



**SPIELANLEITUNG**

Ein spannendes Familienspiel für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

Spielidee: Edith Grein-Böttcher

Illustration: Didier Eberlé

**Inhalt:** 1 Spielplan  
6 Stallkarten  
19 Spielfiguren aus Holz  
(1 Bär, 6 Gänse, 6 Schafe, 6 Schweine)  
1 Symbolwürfel  
1 Augenwürfel  
1 Spielanleitung

verlieren. Und mit ein bißchen Würfelglück bringt ihr sie schließlich auch ans Ziel.

### **Ziel des Spiels**

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, von Anfang an seine eigenen Tiere gut im Auge zu behalten, um später nicht aus Versehen fremde Tiere eines Mitspielers zu ziehen. Je mehr Mitspieler also dabei sind, desto größer ist die Verwechslungsgefahr! Jeder Spieler versucht, seine eigenen Tiere möglichst schnell voranzutreiben. Gespielt wird, bis einer alle seine Tiere in den Stall gebracht hat.

In diesem Spiel ist im wahrsten Sinne des Wortes der Bär los, denn hier kommt es darauf an, Nerven und Übersicht zu behalten, damit einem nicht das Schwein abhanden kommt. Denn der Bär kann hinter jedem Baum und Strauch lauern, während ihr euch bemüht, eure Tiere sicher über die tückische Weide in den Stall zu treiben. Aber ein gutes Gedächtnis kann euch bei diesem turbulenten Treiben schon helfen, eure Tiere nicht aus den Augen zu

### **Vorbereitung**

Vor der ersten Spielrunde müssen die Spieler die Farbmarkierungen auf der Unterseite der Tiere anbringen. Pro Farbe muß jeweils eine Gans, ein Schaf und ein Schwein markiert werden. Dies geschieht durch sorgfältiges Anbringen der selbstklebenden Folie an der Unterseite des jeweiligen Tieres, so daß die Markierung nicht zu sehen ist,

wenn das Tier auf dem Spielplan steht.  
Der Bär erhält keine Farbmarkierung.

Nachdem der Spielplan in die Mitte des Tisches gelegt wurde, erhält jeder Spieler eine Stallkarte in der Farbe seiner Wahl, die er vor sich hinlegt. Der Farbe seiner Stallkarte entsprechend erhält er nun seine drei Spielfiguren, ein Schaf, ein Schwein und eine Gans. Diese sind an der Unterseite farblich markiert und werden hintereinander gereiht in die vom Gatter umzäunte Koppel gestellt. Der Bär wird auf den ersten Baum hinter der Brücke gesetzt.

Aufgepaßt, jetzt ist das Gatter offen und das turbulente Treiben kann beginnen!

## **Spielregel**

Es beginnt, wer Schwein hat! Nehmt also den Symbolwürfel und würfelt der Reihe nach so lange, bis der erste das Schwein gewürfelt hat.

Von nun an wird reihum im Uhrzeigersinn und mit beiden Würfeln zusammen gewürfelt!

Jeder Spieler ist immer einmal an der Reihe und gibt dann die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

## **Der Spielplan**

Der Spielplan ist in drei Bereiche eingeteilt: unten rechts befindet sich die Koppel, von der aus alle Tiere starten. Dabei stehen die drei Tiere einer Farbe immer in einer Reihe hintereinander. Über die große Wiese in der Mitte werden die Tiere auf dem vorgegebenen Weg, der aus jeweils zwei nebeneinanderliegenden Lauffeldern besteht, bis zum Stall getrieben. Dieser ist oben links auf dem Spielplan zu sehen.

### **Der Augenwürfel**

Der Augenwürfel gibt an, wie weit ein Tier gezogen wird.

### **Der Symbolwürfel**

Der Symbolwürfel zeigt, welches Tier nach einem Wurf gezogen wird. Er zeigt entweder ein Schwein, ein Schaf, eine Gans oder den Bären. Erscheint das Fragezeichen, so darf der Spieler wählen, ob er mit einem Schaf, einem Schwein oder einer Gans zieht. Der Bär wird ausschließlich dann versetzt, wenn seine Ab- bildung auf dem Würfel erscheint.

### **Beispiel:**

Der Symbolwürfel zeigt „Schwein“, der Augenwürfel „6“. Der Spieler muß also ein Schwein sechs Felder weiter- setzen.

