

Art. Nr. 3556

Krawall im Stall

Auf dem Bauernhof geht es drunter und drüber!

Ein „tierisches“ Memospiel für 2 oder mehr Kinder ab 3 ½ Jahre



Spielart: Memospiel

Spieler: 2 oder mehr Spieler ab 3 ½ Jahre

Inhalt: 32 Tierfiguren aus Holz: 4 Schafe, 4 Gänse, 4 Schweine, 4 Hühner, 4 Hasen, 4 Pferde, 4 Kühe und 4 Hunde in verschiedenen Farben, 8 Ställe aus Karton, bestehend aus einem rechteckigen Unterteil und einem sechseckigen, flachen Dach, Spielanleitung

Autor: Jacques Zeimet

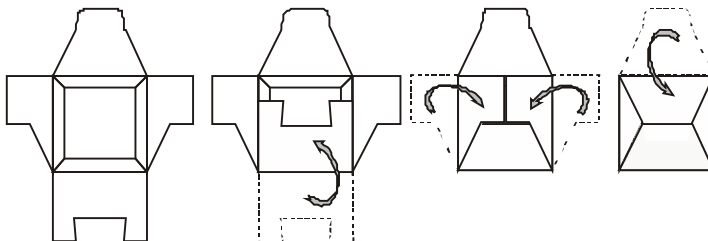
Illustrationen: Barbara Kinzebach

Die Geschichte

Auf dem Bauernhof herrscht heilloses Durcheinander. Der Bauer hat aus Versehen die Stalltüren offengelassen und alle Tiere sind herausgelaufen. Mit Mühe und Not konnte er die Tiere zwar wieder einfangen, aber in der Hektik und Eile haben alle Tiere ihre Artgenossen verloren und stehen kunterbunt durcheinander in den Ställen. Wer hilft dem erschöpften Bauer dabei, die Tiere und ihre Gefährten wieder zusammenzuführen?

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen zunächst die Unterteile der Ställe zu einem Quadrat gefaltet werden.



Dann werden die **8 Ställe** offen auf dem Tisch aufgestellt und in jeden Stall kommen **4 verschiedene Tiere**. Danach werden die **8 Dächer** so auf die Ställe gelegt, dass man nicht mehr hineinschauen kann und anschließend werden die abgedeckten Ställe gut gemischt und kreisförmig angeordnet.

Ziel des Spiels

Es gilt, möglichst viele **Tierpaare** zu finden.

Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, wobei der jüngste Spieler beginnt. Er deckt **zwei beliebige** Ställe auf und versucht, unter den Tieren, die er dort vorfindet, ein oder mehrere Pärchen ausfindig zu machen. Gelingt dies, so darf der Spieler die Tierpaare herausnehmen und behalten. Danach werden die Dächer wieder aufgesetzt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Kann der Spieler keine Pärchen finden, werden die Ställe ebenfalls wieder zugedeckt und es geht reihum weiter.

Die Ställe müssen dabei immer so aufgedeckt werden, dass auch die anderen Mitspieler hineinschauen können. Wer das letzte Tier herausnimmt, darf auch den leeren Stall behalten.

Ende des Spiels

Wer am Ende die **meisten Tierpaare** gefunden hat, gewinnt. Bei einem eventuellen Gleichstand ist der Spieler mit den meisten Ställen der Sieger.

Spielvariante 1

Spielvorbereitung

Von **jeder Tierart** muss **ein Paar** bereitgestellt werden, die übrigen Tiere werden für diese Variante nicht benötigt. Von jedem dieser 8 Paare wird dann **eine Figur weggenommen** und allein in einen Stall gelegt. Danach decken die Spieler die Ställe mit den Dächern zu, mischen sie gut durch und ordnen die Ställe kreisförmig auf dem Tisch an. Zum Schluss suchen sie sich aus dem verbliebenen Rest der Tierpaare noch eine Figur aus, die in die Mitte des Kreises gestellt wird. Die dann noch übrigen Tiere bleiben als Vorrat in Reichweite.

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es auch hier, möglichst viele **Tierpaare** zu finden.

Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, wobei diesmal der älteste Spieler beginnt. Wer am Zug ist, **deckt einen Stall ab und hält die darin liegende Tierfigur hoch**, so dass außer dem Tier in der Mitte des Kreises jetzt noch ein weiteres sichtbar ist.

Situation 1:

Bilden die beiden Tiere ein **Paar**, so darf der Spieler sie aus dem Spiel nehmen und behalten. Er nimmt dann aus dem Vorrat **zwei neue, verschiedene Figuren**. Die eine kommt in die Mitte, die andere legt er in den jetzt leeren Stall und deckt ihn zu. Welches der beiden Tiere in die Mitte und welches in den Stall kommt, entscheidet der Spieler. Dann ist der Nächste an der Reihe.

Situation 2:

Sind die beiden Tierfiguren jedoch **verschieden**, so hat der Spieler diesmal Pech. Er muss die Figur wieder zudecken und der nächste Mitspieler ist dran.

Ende des Spiels

Ist aus dem Vorrat nur noch ein Tier übrig, kommt es in die Mitte und der leere Stall wird aus dem Spiel genommen. Deckt dieser Spieler einen Stall auf und kann ein Paar bilden, darf er die Tiere behalten. Der leere Stall wird aus dem Spiel genommen. Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, deckt er noch einen beliebigen Stall auf, setzt das Tier in die Mitte und nimmt auch diesen Stall aus dem Spiel.

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Stall und damit nur noch ein Tierpaar übrig sind. Sieger ist, wer am Ende die **meisten Paare** hat.

Spielvariante 2 (für ältere Kinder)

Spielvorbereitung

Für diese Variante werden die 8 Ställe kreisförmig angeordnet und die Spieler suchen sich aus den 32 Tierfiguren **9 beliebige Tiere** aus (es müssen keine Paare sein). In jeden Stall wird eine Figur gelegt, die letzte bleibt offen in der Mitte stehen. Bevor die 8 Ställe mit den Dächern zugedeckt werden, schauen sich die Spieler die Figuren genau an und versuchen, sich einzuprägen, in welchem Stall welches Tier ist. Danach kommen die Dächer auf die Ställe und es kann losgehen.

Ziel des Spiels

Es geht darum, alle neun Tiere vor dem Aufdecken **hintereinander richtig zu benennen**.

Spielverlauf

Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, beginnt und nennt als erstes die offene Figur in der Mitte. Dann **zeigt er auf einen beliebigen Stall** als Startpunkt und versucht vorherzusagen, welches Tier sich darunter verbirgt. Danach deckt der Spieler diesen Stall auf, sodass alle hineinsehen können.

War seine **Vorhersage** richtig, so darf der Spieler weiterraten, wobei es im Uhrzeigersinn mit den Ställen weitergeht. Er ist solange dran, bis er sich in seiner Vorhersage irrt. Wenn er sich täuscht, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er beginnt - ausgehend vom Tier in der Mitte – in derselben Reihenfolge wieder von vorne.

Wer es schwieriger mag, kann die Reihenfolge der Vorhersagen auch stets beliebig wählen oder unter einigen Ställen zwei Tiere verstecken.

Ende des Spiels

Wer es schafft, **alle Tiere hintereinander** richtig anzusagen, hat gewonnen.

Und nun ein tierisches Vergnügen!