



Alles für die Katz?

Spielanleitung – kurz erklärt

Bei "Alles für die Katz?" führt ihr Mäuse von der Speisekammer zurück ins rettende Mauseloch. Unterwegs lauern leere Katzenfutter-Dosen als Fallen, und weil Mäuse übereinander gestapelt werden, blockiert ihr euch gegenseitig. Wer am Ende die meisten eigenen Mäuse in Sicherheit gebracht hat, gewinnt.

Spielziel

Bring möglichst viele deiner 4 Mäuse heil ins Mauseloch. Wer dort die meisten Mäuse versammelt, gewinnt.

Vorbereitung

Drückt vor der ersten Partie die ausgestanzten Dosen-Plättchen aus dem Spielplan. Legt den Plan in die Tischmitte. Jeder nimmt die 4 Mäuse einer Farbe und stapelt sie auf das gleichfarbige Startfeld in der Speisekammer.

So spielt ihr

- 1 Wer Käse am liebsten mag, beginnt; danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Würfle und zieh eine deiner Mäuse entsprechend viele Felder vor. Gelbe Felder und Fallen zählen je 1 Punkt.
- 3 Das Kleeblatt auf dem Würfel ist ein Joker: Du ziehst 1 bis 5 Felder nach Wahl.
- 4 Endet dein Zug auf einem besetzten Feld, stellst du deine Maus obenauf. So entstehen Mäusetürme, in denen nur die oberste Maus ziehen darf.
- 5 Landest du genau in einer leeren Dose, drehst du die Maus um. Sie ist gefangen und bleibt bis Spielende liegen.
- 6 Ins Mauseloch ziehst du ohne genaue Augenzahl, überschüssige Punkte verfallen.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn keine Maus mehr unterwegs ist. Es gewinnt, wer die meisten Mäuse ins Mauseloch gebracht hat; bei Gleichstand der Spieler, dessen Maus zuerst dort ankam.

Spielziel

Jeder von euch führt 4 Mäuse aus der Speisekammer über den Spielplan bis zum Mauseloch. Der Weg dorthin ist mit leeren Katzenfutter-Dosen gespickt, in denen Mäuse endgültig gefangen bleiben. Ziel ist es, möglichst viele eigene Mäuse an diesen Fallen vorbei ins Mauseloch zu bringen. Wer dort am Ende die größte Zahl an Mäusen hat, gewinnt die Partie.

Spielmaterial

1 Spielplan

16 Mäuse

1 Käsewürfel

Spielaufbau

- Vor der allerersten Partie drückt ihr die ausgestanzten Plättchen aus dem Spielplan heraus. Damit sind die Katzenfutter-Dosen geöffnet.
- Breitet den Spielplan in der Tischmitte aus.
- Jeder nimmt sich die 4 Mäuse einer Farbe.
- Stellt eure 4 Mäuse aufeinander auf das Startfeld in der Speisekammer, das eurer Farbe entspricht.

Spielbeginn

Es beginnt, wer Käse am liebsten mag. Danach kommt reihum im Uhrzeigersinn der Nächste an die Reihe. Das erste Feld der Strecke ist das Feld mit dem Pfeil am Ausgang der Speisekammer.

Spielablauf

Würfeln und ziehen

- 1 Bist du am Zug, würfelst du einmal.
- 2 Anschließend bewegst du genau eine deiner Mäuse um die gewürfelte Anzahl Felder vorwärts.
- 3 Für die Zählung gilt: Jedes gelbe Feld und jede Falle ist 1 Feld wert.
- 4 Zeigt der Würfel das Kleeblatt, hast du einen Joker. Du entscheidest selbst, ob du 1, 2, 3, 4 oder 5 Felder ziehst.

Mäusetürme

Ist das Zielfeld deines Zuges bereits besetzt, stellst du deine Maus einfach oben auf die dort stehende Maus. Kommt später eine weitere Maus auf dieses Feld, landet sie ebenfalls obenauf. So wachsen Türme aus beliebig vielen Mäusen.

Nur die oberste Maus eines Turms darf von ihrem Besitzer weitergezogen werden. Alle Mäuse darunter sind blockiert. Sie bleiben so lange stehen, bis sie selbst ganz oben liegen.

Zugzwang und Aussetzen

Du musst ziehen, sobald wenigstens eine deiner Mäuse frei ist. Das gilt auch dann, wenn die Maus dadurch in eine Falle läuft. Sind dagegen alle deine Mäuse blockiert, setzt du aus. Du steigst erst wieder ein, wenn mindestens eine deiner Mäuse wieder frei beweglich ist.

Die Fallen

Über leere Dosen darfst du jederzeit gefahrlos hinwegziehen. Gefährlich wird es nur, wenn dein Zug genau auf einer leeren Dose endet. Dann drehst du die Maus um, sodass die Prägung nicht mehr zu sehen ist. Diese Maus ist für den Rest der Partie gefangen und wird nicht mehr bewegt. Sind alle 4 deiner Mäuse gefangen, scheidest du aus dem Spiel aus.

