

Hat ein Spieler seine zwei Würfe gemacht, kommt der nächste an die Reihe und verfährt ebenso. **Wichtig:** Man beginnt immer mit dem Mädchen von dem Feld aus zu gehen (und zu streuen), auf dem es gerade steht. Ebenso ist es mit den Hühnern. Sie laufen dort weiter, wo sie gerade stehen. Dabei kommt es natürlich vor, daß auf Feldern keine Körner mehr liegen, so daß ein Spieler, der z. B. eine „Vier“ für sein Huhn würfelt, nicht unbedingt auch vier Körner erwischt. Manchmal muß das Huhn nämlich auch über leere Felder gehen. Umgekehrt kann es (besonders zu Beginn des Spieles) auch sein, daß das Mädchen weniger Körner ausstreut als die Hühner fressen könnten.

Die Hühner müssen dann eben auf leeren Feldern weitergehen.
Wenn alle 50 Körner ausgestreut sind, wird das Mädchen aus dem Spiel genommen.

Von jetzt an hat jeder Spieler nur noch **einen** Wurf für sein Huhn, um die restlichen Körner noch zu fressen.

Spielende:

Wenn alle Körner gefressen und damit im Besitz der Spieler sind, ist das Spiel zu Ende. Jetzt zählt jeder Spieler sein „Futter“.

Wer die meisten Körner gefressen hat, ist der Gewinner des Spieles.
Die Rangfolge der anderen Spieler ergibt sich aus der Menge ihrer Körner.

Wichtige Hinweise:

1. Nach einer „Sechs“ darf nicht noch einmal gewürfelt werden.
2. Auf einem Feld dürfen nie zwei Hühner stehen. Man muß mit seinem Huhn eben woanders hinhüpfen. Fremde Hühner dürfen übersprungen werden, das entsprechende Feld wird aber mitgezählt.
3. Auf dem Feld des Mädchens kann noch **ein** Huhn stehen. Dies wäre der Fall, wenn das Huhn das zuletzt ausgestreute Korn des Mädchens erwischt hätte. Das Mädchen läuft, bewegt durch den nächsten Spieler, ohnehin im nächsten Zug weiter.

Spielvariante:

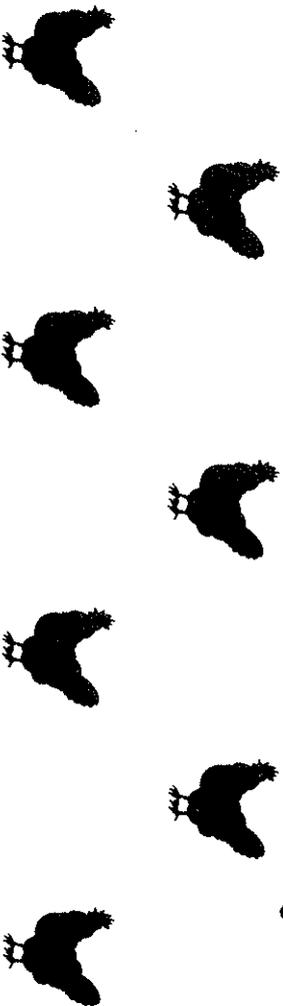
Man kann das Spiel „Hühnerhof“ auch ein wenig anders spielen:

Das Mädchen darf dann auf ein Feld, auf dem bereits ein Korn liegt, noch ein **zweites** Korn legen – wenn es will. Ein Huhn frißt dann, wenn es auf ein solches Feld kommt, eben zwei Körner.

Allerdings darf das Mädchen nicht auf ein leeres Feld zwei Körner auf einmal legen. Das Mädchen streut nach wie vor so viele Körner aus, wie es Augen geworfen hat!



Würfelmehrfuß



Spielanleitung

601 1730



noris
SPIELE

Georg Reulein GmbH + Co. KG.
Waldstraße 38
Postfach 2254
90763 Fürth / Bayern

Viel Spaß mit diesem Noris-Spiel!

