



Fuchs



5+

2-4

du hast das **Huhn gestohlen**

20-30 min



Pegasus Spiele

Inka & Markus Brand



Hallo, wir sind Inka und Markus Brand. Wir leben zusammen mit unseren Kindern Lukas und Emely in Gummersbach bei Köln. Über unser gemeinsames Hobby, das Spielen, haben wir uns kennengelernt. Inzwischen spielen wir nicht nur, wir entwickeln auch gemeinsam neue Spielideen für Kinder, Familien und Erwachsene. Besonders gut gefällt uns, dass beim Erfinden von Spielen alles erlaubt und alles möglich ist. Wir können uns in andere Welten denken, spannende Geschichten spielen und alles ausprobieren, was uns selber Spaß bereitet. Und wenn wir großes Glück haben, dann wird daraus ein Spiel, wie „Fuchs du hast das Huhn gestohlen“.

Wir wünschen euch nun ganz viel Spaß beim Spielen!

Spiele Grüße senden euch Inka und Markus.

Spielmaterial

- 1 Schlüsselkette mit 1 Schlüssel und 2 Schlüsselringen
- 1 Würfel (3x Hahnsymbol, 3 Seiten ohne Symbol)
- 1 Figur „Hahn Hannes“
- 1 Fuchsbau-Tableau und 16 Türen
- 16 Füchse
- 1 Laufstrecke (2-seitig)
- 8 Hinweiskarten



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

„Bring sofort mein Huhn zurück!“, ruft Hahn Hannes. Wütend reckt er den Flügel in die Luft. Doch der freche Hühnerdieb rennt lachend davon und versteckt sich bei seinen Freunden im Fuchsbau. Doch welcher von den Füchsen ist nun der Dieb? Helft Hannes, die Füchse aus dem Bau zu holen, indem ihr die Türen zum Fuchsbau mit dem Schlüssel öffnet! Dabei trefft ihr auf vier Tierfreunde. Sie haben den Dieb beobachtet und geben euch vier Hinweise, wie der diebische Fuchs aussah.

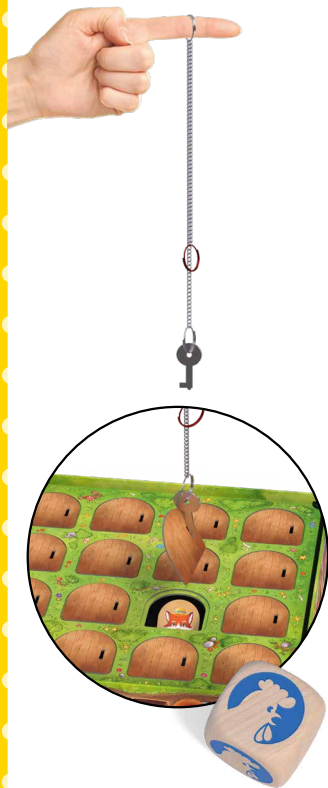


Vorbereitung



1. Stellt das Schachtelunterteil in die Tischmitte und legt das Fuchsbau-Tableau darauf.
2. Legt in jede Öffnung einen beliebigen Fuchs.
3. Mischt verdeckt alle 16 Türen und schließt dann jede Öffnung mit einer Tür.
4. Legt die Laufstrecke bereit. Wählt aus, ob ihr mit der langen Strecke (einfacher) oder der kurzen Strecke (schwieriger) spielen wollt. *Spiele* z.B. *Eltern mit Kindern*, dürfen die Kinder, wenn sie an der Reihe sind, mit der langen Strecke spielen und die Erwachsenen verwenden die kurze Strecke.
5. Stellt dann Hahn Hannes auf das Startfeld mit dem Hahnsymbol.
6. Mischt die 8 Hinweiskarten und platziert sie verdeckt neben der Schachtel.
7. Legt den Würfel und die Schlüsselkette bereit. Los geht's!

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Füchse aus dem Fuchsbau zu holen und am Ende durch die Hinweise der Tierfreunde den einen Hühnerdieb zu entlarven.



Spielverlauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer von euch zuletzt in einem Hühnerstall war, beginnt.

Wenn du an der Reihe bist, versuche eine Tür vom Fuchsbau zu öffnen. Gib zunächst deinem linken Mitspieler den Würfel und nimm dir dann die Schlüsselkette. Stecke deinen Zeigefinger durch den **silbernen Schlüsselring**, so dass der Schlüssel an der Kette herunterhängt. **Wichtig:** Führe die Schlüsselkette nur am Ring. Du darfst sie nicht berühren!

Auf das Kommando: „Finde den Dieb!“ darfst du beginnen. Versuche nun zügig, den Schlüssel im Schlüsselloch einer beliebigen Tür zu versenken. Ziehe dann die Kette nach oben und versuche so die Tür zu öffnen.

