

Spielanleitung

Instruction · Règle du jeu

Nr. 4175

BAUER KLAUS UND DIE WASSEN

**Ein Erntespiel für 2 bis beliebig
viele Mitspieler ab 3 Jahre**



HABA[®]

Bauer Klaus und die Mäuse

Ein **Erntespiel** für 2 und mehr Kinder ab 3 Jahre

Spieldauer: ca. 10 – 15 Minuten

Grafikdesign: Hans Rubin

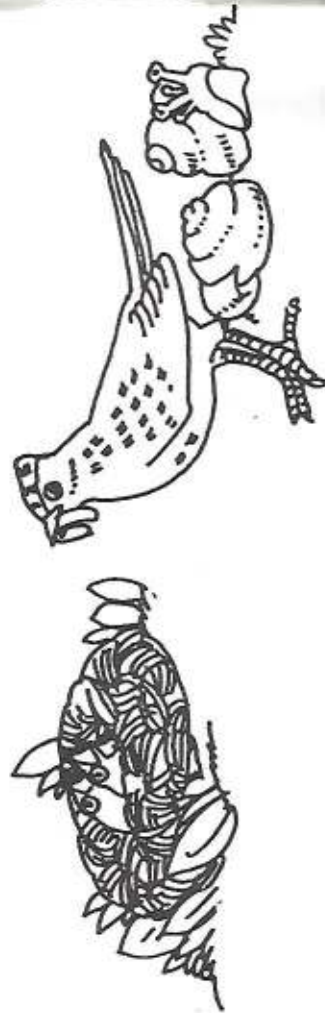
Spielidee: Bettina Goßen

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 6 Mäuse
- 4x6 Getreidesteine
- 1 Symbolwürfel
- 1 Zahlenwürfel

Auch ein Bauer muß genau und sorgfältig ans Werk gehen. Arbeitet er nachlässig und schlampig, so kann das unangenehme Folgen für ihn haben. Bauer Klaus zum Beispiel war so unachtsam, sämtliche Getreidesorten durcheinanderzubringen. Was nun schließlich auf seinem Feld vor sich hinwächst, ist ein lustiger Mischmasch an Gerste, Hafer, Weizen und Roggen, der mit großen Mühen sortiert werden muß. Und da ein Unglück selten alleine kommt, stehen zum großen Entsetzen des Bauern schon die frechen Mäuse bereit, um ihm das Korn auch noch zu stibitzen.

Wie man sehen kann, braucht der Bauer deshalb dringend Hilfe.



Spielvorbereitung:

Alle Getreidesteine werden gemischt und mit dem Ährenmotiv nach oben in die Mitte des Spielplans, das Getreidefeld, gelegt. In die beiden Mäusehöhlen werden jeweils drei Mäuse gesetzt.

Der jüngste Spieler darf anfangen, die übrigen kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Anschließend dürfen beide Spieler den Sonnenstrahl, den sie nun in der Hand halten, auf den Spielplan legen.

Ähren in die Mitte

3 Mäuse in jede Höhle

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Zahlen- oder dem Symbolwürfel. Wird ein Getreide gewürfelt, nimmt das Kind die entsprechende Sorte vom Feld und legt sie in den passenden Sack. Wird eine Maus gewürfelt, muß eine Maus aus einer der beiden Höhlen auf das Feld gesetzt werden.

Zahlen- oder Symbolwürfel wählen

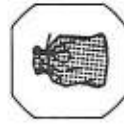
**Getreide = in den Sack
Maus = ins Feld**

Die Säcke auf dem Spielplan sind durch

Farben (Symbol- würfel) und Zahlen- Würfelaugen (Zahlenwürfel) gekennzeichnet

Die Getreidesäcke auf dem Spielplan zeigen an, welche Farbe und welche Zahl für welche Getreidesorte gilt:

| Zahlen- Würfel | Symbol- würfel | Getreide- sorte |
|----------------|----------------|-----------------|
| 2 | rot | Roggen |
| 3 | blau | Hafer |
| 4 | grün | Weizen |
| 5 | gelb | Gerste |



Zwei Würfelseiten haben eine besondere Bedeutung:

6 Sack eine beliebige Sorte

Das heißt, der Spieler darf sich die Getreidesorte aussuchen und in den passenden Sack legen.

1 Maus

Bei diesem Wurf Ergebnis muß eine Maus aus einer Höhle auf das Feld gesetzt werden.

Würfelt ein Spieler eine Getreidesorte, die schon vollständig abgeerntet ist, verfällt der Wurf und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel kann auf zwei Arten zu Ende gehen:

1. Wenn alle Getreidesteine vom Feld abgeerntet sind, bevor alle 6 Mäuse ihre Höhle verlassen haben, gewinnen die Spieler gemeinsam.
2. Wenn alle 6 Mäuse das Feld betreten haben und dort noch Getreidesteine liegen, dann waren die Mäuse leider schneller und gewinnen das Spiel.

Gewonnen:
alle Getreide-
sorten sind
eingesammelt

Verloren:
alle 6 Mäuse
sind im Feld



Pädagogischer Aspekt des Spiels:

Die Kinder lernen durch das Spiel die wichtigsten Getreidesorten kennen. Dabei kommt es auf die genaue Beobachtung an, denn Roggen und Gerste sind nicht ganz leicht auseinanderzuhalten. Roggen hat eine lange Ähre und kurze Grannen, Gerste eine kurze Ähre und lange Grannen. Der Aufbau der Körner ist unterschiedlich:

Roggen ist das dickere Korn mit quadratischem Aufbau.

Bei der **Gerste** setzen sich die Körner in einer Zweierreihe aneinander.

Der **Hafer** ist leicht von den anderen Getreidearten zu trennen: Seine Körner laufen im oberen Teil aus einzelnen Halmen heraus.

Der **Weizen** ist im Aufbau dem Roggen ähnlich, besitzt aber keine Grannen.

Den Kindern sollten auch die Getreidesorten in der Natur gezeigt werden und die Dinge, die aus dem Korn hergestellt werden.

Haba Game No. 4175

Farmer Klaus and the Mouse

A cooperative harvest game for 2 and more children ages 3 years and up

Duration of the game: Approx. 10 – 15 minutes

Graphic-Design: Hans Rubin

Author: Bettina Großen

Contents:

1 Game board

6 Mice

4 sets of 6 grain pcs.

Gerste – Barley

Hafer – Oats

Weizen – Wheat

Roggen – Rye

1 Die with symbols

1 Die with dots



A farmer has to work carefully. A mistake can result in some very unpleasant consequences. Farmer Klaus was very clumsy and mixed up all his seeds. He planted them anyway. Now a strange mixture of barley, oats, wheat, and rye is growing on his field. Great effort will be required to sort them all out again.

Something bad can always be made worse. Farmer Klaus is shocked to learn that the impudent mice have ideas of their own about who should eat the grain.

As you can see, Farmer Klaus needs a lot of help, and soon.

Preparation of the game:

All the grain pieces are mixed and placed on the center of the game board, symbol side up. Three mice are placed in each mouse hole. (The mouse holes have pictures of the mice.)

Grains in the Center

3 Mice per Mouse Hole