she has collected to the player to his/her right. If he doesn’t have any nibble cards, his turn is left out.
- **Robbing rodent**, he/she stores the nibble cards from his/her turn and receives one nibble card from the player to his/her right. If he doesn’t have any nibble cards, his turn is left out.

Used *kitty cards*, *clatter cards*, *crawlspace cards* and *Robbing rodent cards* are placed into the kitty-clatter-box.

Once one player’s turn ends, the next player takes his/her turn.

**End of game:** Once a player has filled his/her stash to capacity or the last card has been put face up, the game is over. The mouse which has gathered the most nibbles at that point wins the game.