

Spielvariante für Kinder ab 5 Jahre

Henne im Legenest = abwarten

Die Variante verläuft wie das Grundspiel. Die Henne legt jedoch nicht sofort ein Ei, wenn sie im Legenest ankommt. Der nächste Spieler kann versuchen, sie von dort wegzulocken.

Henne weggelockt = kein Ei legen

Er muß dazu den Weg wieder mit Körnern belgen und kann würfeln. Gelingt es ihm die Henne wenigstens um ein Feld weiter in seine Richtung zu locken, so legt sie kein Ei und er ist weiter an der Reihe. Auch hierbei ist der Spielzug durch ein rotes Korn oder einen roten Punkt sofort beendet.

Henne nicht weggelockt = Ei legen

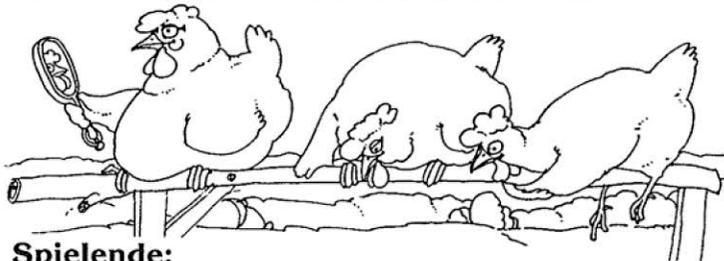
Gelingt der Lockversuch nicht, so bleibt die Henne auf ihrem Platz und legt das Ei. Anschließend wandert sie zurück in die Mitte, wo sie ein neues Ei erhält. Alle Körner auf ihrem Rückweg werden aufgepickt und kommen zurück in den Sack.

Beispiel:

Spieler A hat die Henne erfolgreich auf sein Legenest (Feld c) gelockt. Der Spielzug ist damit beendet. Spieler B versucht nun die Henne wegzulocken. Hier ergeben sich folgende Möglichkeiten:

Die Henne wird erfolgreich gelockt. Sie wandert entweder bis zum Legenest des Spielers B oder bleibt irgendwo auf dem Weg dorthin stehen. Jetzt kann der Spieler C einen Lockversuch starten.

Der Lockversuch von Spieler B scheitert, weil er ein rotes Korn zieht. Das Huhn bleibt stehen und legt für Spieler A ein Ei. Anschließend wandert es wieder in die Mitte.



Spielende:

Wer zuerst 3 Eier in seinem Korb hat, gewinnt das Spiel.

Habermaaß-Spiel Nr. 4190

Henne Berta

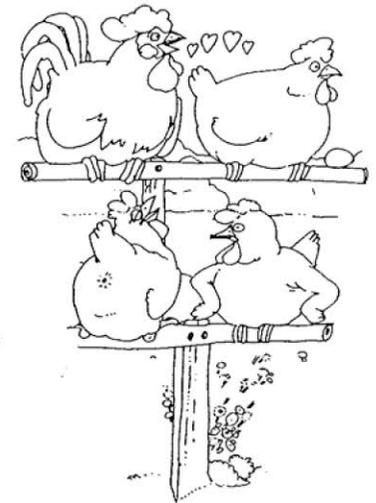
Ein Hühnerspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.

Wer lockt die Henne Berta in seine eigenes Legenest?
Wer hat als erster drei Eier in seinem Korb?

Spieldauer: 10 bis 15 Minuten
Spielidee: Geni Wyss
Grafik-Design: Hans Rubin
Regelüberarbeitung: Ulrike Schiefer

Spielmaterial:

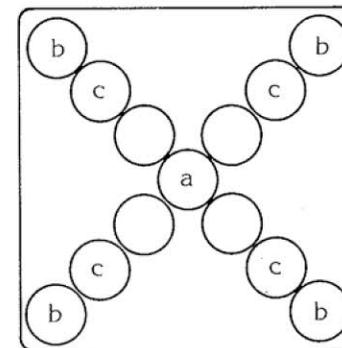
- 1 Huhn (die Henne Berta)
- 12 Eier
- 12 gelbe Körner
- 4 rote Körner
- 1 Stoffsack
- 4 Körbe
- 1 Sonderwürfel
(3 x Huhn mit 1 Punkt,
2 x Huhn mit 2 Punkten,
1 x roter Punkt)
- 1 Spielbrett



a) Startfeld
Henne Berta

b) Korbfeld

c) Legenest



Der Spielplan zeigt 13 Kreisfelder:

- Die Henne Berta startet in der Mitte (Feld a).
- Die Körbe der Spieler stehen auf den 4 Eckfeldern (b), hier werden die Eier gesammelt.
- Die mit c) gekennzeichneten Felder sind die Legenester, hier legt die Henne ihre Eier.

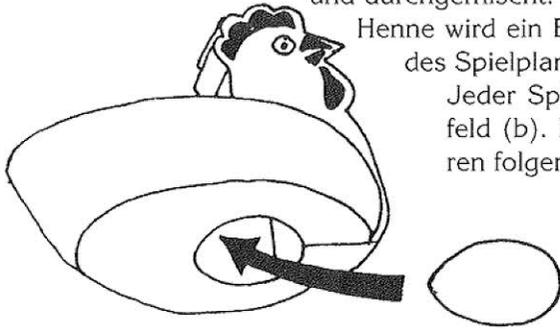
Spielziel:

Die Spieler versuchen, ihren Korb möglichst schnell mit drei Eiern zu füllen. Dazu muß die Henne Berta mit gelben Körnern zum eigenen Legenest gelockt werden.