Während du versuchst die Tür zu öffnen, würfelt dein linker Mitspieler. Immer, wenn er das Hahnsymbol würfelt, rückt er Hahn Hannes auf der Laufstrecke um 1 Feld vorwärts. Er würfelt so lange, bis entweder **du eine Tür öffnen konntest** oder dein Mitspieler mit **Hahn Hannes das Feld mit dem Mondsymbol erreicht hat**.

Du konntest rechtzeitig eine Tür öffnen?

Super gemacht! Hole den verdächtigen Fuchs heraus und lege ihn offen vor dir ab. Ob er der Hühnerdieb ist, erfährst du am Ende des Spiels. Lege auch die geöffnete Tür vor dir ab, so dass ihre Rückseite zu sehen ist. Manche Türrückseiten zeigen eine Aufgabe, andere zeigen einen Tierfreund.

Zeigt die Rückseite der abgelegten Tür einen Tierfreund, lasse diesen bis zum Spielende offen vor dir liegen.



Zeigt die Rückseite eine Aufgabe, wird deine Suche nach dem Dieb schwieriger. Die abgebildete Aufgabe **gilt immer für die nächste Runde**. Nimm die Aufgabe nach deinem Versuch in der nächsten Runde aus dem Spiel, unabhängig davon, ob du es schaffst eine Tür zu öffnen.



Führe die Schlüsselkette mit der linken Hand! Linkshänder mit der rechten Hand.



Führe die Schlüsselkette am roten Schlüsselring.



Stehe auf einem Bein, während du versuchst eine Tür zu öffnen.



Halte dir ein Auge zu, während du versuchst eine Tür zu öffnen.

Hast du Fuchs und Tür vor dir abgelegt, endet dein Zug. Stelle Hahn Hannes zurück auf das Startfeld mit dem Hahnsymbol. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht, eine Tür zu öffnen.

Hahn Hannes hat das Feld mit dem Mondsymbol erreicht, bevor du eine Tür öffnen konntest?

Schade, jetzt ist es Nacht und damit endet dein Zug. Stelle Hahn Hannes zurück auf das Feld mit dem Hahnsymbol. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht, eine Tür zu öffnen.

Das Spiel endet, **sobald 4 Tierfreunde offen liegen**. Jetzt wird es spannend, denn die Tierfreunde verraten euch, wie der Dieb aussah! Wer einen Tierfreund vor sich liegen hat, zieht verdeckt **eine passende Hinweiskarte**. Deckt die Hinweiskarten **nacheinander** auf. Nachdem ihr die erste Hinweiskarte aufgedeckt habt, prüft ihr, welche Füchse das abgebildete Merkmal tragen und welche nicht. **Alle Füchse, die das Merkmale nicht besitzen, nehmt ihr aus dem Spiel**, denn sie kommen als Dieb nicht in Frage. Prüft so nacheinander alle 4 Hinweiskarten.



Der Hund sah, ob der Dieb einen **Schnurrbart** trug oder nicht.



Die Katze sah, ob der Dieb eine **Brille** auf hatte oder nicht.



Die Maus sah, ob der Dieb eine **Kopfbedeckung** trug oder nicht.



Das Schwein sah, ob der Dieb eine **Halsbekleidung** trug oder nicht.

Beispiel: Die Katze hat gesehen, dass der Dieb keine Brille trug. Also kommen alle Füchse mit Brille aus dem Spiel.

Die 4 Merkmale auf den Hinweiskarten treffen immer auf genau einen Fuchs zu. Es gibt nun 2 Möglichkeiten, wie das Spiel ausgeht. Konnte einer von euch den Dieb schnappen oder ist der Fuchs entwischt?

Einer von euch hat gewonnen: Derjenige, der zum Schluss noch einen Fuchs vor sich liegen hat, hat den Dieb gefasst und das Spiel gewonnen! Dieser Fuchs trägt alle 4 Merkmale und wurde somit als Hühnerdieb entlarvt.



Keiner von euch hat gewonnen: Niemand hat mehr einen Fuchs vor sich liegen? Dann sitzt der freche Hühnerdieb samt Huhn noch im Fuchsbau! Dieses Mal ist er euch entwischt und ihr habt leider verloren. Aber versucht es doch gleich noch einmal!



„Wir haben für jedes Alter die richtigen Spiele!“

Unsere fröhlichen Spieleschachteln finden Sie in den Farben grün, blau, gelb und rot. Jede Farbe steht für eine Altersstufe. Hier finden Sie unseren Farbcode im Überblick:



3+

3+ Spiele für unsere Kleinsten



4+

4+ Regeln machen Spaß



5+

5+ Das spiele ich schon alleine



6+

6+ Das macht Mama & Papa Spaß

Autoren: Inka & Markus Brand • Illustration: Anne Pätzke

Realisation & Gestaltung: Claudia Geigenmüller

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Verfertigung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele