

# MATERIAL

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Dächer, Turmzinnen, Schiebe- und Sammelplättchen vorsichtig aus den Kartontafeln.



Die Kartontafel, aus der ihr die **SAMMELPLÄTTCHEN** herauslöst, ist euer **SPIELPLAN** (Siehe unten: ④). Diese Kartontafel also bitte...  
 -> **NICHT WEGWERFEN!**  
 -> **NICHT KNICKEN!**  
 -> **BEIM AUSBEFRIEDEN DER PLÄTTCHEN VORSICHTIG BEHANDELN!**

**Achtung!**

Ist das nicht ein netter Spielplan? Laut der Löcher drin!



## Aufbau der Burg und Vorbereitung (beginnt mit ① unten links)

Den **Gitterspielplan** (mit 33 Löchern) legt ihr nun auf die Schiebeplättchen. Wenn ihr die Rückseite des Spielplans verwendet, könnt ihr **BURG APPENZEL** mit einer anderen Raumaufteilung spielen.

### 34 Schiebeplättchen



21 x mit Käse (3 von jeder Käsesorte)



10 x ohne Käse



3 x Mausefalle mit Loch

Verteilt die Schiebeplättchen ganz beliebig auf dem Kellergewölbe, so dass auf jedem Kellerloch 1 Plättchen liegt.

Das übrig gebliebene Schiebeplättchen legt ihr neben der Burg bereit.

③

④

⑤

⑥

### 18 Dächer

In der Burg seht ihr abgegrenzte Räume. Die Räume sind entweder 2, 3 oder 4 Felder groß. Legt alle Dächer passend auf die Räume.



11 Ziegeldächer



2 Kupferdächer



5 Strohdächer



Es gibt 7 verschiedene Käsesorten.

### 4 faltbare Turmzinnen



Faltet die Turmzinnen und setzt sie in die Schlitz der 4 Ecktürme.

②

### Burgmauern und Keller

Das Schachtelunterteil bildet die Burgmauer, worin sich das schwarze Kellergewölbe der Burg befindet.

①

### 16 Mäuse in vier Farben

⑦



Jeder nimmt alle Mäuse einer Farbe und stellt sie vor sich ab.

# ZIEL

Samle mit deinen Mäusen als Erster 4 verschiedene Käsesorten!

# ABLAUF

Jeder Spieler stellt eine seiner Mäuse in einen freien Turm.

Das Spiel beginnt, wer zuletzt eine echte Burg besucht hat.

Es wird reihum gespielt.

Wenn du am Zug bist, darfst du **bis zu 4 Aktionen** ausführen, die du aus folgenden drei Möglichkeiten wählen kannst: „Aufdecken“, „Laufen“ und „Schieben“.

Du darfst die Aktionen „Aufdecken“ und „Laufen“ beliebig auf deine 4 Mäuse verteilen.

Die Aktion „Schieben“ darfst du pro Zug nur ein einziges Mal ausführen. Ansonsten kannst du sowohl die Anzahl als auch die Reihenfolge der Aktionen beliebig kombinieren.

Es ist erlaubt, weniger als 4 Aktionen durchzuführen.

Wir laufen nicht über Dächer!  
Damit wir im Burginnen laufen können,  
musst du erst Dächer aufdecken.



## Aktion „Aufdecken“

Mäuse können benachbarte Räume aufdecken: Von jedem Feld (also auch vom Turm) aus, auf dem eine Maus von dir steht, darfst du **waagrecht, senkrecht oder diagonal** unmittelbar angrenzende Dächer aufdecken.

Das abgedeckte Dach legst du neben die Burg.

Jedes Aufdecken eines Daches zählt als **1 Aktion**.

Beim Aufdecken kommt  
leckerer Käse zum Vorschein ...  
oder fiese Mausefallen oder  
auch mal nix ...

✓ Ich darf diese  
3 Dächer aufdecken!



## Aktion „Laufen“

Nur über die Türme gelangen die Mäuse in die Burg. Jeder Spieler darf dabei jeden Turm nutzen.

Du kannst mit deinen Mäusen von einem Feld (also auch vom Turm) auf ein **waagrecht oder senkrecht** direkt benachbartes Feld laufen (**Grüne Mäuse im Bild rechts**). Diagonal laufen ist nicht erlaubt.

Die Mäuse dürfen nicht auf oder über Dächer sowie Mausefallen laufen. Die Rückkehr in einen Turm oder das Verlassen der Burg ist ebenfalls nicht erlaubt (**Rote Mäuse im Bild rechts**).

Auf jedem Feld (also auch im Turm) darf nur eine Maus stehen.

Mäuse können Mäuse überspringen. Jedes Feld, über das dabei gezogen wird, zählt als eine Aktion „Laufen“ (**Blaue Mäuse im Bild rechts**).

Die Türme sind  
Eingänge, aber  
keine Ausgänge.



Das kostet mich  
2 Aktionen!

Mich auch!



Als je **1 Aktion** zählt:

- jeder Schritt von außen in einen Turm,
- jeder Schritt von einem Feld (auch vom Turm) auf ein Nachbarfeld,
- jeder Schritt pro Feld beim Laufen über besetzte Felder.

← = erlaubt    ⊘ = verboten

⚠ = verboten, solange hier ein Dach liegt

## Aktion „Schieben“

An jeder Seite der Burg befinden sich oberhalb der roten Fahnen drei Schlitze zum Einschieben des Schiebeplättchens.

Wenn du die Aktion „Schieben“ ausführen möchtest, nimmst du das übrig gebliebene Plättchen und steckst es in einen der Schlitze. Dabei fällt am anderen Ende der Reihe ein Plättchen heraus.

Schieben ist die einzige Aktion, die du nur einmal pro Zug ausführen darfst.

Hier kannst du mir den Boden unter den Füßen wegschieben. Schieb doch am besten den leckeren Käse gleich rüber!

Auf höher gelegenen Feldern sind wir vor Fallen sicher. Aber leider gibt es hier auch keinen Käse.

Schieb die Plättchen immer so in die Burg, dass die Kante exakt mit dem Gitterplan abschließt, damit es beim Schieben nicht hakt.



Schiebeplättchen

## Mausefalle

Schiebt jemand eine Mausefalle unter eine Maus, plumpst sie in den Burgkeller und bleibt dort bis zum Spielende liegen.

Pass auf mich auf! Wenn ich in so eine gemeine Falle purzele, fehle ich dir bei der Jagd nach dem Käse.



## Käsestücke sammeln

Von jeder Käsesorte gibt es drei Schiebeplättchen.

Stehen zwei deiner Mäuse auf Feldern derselben Käsesorte, erhältst du das Sammelplättchen mit diesem Käse aus dem Vorrat und legst es für alle jederzeit sichtbar vor dir ab.

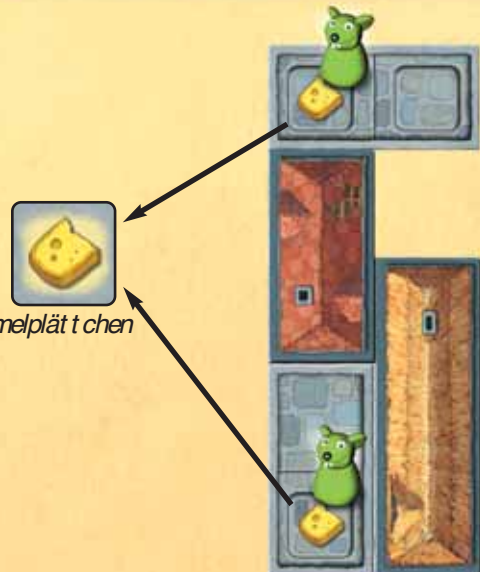
Das kann auch vorkommen, wenn du gar nicht selbst am Zug bist.

Manchmal ist es sogar möglich, im gleichen Zug mehr als ein Käsestück abzusahnen.



Sammelplättchen

Jede Käsesorte kannst du nur einmal sammeln. Ein zweites Plättchen derselben Käsesorte darfst du dir nicht nehmen.



## Ende des Spielzuges (Räume zudecken)

Am Ende deines Zuges deckst du alle leeren Räume (d.h. ohne Maus) wieder mit einem passenden Dach zu.

Dies zählt nicht als Aktion.



Auch Räume mit Maus im Keller sind leer und werden zugedeckt.

## ENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 unterschiedliche Käsestücke gesammelt hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

Das Spiel endet auch dann, wenn die dritte (vorletzte) Maus eines Spielers in den Keller plumpst.

Dann gewinnt von den **anderen Spielern**, wer die meisten Käsestücke besitzt.

Haben mehrere Spieler gleichviel Käse, gewinnt unter den besten Käsesammlern derjenige, dessen Spielzug am längsten zurückliegt (aber niemals der Spieler, der nur noch eine Maus hat).



Wer gerne länger spielen möchte, kann vor Spielbeginn festlegen, dass 5 oder sogar 6 Käsestücke gesammelt werden sollen. Au ja, lecker! Dies empfehle ich besonders beim Spiel zu zweit oder zu dritt.



Überlege dir genau, ob du von einem Spieler die vorletzte Maus in die Falle plumpsen lässt, denn möglicherweise beendest du so das Spiel, ohne zu gewinnen.



## KLINKE AUFRÄUMHILFE

Fertig gespielt? Dann verteidigt ihr jetzt Mäuse und Sammelplättchen in den Löchern des Burgkellers. Schiebelplättchen, Gitterspielplan und Dächer legt ihr so auf, wie zu Spielbeginn. Die vier Turmzinnen legt ihr flach oben drauf. Spielregel rein - Deckel zu - fertig!

Dieses Spiel ist Jens-Peter Schliemanns Patenonkel Peter gewidmet.

Verlag, Redaktion und Autoren danken allen Testspielern, Regelleseern und allen anderen, die zum Gelingen des Spiels beigetragen haben.

\*\*\*\*\*

Mehr erfahrt ihr über die Burg und das Land Appenzell unter [www.appenzell.ch](http://www.appenzell.ch)

Erschienen im Zoch Verlag  
Copyright : 2007

Vertriebs Schweiz: Carletto AG  
Einsiedlerstr. 31A  
CH - 8820 Wädenswil