In jeder Falle wird nur eine einzige Maus gefangen. Eine Dose, in der schon eine Maus sitzt, ist voll und damit harmlos. Weitere Mäuse setzen sich dort einfach obenauf und ziehen später normal weiter.

Ins Mauselloch

Ziehst du eine Maus ins Mauselloch, ist sie in Sicherheit. Eine genaue Augenzahl brauchst du dafür nicht, überzählige Punkte verfallen.

Der Spielzug

- 1 Würfeln.
- 2 Eine eigene, nicht blockierte Maus auswählen. Bei einem Kleeblatt entscheidest du zusätzlich, ob du 1 bis 5 Felder ziehst.
- 3 Die Maus um die entsprechende Zahl an gelben Feldern und Fallen vorwärts bewegen.
- 4 Das Zielfeld auswerten: auf einer besetzten Stelle obenauf stellen, in einer leeren Dose die Maus umdrehen, im Mauseloch die Maus in Sicherheit bringen.
- 5 Sind alle deine Mäuse blockiert, setzt du aus, statt zu ziehen.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Das Kleeblatt auf dem Würfel wirkt als Joker: Du ziehst 1 bis 5 Felder nach eigener Wahl.
- In jeder Falle bleibt nur eine Maus gefangen. Danach ist die Dose voll und für alle anderen ungefährlich.
- Über Fallen hinwegziehen ist immer erlaubt und risikolos. Nur das genaue Landen darin ist gefährlich.
- Es besteht Zugzwang: Solange eine Maus frei ist, musst du sie bewegen, auch in eine Falle hinein.
- Sind alle deine Mäuse blockiert, setzt du so lange aus, bis wieder eine frei wird.
- Für das Mauseloch ist keine genaue Augenzahl nötig.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, wenn keine Maus mehr unterwegs ist, also alle Mäuse entweder im Mauseloch oder in einer Falle sind. Es gewinnt, wer die meisten Mäuse ins Mauseloch gebracht hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der als Erster eine Maus im Mauseloch hatte. Wer alle 4 Mäuse in Fallen verliert, scheidet vorher aus.

Tipps

- Halte möglichst viele eigene Mäuse frei beweglich. Dann hast du bei einem hohen Wurf eine Ausweichmöglichkeit und musst nicht in eine Falle ziehen.
- Blockiere die Mäuse deiner Mitspieler, lass ihnen aber genau eine frei. Diese eine Maus müssen sie dann zwangsweise bewegen, irgendwann auch in eine Dose.
- Ärgere dich nicht über eigene Blockaden. Eine blockierte Maus kann nicht in eine Falle laufen, während die anderen ziehen müssen.
- Brich möglichst spät zum Mauseloch auf. Je mehr Dosen schon eine Maus enthalten, desto sicherer ist die Strecke.
- Nutze das Kleeblatt gezielt, weil du damit die Schrittzahl frei wählst und gefährliche Zielfelder umgehen kannst.

Häufige Fragen

Muss ich ziehen, wenn mein einziger Zug in eine Falle führt?

Ja. Sobald wenigstens eine deiner Mäuse frei ist, musst du sie bewegen, auch wenn sie dadurch in einer Dose landet.

Was passiert, wenn alle meine Mäuse blockiert sind?

Dann setzt du aus. Du ziehst erst wieder, sobald mindestens eine deiner Mäuse wieder obenauf liegt und frei ist.

Darf ich über eine leere Dose hinwegziehen?

Ja, das ist jederzeit gefahrlos möglich. Gefangen wirst du nur, wenn dein Zug genau auf der leeren Dose endet.

Wie viele Mäuse passen in eine Falle?

Nur eine. Ist eine Dose belegt, setzen sich weitere Mäuse einfach obenauf und ziehen später normal weiter.

Brauche ich eine genaue Augenzahl fürs Mauseloch?

Nein. Du darfst mit jedem ausreichend hohen Wurf einziehen, überzählige Punkte verfallen einfach.

Was bedeutet das Kleeblatt auf dem Würfel?

Es ist ein Joker. Du darfst frei entscheiden, ob du 1, 2, 3, 4 oder 5 Felder ziehst.

Welche Maus eines Turms darf ziehen?

Nur die oberste. Alle Mäuse darunter sind blockiert, bis sie selbst wieder ganz oben liegen.

Scheide ich aus, wenn alle meine Mäuse in Fallen sitzen?

Ja. Sind alle 4 Mäuse gefangen, bist du komplett aus dem Spiel.

Wer gewinnt bei Gleichstand?

Derjenige, der als Erster eine Maus ins Mauseloch gebracht hat.

Wo beginnt die Zählung der Felder?

Das erste Feld ist das Feld mit dem Pfeil am Ausgang der Speisekammer. Jedes gelbe Feld und jede Falle zählt einen Würfelpunkt.

Informationen zum Spiel

Verlag	F.X. Schmid
Autor	Rudi Hoffmann
Erscheinungsjahr	1994
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von F.X. Schmid, zuletzt geprüft am 13.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/alles-fuer-die-katz/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/alles-fuer-die-katz/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026