Zahl der Spieler: zwei bis sechs

Alter: ab 5 Jahre

Spielmaterial: Spielplan
1 Mädchenfigur

6 Hühner

50 Holzsteine als „Körnerfutter“ für die Hühner

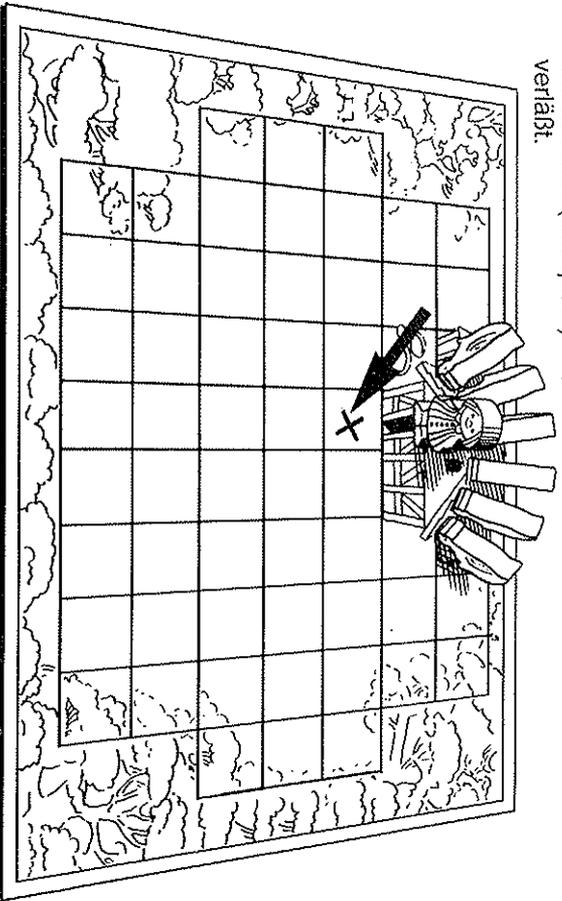
1 Augenwürfel
Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Der Spielplan kommt auf den Tisch, der so groß sein sollte, daß die Spieler außen herum noch genügend Platz haben. Danach werden die 50 Futtersteine neben dem Spielplan abgelegt. Jeder Spieler bekommt ein Huhn, merkt sich die Farbe und stellt es auf den strohgedeckten Hühnerstall zum Start. Zuletzt wird noch das Mädchen auf den Startplatz gestellt.

Die folgende Abbildung zeigt, wie alle Spielfiguren vor Spielbeginn stehen:

Das Feld vor der Tür
ist das erste Feld für jede Figur,
die den Stall (Startplatz)
verläßt.



Nun wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl erreicht hat, darf mit dem Spiel beginnen.

Spielziel:

Jeder Spieler versucht, mit seinem Huhn so viele Körner wie möglich zu „fressen“. Die Körner werden vom Mädchen ausgestreut. Wer zum Schluß die meisten Körner gefressen hat, ist der Gewinner des Spieles.

Spielverlauf:

Jeder Spieler hat grundsätzlich **zwei** Würfe mit dem Würfel. Nach dem **ersten** Wurf zieht er mit dem Mädchen so viele Felder weit, wie er Augen geworfen hat. Dabei legt das Mädchen (der Spieler) auf jedes Feld, das es betreten hat, **ein** „Korn“ (Holzstein). Die Körner hierfür nimmt der Spieler jeweils aus der Menge der bereitgelegten 50 Holzsteine. Das Mädchen kann auf der Wiese nach Belieben geradeaus gehen, rechts oder links abbiegen. **Einzige Einschränkung:** Es darf nicht auf ein Feld, auf dem bereits ein Korn liegt. Das Mädchen streut also immer so viele Körner auf die Felder, wie es Augen im ersten Wurf hatte. Das letzte Korn liegt auf dem Feld, auf dem das Mädchen zum Stehen gekommen ist.

Ist der Spieler mit dem Mädchen gegangen, und hat er die Körner auf die Felder abgelegt, so macht er den zweiten Wurf.

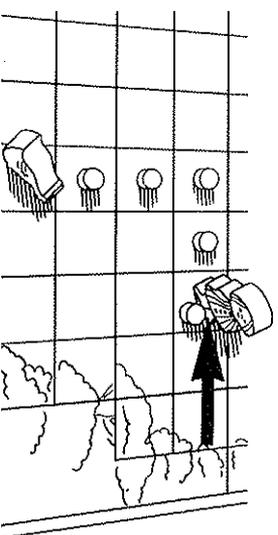
Dieser **zweite** Wurf gibt an, wie weit er mit **seinem** Huhn gehen darf. Wirft er beispielsweise eine „Fünf“, so darf er mit seinem Huhn fünf Felder weit in eine beliebige Richtung gehen.

Und nun das Wichtigste: Alle Körner, die auf den Feldern liegen, auf denen das Huhn gelaufen ist, darf der Besitzer des Huhnes einsammeln und in seinen Besitz nehmen. Diese Körner hat das Huhn „gefressen“.

In diesem Spiel ist es wie beim richtigen Füttern auf einem Hühnerhof: Ein Kind streut Futter aus, und gleich darauf fressen die Hühner die Körner auf.

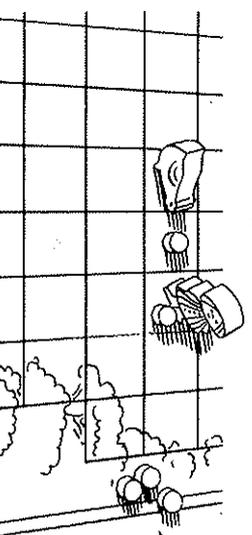
Hier ein Beispiel für das Ziehen mit dem Mädchen und dem Huhn.

Der Spieler hatte im ersten Wurf eine „Fünf“.
Er zieht mit dem Mädchen fünf Felder weit und legt dabei die Körner aus.



Hier steht das Mädchen nach dem Ziehen.
(Es hätte natürlich auch jederzeit fünf Felder weit in eine andere Richtung gehen können.)

Im zweiten Wurf hat der gleiche Spieler eine „Drei“.
Er zieht mit seinem Huhn drei Felder weit – natürlich auf der Spur des Mädchens – und „frißt“ die ersten drei Körner. Diese nimmt er an sich.



Diese Körner wurden gefressen und befinden sich im Besitz des Spielers. Die Felder sind wieder leer.