### **Der Bär**

Die Lauffelder des Bären sind die Bäume neben dem Weg. Sie beginnen mit dem ersten Baum direkt hinter der Brücke. Jeder Baum ist eindeutig zwei Lauffeldern des Weges auf gleicher Höhe zugeordnet. Der Bär jagt den Tieren einen Schreck ein, sobald sie ihm zu nahe auf den Pelz rücken: Wenn sie eines der beiden Lauffelder betreten, neben denen er gerade auf dem Baum sitzt, dann laufen sie aufgeschreckt in die schützen- de Koppel zurück und müssen von neuem auf dem Weg über die Weide getrieben werden. Dasselbe gilt, wenn ein oder zwei Tiere neben einem Baum stehen, auf den der Bär gesetzt wird: sie müssen ebenfalls zur Koppel zurück. Der Bär kann sowohl vorwärts, als auch rückwärts gezo- gen werden. Innerhalb eines Zuges darf er seine Lauf- richtung aber nur beim ersten oder letzten Baumfeld ändern.

## **Die Gänse, die Schafe und die Schweine**

Diese Tiere dürfen nur vor- und seitwärts gezogen werden, wobei jeder Schritt auf ein Lauffeld einen Würfelpunkt kostet, egal ob vorwärts oder seitwärts gezogen wird. Tiere, die im Weg stehen, werden übersprungen. Es dürfen nie zwei Tiere auf einem Feld stehen. Außerdem darf innerhalb eines Zuges dasselbe Feld nicht zweimal betreten werden. Die Wegstrecke beginnt mit den ersten zwei Lauffeldern vor dem Gatter, die Starfelder in der Koppel zählen nicht.

Es besteht Zugzwang. Man muß also immer eines der vom Symbolwürfel vorgegebenen Tiere, z. B. eines der Schafe, ziehen, auch wenn man mit seinem eigenen nicht weiterziehen kann oder es aus den Augen verloren hat.

## **Grundsätzlich gilt:**

Ein Tier, das von einem Spieler angefaßt wird, muß gezogen werden. Nur, wenn das Tier am Ende seines Zuges auf keinem freien Lauffeld landen kann und auch die Mitspieler keine Möglichkeit sehen, dieses Tier zu ziehen, muß ein anderes Tier derselben Art gezogen werden. Man kann aber auch bewußt ein fremdes Tier versetzen, um es z. B. vom Bären in die Koppel zurückjagen zu lassen.

Aber Vorsicht! Ist dieses Tier nicht vielleicht doch das eigene?

## **Kontrolle**

Damit ihr nicht total die Übersicht verliert, darf sich der Spieler, der gerade ein Tier gezogen hat, die Farbmarkierung dieses Tieres am Ende seines Zuges anschauen. Hierbei sollte man darauf achten, daß die Mitspieler die Farbmarkierung nicht auch erkennen und sich so einen Vorteil verschaffen!

## **Der Stall**

Zielfeld ist für eure Tiere der Stall am Ende des Weges. Zieht eine Figur mit der genauen oder einer höheren Augenzahl auf dieses Feld, so wird sie direkt auf die Stallkarte des Spielers gestellt, dessen Farbe mit der Figur übereinstimmt. Hierbei ist es egal, ob der „Besitzer“ des Tieres oder ein anderer Mitspieler die Figur ins Ziel gezogen hat.

## **Ende des Spiels**

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste seine drei Tiere im Stall hat. Er ist der Gewinner dieses bürigen Treiberwettilaufs!

## **Fragen und Zweifelsfälle**

1. Was geschieht, wenn ein Spieler bereits ein Tier im Stall hat und nun dieses Symbol würfelt?

*Er muß mit einem fremden Tier der gleichen Art ziehen. Ist dies nicht möglich, weil die Figuren nicht in einem freien Feld landen würden oder bereits alle Figuren dieser Art im Stall sind, so darf der Spieler noch einmal mit dem Symbolwürfel würfeln.*

2. Was passiert, wenn ein Spieler ein fremdes Tier in den Stall gezogen hat?

*Natürlich ist der Zug gültig! Er muß dieses Tier in den Stall seines „Besitzers“ stellen, dem er durch diesen Zug natürlich einen Vorteil verschafft hat.*

3. Was passiert, wenn aus Versehen ein Spieler mal ein Tier umkippt und die Spieler die Farbmarkierung erkennen?

*Damit niemand einen Vorteil hat, wird die Farbe des umgekippten Tieres allen Spielern mitgeteilt und der Verursacher muß einmal mit Würfeln aussetzen. Also: Immer schön vorsichtig sein!*

4. Darf nach einer „6“ auf dem Zahlenwürfel nochmals gewürfelt werden?

*Nein. Die Tiere sind nur dann so schnell, wenn sie dem Bären zu nahe gekommen sind und zurück in die Koppel rennen.*



**HEYE - weil's Spaß macht!**

**Von HEYE gibt es Kalender, Puzzles, Spiele,  
Bücher, Grußkarten und Geschenkpapier.**

© 1993 Friedrich W. Heye Verlag GmbH, München, Ottobrunner Str. 28, D-82008 Unterhaching  
Art.-Nr.: 6054, Made in Germany, Illustration: Didier Eberlé