

# BAU SQUIT MIAO

**SPIELER:** 2-6

**ALTER:** 6+

**INHALT:**

1 Doppelspielbrett

6 bunte Würfel

6 bunte Spielfiguren

19 Plastik-Spielscheiben


9 Runden-Karten (rosafarbene Rückseite)

6 Positions-Karten (gelbe Rückseite)

1 Blatt mit Aufklebern

**DAS SPIEL:** Ein verrückter Professor hat 6 niedliche Tierchen erschaffen, die sich ständig verändern und nun findet in seinem Laboratorium ein "Ende-der-Welt" Szenario statt! Die Tierchen rennen ohne Unterlass umher, ständig auf der Suche nach Futter. Zwischen dem Hin-und-Her Gerenne und Gemampfte finden ständig Raufereien statt, wobei das kleinste der Tierchen aufpassen muss, nicht gebissen zu werden!

**AUFKLEBER:** Bevor das Spiel beginnt, wird auf jeder Seite der farbigen Würfel ein Aufkleber angebracht, so dass jeder Würfel 2 Hundeseiten, 2 Katzensseiten und 2 Mausseiten hat. Die Seiten, die später im Spiel gewürfelt werden, zeigen das Tier, welches am Zug sein wird. Dann werden die Aufkleber mit dem Futter, dem Zaubersrank, dem verrückten Professor und der bösen Ratte auf die Plastik-Scheibchen geklebt. Anschließend die Aufkleber mit der Kacke auf die Rückseite der Futter-Aufkleber kleben.












**VORBEREITUNG:** Das Spielbrett mit den gelben Nummern in der Mitte wird auf den Tisch, die Zaubersränke  werden auf zwei gegenüberliegende Spielfelder gelegt. Jeweils eine Farbe wählen sowie den Würfel und den Spielstein Punktezähler der gleichen Farbe. Den Punktezähler Spielstein auf Feld "0" des Spielverlaufes für Punkte zählen legen, welche um das Spielbrett herum verläuft. Wechselseitig alle Futter Spielsteine auf das Spielbrett legen. Das Futter darf nicht auf die nummerierten Felder, die Zaubersrank-Felder gelegt oder an anderes Futter oder Zaubersränke angelegt werden (auch nicht diagonal).

**VERWANDLUNG:** Wenn ein Spieler sich verwandeln muss, würfelt er mit seinem eigenen Würfel. Er verwandelt sich dann in die Figur, die auf dem Würfel angezeigt wird, sodann legt er seinen Würfel auf das vorrangig besetzte Feld zurück.

**SPIELZÜGE DER TIERE:** Die Tiere werden nur waag- oder senkrecht bewegt. Die Hunde sind die größten Tiere und bewegen sich über 5 Spielfelder hinweg, die Katzen sind die mittleren Tiere mit 6 Spielfeldern und die Mäuse sind die kleinsten mit 7 Spielfeldern. Sich über weniger Spielfelder hinweg zu bewegen, ist nicht zulässig. Ebenso ist es nicht gestattet, dass ein Tier sich in einem Zug mehrmals über ein und dasselbe Spielfeld bewegt.

**BEWEGEN DER TIERE:** Die Tiere können *hüpfen*, *schnappen*, *klaulen* und *beißen*.

**Hüpfen:** gehüpft wird in gerader Linie; man kann ein Spielfeld, auf dem sich Futter, ein Zaubersrank oder ein gleiches oder kleineres Tier befindet, nur dann überspringen, wenn sich dahinter ein freies Spielfeld befindet. Wenn 2 oder mehrere zusammenhängende Felder besetzt sind, können sie mit einem einzigen Zug übersprungen werden, solange sich dort nicht größere Tiere befinden, die den Sprung verhindern und dass es ein freies Feld zum Landen gibt. Die übersprungenen Felder werden nicht gezählt und sind somit Gratis-Spielzüge.

	HÜPFEN	SNAPPEN / KLAUEN	BEISSEN
			
			
			

**Schnappen:** Wenn ein Tier auf ein Feld mit Futter oder Zaubersrank springt, das ihm gefällt, so nimmt dies der Spieler und stellt es vor sich auf. Es ist möglich, mehrere Futterportionen oder Zaubersränke in einem Spielzug zu schnappen.

**Klaulen:** Wenn ein Tier auf ein Feld mit einem anderen Tier springt, klaut er ihm eine Futterportion oder einen Zaubersrank, ganz wie es ihm gefällt.

