

Fuchs du hast die Gans gestohlen...

Fuchs, du hast die Gans gestohlen...

Ein Miteinander-Spiel für 2 oder 4 Spieler (5 – 10 Jahre)

Das Spiel nimmt das bekannte Lied zum Vorbild – aber nimmt es nicht so ernst.

Ernst Anschutz

Fuchs, du hast die Gans ge - stoh - len, gib sie wie - der her,
 gib sie wie - der her, sonst wird dich der Jä - ger ho - len mit dem Schieß - ge - wehr, — sonst wird dich der Jä - ger ho - len mit dem Schieß - ge - wehr.

2. Seine große lange Flinte schießt auf dich den Schrot, schießt auf dich den Schrot, Daß dich färbt die rote Tinte, und dann bist du tot.
3. Liebes Fuchlein, laß dir raten, Sei doch nur kein Dieb, sei doch nur kein Dieb, Nimm, du brauchst nicht Gänsebraten, mit der Maus vorlieb.

Was ist denn für ein Geflatter und Geschnatter im Gänsestall? Hat vielleicht der Fuchs sich eingeschlichen? O weh, da kommt er schon, der Gänsestahl! Rasch trägt er eine Gans davon, direkt ins Gebüsch. Von dort will er in den Wald. Doch die Verfolger sind schon hinter ihm her und verstellen ihm die Ausgänge dorthin. Kann der Fuchs den Wald erreichen? Wenn ihm das gelingt, ist er sicher, der Raub geglückt und Gans und Spiel verloren. — Das müssen wir verhindern.

Spielaufgabe

Die Spieler jagen gemeinsam den Fuchs. Sie versuchen, die Ausgänge aus dem Gebüsch abzuriegeln, indem sie die Sperrfelder rechtzeitig besetzen. So verhindern sie, daß der Fuchs in den sicheren Wald entweicht. Wenn sie es mit gegenseitiger Hilfe schaffen, vor dem Fuchs den letzten Ausgang zu erreichen, können sie ihm die Gans wieder abjagen.

Spielmaterial

- Zum Spiel gehören
- 1 Spielplan
 - 1 Fuchs
 - 4 Spielfiguren in verschiedenen Farben
 - 2 Sonderwürfel mit den Augen 1–4 · 2 x Fuchszeichen



Spielverlauf

1. Vorbereitung: 4 Spieler suchen sich eine Figur ihrer Farbe aus und setzen sie auf die Ausgangsfelder im Haus. Wenn nur 2 Spieler mitspielen, erhält jeder 2 Figuren. Der Fuchs steht mit den Vorderläufen am Beginn der roten Bahn, ausgehend vom Gänsestall.
2. Setzen der Spielfiguren: Die Spieler würfeln reihum und setzen entsprechend der erreichten Augenzahl die eigene Figur auf den außen laufenden gelben Feldern weiter. Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Wenn eine Figur auf ein besetztes Feld kommen würde, kann sie nicht gezogen werden. Der Spieler darf aber die gewürfelte Zahl an einen Mitspieler verschenken. Gerät eine Figur auf ein Hindernis (Bach, Holzstoß usw.), muß der Spieler, der die Figur gesetzt hat, dreimal aussetzen.
3. Setzen des Fuchses: Erscheint auf dem Würfel das Fuchszeichen, setzt der Spieler den Fuchs um ein Feld auf seiner Bahn weiter nach vorn. Auch wenn ein Spieler seine Spielfigur nicht setzen kann – oder setzen will, weil es für den Spielverlauf ungünstig ist – muß er den Fuchs um ein Feld vorsetzen. Der Fuchs darf nur vorwärts ziehen.
4. Hilfsmöglichkeiten: Die Spieler dürfen sich gegenseitig helfen, indem sie Zahlen, die sie gewürfelt haben, an andere Spieler verschenken. Sie können gemeinsam überlegen, wie sie ihre Spielfiguren am günstigsten setzen. Wichtig ist, daß die Spieler ihre Figuren rechtzeitig auf die Sperrfelder (roter Punkt im gelben Feld) stellen, bevor der Fuchs eines dieser Felder erreicht und damit das Spiel gewinnt.

Ende des Spiels

Die Spieler haben alle gemeinsam gewonnen, wenn sie die 4 Sperrfelder am Ende des Weges besetzen können, bevor der Fuchs auf seiner Bahn dort angekommen ist, also auch unterwegs einen Ausbruch des Fuchses verhindern konnten. Sie befreien die Gans und verschrecken den Fuchs. Der Fuchs hat gegen alle Spieler gewonnen, wenn er unterwegs oder am Schluß irgendein freies Sperrfeld erreichen kann. Er flieht dann mit seiner Beute in den sicheren Wald.

Variationen

1. Das Spiel wird schwieriger, wenn man dem Fuchs einen Vorsprung gibt, ihn z.B. auf Feld 3 anfangen läßt. Es wird leichter, wenn man die ersten 1 – 3 Fuchszeichen übergeht und den Fuchs nicht weiter setzt.
2. Spielen nur 3 Spieler, nehmen sie auch alle 4 Spielfiguren. Achtung: Die 4. Figur muß mitgesetzt werden, da sie für die Sperrfelder gebraucht wird. — Bei 5 oder 6 Spielern kann man so spielen, daß jeder Spieler jede beliebige Figur setzen kann.

Hat dieses Spiel Spaß gemacht, dann geht es lustig weiter mit den **HERDER-SPIELEN** „Wundergarten“ (15281), „Drachenspiel“ (15282), „Strandburg“ (15283), „Zirkusspiel“ (15284), „Abenteuereisen“ (15285), „Bärenspiel“ (15286), „Zauberker“ (15287), „Feuerwehr“ (15288), „Regenbogenland“ (15290), „Der Räuber Hotzenplotz“ (15291) und „Augen auf, Flecki!“ (15292).