

Leckermäulchen

Für ihr Lieblingsfutter

machen die Tiere große Sprünge

Ein Spiel von Gilbert Levy
Ravensburger Spiele® Nr. 00 343 3
Grafik: Klaus Hermann

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler von 5 bis 10 Jahren





Inhalt: 1 großer Spielplan
21 Futterkarten
4 Spielfiguren aus Holz
1 Würfel
Spielanleitung

Dies sind die sechs Leckermäulchen



Und jedes Leckermäulchen hat sein Lieblingsfutter:

Das Eichhörnchen knackt am liebsten Haselnüsse,
der Papagei knabbert gern Hirsekolben,
der Hund freut sich über einen schönen Knochen,
die Maus nascht gern Käsestückchen,
der Hase liebt frische Möhren und
der Affe frisst am liebsten eine große Banane.



Ziel des Spiels

Wer von euch mit seiner Spielfigur als erster im Ziel ankommt, hat gewonnen. Auf dem Weg dorthin helfen euch Futterkarten, schneller voranzukommen.

Vorbereitung

Bevor ihr zur ersten Spielrunde starten könnt, löst ihr die Karten vorsichtig aus der Stanztafel. Diese Karten sind die Futterkarten und Jokerkarten für die sechs Lecker-mäulchen.

Vor jedem Spiel mischt ihr die Karten gut und teilt an jeden Mitspieler **vier** Karten aus. Diese Karten legt ihr offen vor euch hin. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel auf eines der Ablagefelder in die Mitte des Spielplanes gelegt.

Jeder von euch sucht sich seine Spielfigur aus, und schon geht es an den Start. Ihr startet alle auf dem Feld mit dem Pfeil.

Spielregel

Ihr würfelt und zieht reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste von euch beginnt. Er zieht seine Spielfigur um so viele Felder voran, wie er Würfelpunkte gewürfelt hat.

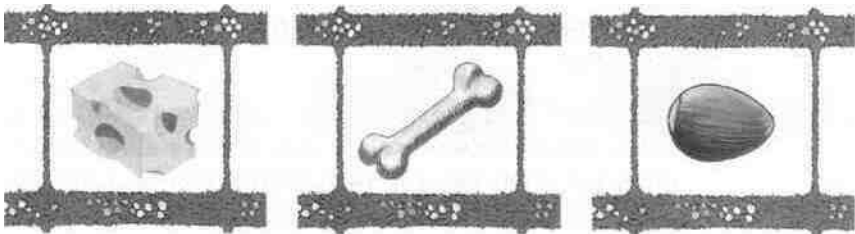
Bei einer „6“ wird nicht noch einmal gewürfelt.



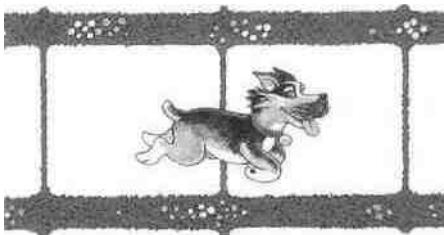
Was geschieht auf den verschiedenen Spielfeldern?

Die Futterfelder

Zieht einer von euch auf eines der Futterfelder, ist sein Spielzug hier beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Die Tierfelder



Die Tierfelder bestehen **immer aus zwei** Lauffeldern.

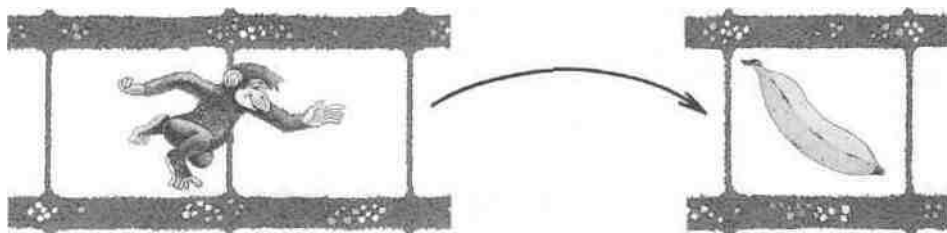
Wer mit seiner Spielfigur ein Tierfeld erreicht, schaut in seinem Kartenvorrat nach, ob er eine Karte hat, auf der dieses Tier gerade sein Lieblingsfutter frisst. Besitzt er eine passende Karte, kann er

diese **Futterkarte** jetzt ausspielen. Zur Belohnung darf der Spieler bis zum nächsten Feld vorrücken, auf dem das gleiche Futter abgebildet ist.