**Beißen:** Wenn das springende Tier ein kleineres ist, so gibt der Spieler einen herzhaften Biss und verdient sich sofort einen Punkt. Der Punktezähler-Spielstein rückt unverzüglich ein Spielfeld auf dem Punktezähler Spielverlauf vor. Falls das gebissene Tier etwas besitzt, das der Spieler haben möchte, wird es ihm klaulen. Ein Tier kann in einem Spielzug nicht zweimal das selbe Spielfeld überspringen.

**SPIELBEGINN:** Jeder Spieler zieht eine Positionskarte (mit gelber Rückseite), er verwandelt sich und stellt seinen eigenen Würfel auf das entsprechende äußere Feld mit den blauen Nummern.

**SPIELVERLAUF:** Vor jedem Spielzug zieht man eine sog. Spielzugkarte (rosafarbene Rückseite). Auf der Mitte der Karte ist angezeigt, wer sich in welchem Spielzug verwandelt: es verwandeln sich nur diejenigen Tiere, deren Tierbild erscheint; erscheint auf der Karte ein durchgestrichenes Tierbild, so bedeutet das, dass sich alle Tiere außer das „durchgestrichene“ Tier verwandeln.

Die Pfeile um das Tierbild herum zeigen die Spielrichtung an (mit oder gegen Uhrzeigersinn), die Farbe des Bildhintergrundes zeigt hingegen an, welcher Spieler beginnt. Sollte die angezeigte Farbe auf keinen Spieler zutreffen, so beginnt der Spieler, der Letzter bei dem vorigen Spiel war; die übrigen Vorgaben auf der Karte gelten jedoch. Sollte eine Karte eine Farbe anzeigen, die in diesem Spiel nicht auftritt, so wird die Karte bei der ersten Spielrunde aussortiert. Derjenige Spieler beginnt, der auf dem Spielfeld mit der niedrigsten Zahl steht. Die Spielrunde endet, nachdem alle Tiere auf dem Spielbrett bewegt wurden und es wird eine neue Spielkarte gezogen.



**SPIELZUG**

• Spielzugbeginn

• Spielrichtung

• Verwandlungen

**Zusammenfassend:** jeder Spieler überprüft, ob er sich verwandeln muss, wenn er am Zug ist; er verwandelt sich ggf. und zieht. Danach ist der nächste Spieler am Zug und zieht in Pfeilrichtung, die auf der Karte angezeigt ist.

**SONDERKARTEN:** Unter den Spielzugkarten befinden sich auch 3 Sonderkarten; sollte eine dieser Sonderkarten zum Vorschein kommen, so findet keine Verwandlung statt und folgende Regelungen treten in kraft:

**Verrückter Professor:** der verrückte Professor kommt plötzlich in sein Labor zurück, nimmt das Chaos dort wahr und ruft alle Tiere in die Mitte zusammen, um ihnen eine saftige Standpauke zu halten; danach kehrt er – glücklich und zufrieden – zu seinen unvorhersehbaren Experimenten zurück. Wenn diese Spielkarte zum Einsatz kommt, ziehen alle Spieler eine Positionskarte (gelbe Rückseite) und stellen ihr Tier auf das ZENTRALE Spielfeld mit der entsprechenden gelben Nummer. Wenn alle Tiere neu positioniert sind, wird eine neue Spielzugkarte gezogen und das Spiel beginnt wieder ganz normal.



**Kacke:** aus dem Labor des verrückten Professors zieht nach einer Explosion ein Duftwölkchen, das nach Pflaume riecht; alle Tiere haben sofort einen unwiderstehlichen Drang zu kacken. Jeder Spieler nimmt eines seiner Futter-Stücke und legt es auf ein freies Spielfeld neben seinem Tier (nicht diagonal), der Kacke-Seite zugewandt. Wie jeder weiß, ist die Kacke der verwandelten Tiere SUPER-EKELHAFT! Wenn ein Tier auf diese Kacke tritt, kann es sie nicht überspringen, somit wird dieses Spielfeld ganz normal gezählt, er rutscht jedoch nach vorne und stoppt beim ersten Hindernis (anderes Tier, Futter, Zaubertrank, Kacke oder Spielbrettrand). Dieser Rutsch ist auf jeden Fall gratis. Nach diesem Rutsch setzt das Tier ganz normal seinen Spielzug fort. Sobald auf die Kacke getreten wurde, wird sie aus dem Spiel entfernt.



