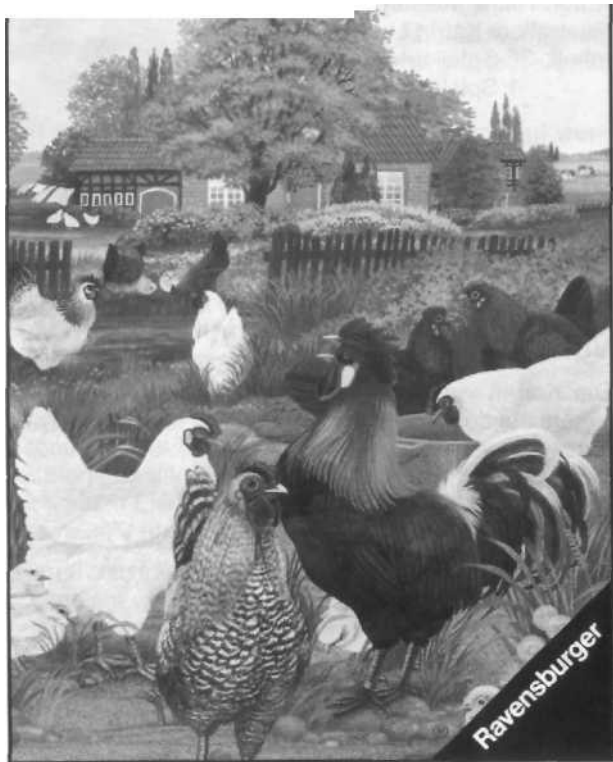


Hahn im Korb

Ein Spiel rund um den Hühnerhof



Hahn im Korb

Ein Quartettspiel rund um den Hühnerhof
Für 2 bis 4 Spieler zwischen 4 und 8 Jahren
Ravensburger Spiele® Nr. 00 444 7

Autor: Heinz Meister
Illustration: Katrin Lindley
Inhalt: 36 Spielkarten
1 Spielanleitung



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, am Schluß die meisten Karten zu besitzen.

Vorbereitung

Die Karten werden verdeckt (mit der Bildseite nach unten) auf dem Tisch gemischt und gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt.

Es erhält also jeder

- bei 2 Mitspielern 18 Karten,
- bei 3 Mitspielern 12 Karten und
- bei 4 Mitspielern 9 Karten.

Spielregel

Jeder Spieler legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch. Die Karten dürfen vorher nicht betrachtet oder sortiert werden.

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Auf den Karten gibt es vier verschiedene Motive, nämlich einen Korb mit Eiern, Küken, eine Henne und einen Hahn. Eine Kartengruppe, die alle vier Bilder umfaßt, bildet ein Quartett.

Jedesmal, wenn man an der Reihe ist, nimmt man die oberste Karte von seinem Kartenstapel und legt sie mit der Bildseite nach oben auf den Tisch.

Es muß so lange an eine Kartengruppe angelegt werden, bis sie vollständig ist.

Beispiel A:

Liegen auf dem Tisch bereits die Henne, die Küken und der Eierkorb beisammen, und der nächste Spieler deckt als seine nächste Karte den Hahn auf, dann legt er den Hahn als fehlende Karte an die übrigen Karten an und vervollständigt dieses Quartett.

Beispiel B:

Liegen auf dem Tisch bereits die Henne, die Küken und der Eierkorb, und die Karte des nächsten Spielers zeigt auch einen Eierkorb, dann beginnt er mit dieser Karte eine neue Vierergruppe.

Es muß also immer so lange an unvollständige Quartette angelegt werden, bis diese vollständig sind. Hierbei darf pro Quartett jedes der vier Bilder nur einmal vertreten sein.

Im Laufe des Spiels werden mehrere unvollständige Quartette auf dem Tisch liegen, so daß es öfter verschiedene Anlegungsmöglichkeiten gibt (vgl. Beispiel B).

Ergänzt ein Spieler durch das Anlegen seiner Karte eine Kartengruppe zu einem vollständigen Quartett, so nimmt er diese vier Karten an sich und legt sie verdeckt **unter** seinen Kartenstapel. Die Karten der vollständigen Quartette bleiben also im Spiel und werden nicht beiseite gelegt!

Ende des Spiels

Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler keine Karten mehr besitzt. Hat ein Spieler seine letzte Karte abgelegt, ist das Spiel beendet.

Gewonnen hat derjenige Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Karten besitzt. Der Sieger kann entweder durch Zählen der Karten oder bei kleineren Kindern durch einen Vergleich der unterschiedlich hohen Karten-Stapel ermittelt werden.



Von Ravensburger* gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.



257364