Mit einem Beispiel könnt ihr es ganz leicht verstehen:

Kommst du auf ein „Affenfeld“, brauchst du eine Karte, auf der ein Affe seine Banane frisst. Kannst du solch eine Karte ausspielen, bedankt sich der Affe gleich mit einem großen Sprung nach vorne. Du darfst mit deiner Spielfigur sofort bis zum nächsten „Bananenfeld“ vorrücken.



Die ausgespielte Futterkarte wird auf dem Ablagefeld in der Spielplanmitte offen abgelegt.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, denn ihr dürft pro Zug immer nur eine Futterkarte ausspielen.

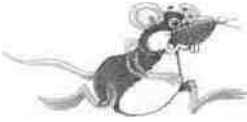


Außer den Futterkarten gibt es noch **Jokerkarten**. Auf ihnen sind **alle** Tiere mit ihrem Lieblingsfutter abgebildet. Sie können auf jedem Tierfeld eingesetzt werden und ersetzen jede andere Futterkarte.

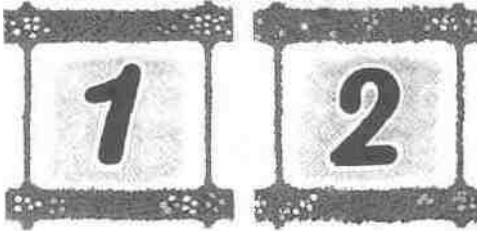
Die ausgespielten Jokerkarten legt ihr wie die Futterkarten in der Mitte des Spielplanes offen ab.

Übrigens

Ihr müßt eine passende Futterkarte nicht ausspielen. Wer möchte, kann damit auf die nächste Gelegenheit warten.



Die Zahlenfelder



Kommt einer von euch am Ende seines Zuges auf ein Zahlenfeld, darf er sich neue Futterkarten vom verdeckten Stapel nehmen.

Zeigt das Zahlenfeld eine „1“, gibt es **eine** neue Karte, bei einer „2“ dürfen zwei Karten genommen werden.

Was gibt es noch zu beachten?

Aufgebrauchte Futterkarten

Ist der Kartenstapel der Futterkarten aufgebraucht, mischt ihr die bereits abgelegten Karten gut und verwendet sie als neuen Abhebestoß.

Besetzte Felder

Zieht einer von euch mit seiner Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits eine oder mehrere Spielfiguren stehen, darf er sich von diesen Mitspielern jeweils **eine** beliebige Futterkarte aussuchen.

Kommt einer auf ein **besetztes Zahlenfeld**, nimmt er sich zunächst eine bzw. zwei Karten vom Stapel und zusätzlich noch **eine** Karte von jedem Spieler, der ebenfalls auf diesem Feld steht.



Ende des Spiels

Wer von euch das Zielfeld als erster erreicht, darf seine Spielfigur auf Platz 1 des Siebertreppchens stellen. Er ist der Gewinner. Ihr müßt das Ziel nicht mit genauem Wurf erreichen, überzählige Würfelpunkte verfallen.

Nun geht es noch um den zweiten und dritten Platz. Stehen die ersten drei Plätze fest, ist das Spiel zu Ende.

Sollten die Leckermäulchen noch nicht genug von ihrem Lieblingsfutter bekommen haben, könnt ihr gleich zu einer neuen Spielrunde starten.



© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



"Die sind einfach Klasse ...
die Bücher, auf denen als Zeichen
für Dich der Blaue Rabe flattert.
Da gibt es nicht nur unter dem
Namen „Erster Lesespaß“ lustige
und spannende Geschichten,
sondern auch richtige Krimis
für Kinder! Da kannst Du
ganz schön was erleben..."