Spielvorbereitung:

Alle roten und gelben Körner werden in den Stoff sack gelegt und durchgemischt. In die Öffnung unter dem Bauch der Henne wird ein Ei gelegt. Das Huhn wird in die Mitte des Spielplanes gestellt (Feld a).

Jeder Spieler setzt seinen Korb auf ein Eckfeld (b). Das jüngste Kind beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.



Spielregeln für Kinder ab 4 Jahre

Jeder Spieler zieht einzelne Körner aus dem Stoff sack und versucht, das Huhn zu locken.

Handelt es sich um ein

Rotes Korn = der nächste Spieler

rotes Korn, dann ist der Spielzug sofort beendet. Das Korn wandert zurück in den Beutel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gelbes Korn = weiterspielen

gelbes Korn, so wird es auf den Spielplan gelegt. Der Spieler bleibt am Zug und darf ein weiteres Korn ziehen.

Gelbe Körner vom Korb in Richtung Henne legen

Die Ablage der gelben Körner erfolgt Feld für Feld vom eigenen Korb aus in Richtung Henne Berta. Die Korbfelder (b) bleiben frei. Auf jedes Spielfeld kommt nur ein gelbes Korn. Das Feld, auf dem sich das Huhn befindet, bleibt ebenfalls frei.

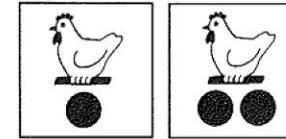
Alle Körner gelegt = würfeln

Hat man alle Felder bis zur Henne Berta mit gelben Körnern belegt, so kann man sie im gleichen Spielzug „locken“. Man

Körner aufpicken

würfelt dazu mit dem Spezialwürfel. Dieser gibt an, wieviele Körner die Henne aufpickt und wieviele Felder sie gleichzeitig vorrückt (Anzahl der schwarzen Punkte). Alle aufgepickten Körner wandern wieder in den Beutel.

Huhnsymbol = weiterspielen



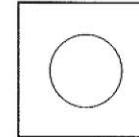
Erscheint beim Würfeln ein Huhnsymbol, so darf der Spieler das Tier entsprechend weit bewegen (Anzahl der schwarzen Punkte), die Körner aufpicken und noch einmal würfeln.

Henne im Legenest = Ei legen

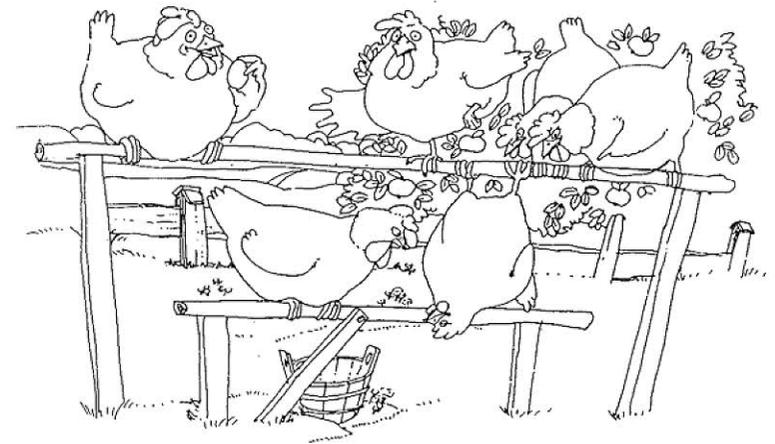
Gelangt die Henne Berta auf das Legenest (Feld c), so legt sie dort ein Ei. Überzählige Punkte verfallen. Das Ei wird vom Spieler aufgenommen und in sein Körbchen gelegt. Die Henne Berta wandert zurück in die Mitte und erhält ein neues Ei.

Wer kann sie wieder erfolgreich locken?

Roter Punkt = nächster Spieler



Erscheint beim Würfeln ein roter Punkt, so bleibt das Huhn auf der Stelle stehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Er kann nun wieder Körner ziehen. Bei einem durchgehenden Körnerweg darf er das Huhn locken.



Spielende:

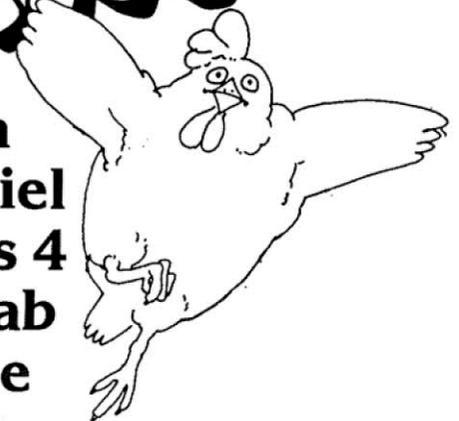
Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler 3 Eier in seinem Korb gesammelt hat.

Spielanleitung

Nr. 4190

HENNE BERTA

Ein
Hühnerspiel
für 2 bis 4
Kinder ab
4 Jahre



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1988