**Böse Ratte:** Wieder eine Explosion! Das Labor ist voll mit einer Duftwolke, die nach Gorgonzola riecht; irgendetwas ist während des letzten Experimentes schief gelaufen und alle armen Mäuschen verwandeln sich in böse Ratten! In der nächsten Runde können alle Mäuse jeden beißen. Eine böse Ratte kann nur von einer anderen bösen Ratte übersprungen werden. Wann die böse Ratte am Zug ist, wird dies durch die Plastikscheibe angezeigt. Die Wirkung der bösen Ratte erlischt, sobald die darauffolgende Runde abgeschlossen ist. Wenn direkt nach der Spielkarte „böse Ratte“ neue Sonderkarten gezogen werden, haben diese ganz normal ihre Gültigkeit, sie zählen jedoch nicht als Spielrunde, somit bleibt die böse Ratte bestehen.

	HÜPFEN	SCHNAPPEN / KLAUEN	BEISSEN

**ZAUBERTRÄNKE:** In der Mitte des Labors hat der verrückte Professor 2 Zaubertränke vergessen, die genommen oder geklaut werden können, als wären sie Futter. Diese Zaubertränke können in dem Moment eingesetzt werden, wenn eine Verwandlung bevorsteht; das Tier, welches den Zaubertrank benutzt, wirft nicht den Würfel, stattdessen wählt es, in welches Tier es sich verwandeln möchte. Der Zaubertrank wird nach Gebrauch aus dem Spiel entfernt.

**SPIELEND:** Eine Spiel beinhaltet 2 Runden. Eine Runde endet, wenn keine Spielzugkarten mehr übrig sind.

**PUNKTE:** Nach jeder Runde erhält jeder Spieler einen Punkt für jedes Futter, das ihm noch geblieben ist. Das Futter, welches dem Tier am besten schmeckt, zählt doppelt. Die Spieler rücken mit ihren Punktstand-Figuren auf der Punkte-Geraden entsprechend vor.

Die übrig gebliebenen Zaubertränke nach einer Runde werden nicht gewertet, sie können jedoch noch zum Verwandeln in das jeweils gewünschte Tier gebraucht werden. Zwischen den jeweiligen Runden darf nichts einbehalten werden; alles wird wieder für die nächste Runde eingesetzt.

Am Anfang jeder Runde erhält derjenige Spieler mit dem niedrigsten Punktstand die Zaubertrank-Karte, die auch als Zaubertrank eingesetzt und nicht geklaut werden kann. Die Zaubertrank-Karte kann jedoch nicht in eine Verwandlung am Ende der Runde eingesetzt werden. Falls 2 oder mehr Spieler den gleichen Punktstand am Ende erreicht haben, wird die Zaubertrank-Karte nicht ausgeteilt.

**SPIEL MIT 2 ODER 3 SPIELERN:** In einem Spiel mit 2 Spielern bewegt jeder Spieler jeweils 3 Tiere, in einem Spiel mit 3 Spielern bewegt jeder Spieler jeweils 2. Futter und Zaubertränke gehören allen Tieren einer ‚Mannschaft‘ gleichermaßen. Ein Spieler kann jedoch nicht ein größeres Tier überspringen, auch wenn es zu seiner eigenen Mannschaft gehört. Das Tier, wessen Farbe auf der Karte angezeigt wird, beginnt zuerst, danach bewegen die anderen Spieler jeweils abwechselnd ihre Tiere. Jeder der Spieler ist abwechselnd an der Reihe, solange alle Tiere bewegt wurden. Wenn ein Spieler am Ende einer Runde verschiedene Tiere besitzt, wird das von ihnen bevorzugte Futter mit jeweils 2 Punkten bewertet.

## BAUSQUITMIAO RACE!!!

**DAS SPIEL:** Auch hier verwandelt sich das Labor des verrückten Professors! Auf der Rückseite des Spielbretts von BauSquitMiao befindet sich die Rennpiste von BauSquitMiao Race!!!, das verrückteste und lustigste Tierrennen der Welt!

**SPIELVORBEREITUNG:** Das Spielbrett wird mit der Seite der Rennstrecke auf den Tisch gelegt. Der Punktstand-Zähler wird auf Feld ‚0‘ der Punktstand-Strecke gestellt. Es wird gemeinsam entschieden, von wo aus gestartet wird (gelbe oder blaue Nummern). Die 2 Zaubertränke werden auf die gegenüberliegenden Spielfelder gestellt. Wechselseitig werden alle Futter-Spielsteine auf das Spielbrett gelegt. Die Futter-Steine können nicht auf nummerierte Felder, Zaubertrankfelder oder neben (bzw. diagonal von) andere(n) Futter- oder Zaubertrank-Steine(n) gelegt werden. Die Futter-Steine können ebenfalls nicht in Eck-Spielfelder gelegt werden, da es somit kein freies Feld gäbe, um sie zu überspringen oder zu schnappen.

