

**Futterstein
verdeckt in die
Faust -> raten**

Knobeln:

Hat ein Spieler Futter für ein anderes Tier aufgedeckt, so nimmt er den **Futterstein** hinter seinem Rücken in eine Hand und streckt dann beide zur Faust geschlossenen Hände zu dem Spieler hin, zu dessen Tierchen das Futter paßt. Der andere Spieler muß jetzt **raten**, in welcher Hand das Futter ist. Rät er richtig, bekommt er es und darf es behalten. Rät er falsch, dann legt es der Spieler, der es gefunden hat, **offen** (Farbseite nach oben) auf ein beliebiges Wegfeld - aber nicht zu dem gleichfarbigen Tier.

**4 Futtersteine
(Farbe +
schwarz)**

Spielende:

Wer zuerst **4 Futtersteine** für sein Tierchen gesammelt hat (eigene Farbe und schwarz), hat das Spiel gewonnen. Es kann noch weitergespielt werden, bis alle Tiere satt sind. Die Tiere, die schon 4 Steine haben, werden dabei nicht aus dem Spiel genommen (d. h. sie bleiben auf dem Wegfeld sitzen, wo sie ihren 4. Futterstein eingesammelt haben). Wird ein Futterstein eines Tieres aufgedeckt, das schon fertig ist, bleibt er offen auf dem Spielplan liegen.

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4152



Schleckermaul

Ein Futtersuchspiel für 2 - 4 fleißige Kinder ab 4 Jahren.

Spieldauer: ca. 15 Minuten
Spielautor: Johannes Tranelis
Grafik: Jutta Neundorfer

Schnecke, Käfer, Frosch und Maus krabbeln, kriechen und hüpfen hungrig durchs Gras. Welches Tierchen hat den besten „Riecher“ bei der Futtersuche?

Spielinhalt:

- 4 Spielplanteile
- 4 Tiere (Käfer, Frosch, Schnecke, Maus)
- 4 Wurfhölzer (rot, grün, gelb, blau)
- 20 Futtersteine: rot für den Käfer, grün für den Frosch, gelb für die Schnecke, blau für die Maus, schwarz für alle (Joker)

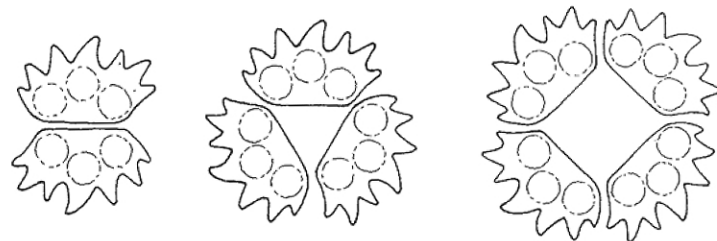
Spielziel:

Welches Kind sammelt mit seinem Tierchen am schnellsten **4 Futtersteine** der richtigen Farbe?

Spielvorbereitung:

Die Spielplanteile werden so ausgelegt, daß die Wegfelder einen **Rundkurs** bilden:

Bei 2 Spielern nimmt man 2 Spielplanteile, bei 3 Spielern 3 und bei 4 Spielern 4.



Spielplan: 1 Teil je Spieler

1 Tier + Wurfholz

Jedes Kind wählt sich ein **Tier** aus und nimmt das dazugehörige **Wurfholz**. Die Tiere werden auf beliebige Wegfelder gestellt.

Dann werden die **Futtersteine** auf der Wiese versteckt: Für jedes Tierchen werden 5 Futtersteine herausgesucht; 4 Stück in der passenden Farbe und ein schwarzer.

Futtersteine verdeckt verteilen

Die Futtersteine werden mit der Farbseite nach unten gemischt und **verdeckt** auf die unbesetzten Wegfelder verteilt, auf jedes Feld 2 oder 3 Steine.

würfeln und laufen

Spielablauf:

Das **langsamste** Tier beginnt (1. Schnecke, 2. Käfer, 3. Frosch, 4. Maus). Die Spieler würfeln der Reihe nach mit ihren eigenen Wurfhölzern: Von den beiden obenliegenden Seiten des Wurfholzes wird eine **Augenzahl** ausgewählt und mit dem Tierchen entsprechend viele **Wegfelder** in Uhrzeigerichtung gelaufen.

2 Tiere treffen sich -> nochmal würfeln

Feld besetzt:

Landet man auf einem Feld, auf dem schon ein **anderes Tier** sitzt, darf der Spieler **noch einmal** würfeln und weiterziehen. Wenn auf diesem Feld **Futter** liegt, sammelt das Tierchen **erst** das Futter ein, bevor es weiterläuft (s. u.).

verdecktes Futter umdrehen -> passendes behalten, sonst knobeln

Futter finden:

- Landet das Tier auf einem Feld **mit verdeckt liegendem Futter** (Farbseite nach unten), dann darf der Spieler den Stein umdrehen. Hat das Futter die Farbe des eigenen Tierchens, darf er es behalten. Auch Futtersteine mit schwarzer Seite dürfen behalten werden - das ist Futter, das allen Tieren gleich gut schmeckt. Wird aber Futter für ein fremdes Tier aufgedeckt, müssen beide Spieler **knobeln** (s. u.).

offenes Futter -> richtiges behalten, sonst liegenlassen

- Wenn das Tier auf einem **Feld mit offen liegendem Futter** landet (s. u. „knobeln“), dann darf der Spieler den Stein aufheben und behalten; aber nur, wenn er die richtige Farbe hat. Fremdes Futter muß er liegenlassen.

immer nur einen Stein umdrehen

Hinweis:

Wenn **mehrere** Futtersteine auf einem Feld liegen, darf trotzdem nur ein Stein umgedreht und ggf. eingesammelt werden.