**SPIELBEGINN:** Jeder Spieler zieht eine Positionskarte, er verwandelt sich und stellt das jeweilige Tier auf das Spielfeld mit der Zahl, welche angezeigt und in die Startzone, die vorher gemeinsam festgelegt wurde.

**BEWEGEN UND AKTIONEN DER TIERE:** Die Tiere dürfen sich nur in der Zone des Labors bewegen, in der sich die Rennstrecke befindet: die dunkelsten Spielfelder dürfen nicht betreten werden. Ansonsten bewegen und handeln die Tiere exakt wie bei BauSquitMiao. Es ist ratsam, bei seinem Spielzug nur dann weniger Spielfelder vorzurücken, wenn die Rennstrecke blockiert ist. **Anmerkung:** die Tiere springen nur in gerader Linie und nur dann, wenn sich hinter dem Sprung ein freies Spielfeld befindet, um den Sprung zu beenden; es kann auch passieren, dass eine Kurve oder ein größeres Tier den Sprung blockiert.

**BONUS:** Im Gegensatz zu BauSquitMiao werden für Futter und Bisse keine Siedepunkte, jedoch Bonus-Felder vergeben: jedes Mal, wenn ein Tier beißt, ein Futter schnappt oder klaut, rückt es SOFORT um ein Spielfeld vor. Wenn das Tier – bedingt durch einen Bonus – wieder beißt, schnappt oder klaut, so hat dieser neue Bonus wiederum seine Gültigkeit. Die Zaubertränke geben keinen Bonus.

**SPIELVERLAUF:** der Spielverlauf wird durch die Spielzugkarten bestimmt, ebenso wie bei BauSquitMiao.

**SONDERKARTEN:** In BauSquitMiao Race !!! werden ebenfalls Sonderkarten eingesetzt, jedoch mit folgenden Ausnahmen:

**Verrückter Professor:** Der verrückte Professor kommt plötzlich in das Labor und platziert sich mit einer Drohbärde vor das vorderste Tier im Rennen. Im darauffolgenden Spiel (nach Ziehen der Karte) bewegt sich das vorderste Tier nicht und kann von den anderen auch nicht überholt werden; es ist jedoch möglich sich neben das vorderste Tier zu stellen. Die Verwandlungen finden ganz normal statt. Man kann auch die Spielfigur des verrückten Professors benutzen, um die Strecke physisch zu blockieren.



**Kacke:** Kann nur auf das dahinterliegende Feld gelegt werden, falls es frei ist.

**SPIELEND:** Das Spiel dauert 2 Runden. Wenn der erste Spieler durch das Ziel läuft, stellt er sein Tier auf das Ankunftsfield No. 6, das zweite auf Feld 5 usw. Die Tiere, die durch das Ziel gelaufen sind, verwandeln sich nicht mehr. Wenn alle Spieler angekommen sind, ist die Runde vorbei. Der erste Spieler erhält 6 Punkte, der zweite 5 usw. bis zum letzten Spieler. Der Punkteähler rückt um diese Punkte entsprechend auf seiner Geraden vorwärts. Der- oder diejenige(n) Spieler mit dem meisten Futter verdient noch mal einen Punkt. In der nächsten Runde laufen die Tiere die Entgegengesetzte Richtung der Spielstrecke von dem Spielfeld aus, wo sie sich gerade befinden und auch als dasselbe Tier. Die Futter- und Kacke-Spielsteine, die sich auf der Spielstrecke noch befinden, bleiben, wo sie sind, wohingegen die anderen neu platziert werden. Der letzte Spieler (d.h. mit dem niedrigsten Punktstand) erhält die Zaubertrank-Karte.

## DIE KAPUTTE KACHEL

Im Labor des verrückten Professors befindet sich eine kaputte Kachel. Diese Kachel hat (noch) keine Spiel-Funktion. Vorschläge für Regeln dieser Kachel im Spiel schnappen wir gerne entgegen unter [info@psgiochi.com](mailto:info@psgiochi.com); die besten Vorschläge werden veröffentlicht.

**BAUSQUITMIAO / BAUSQUITMIAO RACE!!!** Copyright © 2005 Matteo Panara und Mario Sacchi <http://www.psgiochi.com/>

**Artwork and consulting:** Angelo Porazzi <http://www.warangel.it/>