

Weitere kindgerechte Spiele
aus unserem Programm:

HABA
Habermaas GmbH Rodach

Spielanleitung

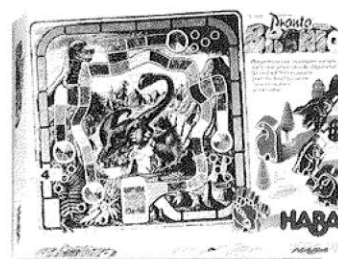
Mäh Muh & und Schabadu



**Timberland
Habermaas-Spiel
Nr. 4302**
Ein spannendes Gesellschafts-
Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 8
Jahre und Erwachsene.



**Trimm-Dich
Habermaas-Spiel
Nr. 4120**
Ein fröhliches Aktions-Spiel für
2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.



**Pronto Bronto
Habermaas-Spiel
Nr. 4188**
Ein spannendes Gemeinschafts-
Spiel für 2 bis 4 Kinder
ab 4 Jahre.



**Zauberlehrling
Habermaas-Spiel
Nr. 4187**
Ein verzaubertes Würfel-Spiel
für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahre.



**Schneemann
Habermaas-Spiel
Nr. 4150**
Ein interessantes Würfel-Spiel
für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.



**Schau hin, Delphin
Habermaas-Spiel
Nr. 4301**
Ein spannendes Gesellschafts-
Spiel für 2 bis 6 Kinder
ab 5 Jahre und Erwachsene.



**Obstgarten
Habermaas-Spiel
Nr. 4170**
Ein spannendes Gemein-
schafts-Spiel für 2 bis beliebig
viele Kinder ab 3 Jahre.



**Bauer Klaus und die Maus
Habermaas-Spiel
Nr. 4175**
Ein körniges Ernte-Spiel für 2
bis beliebig viele Kinder
ab 3 Jahre.



**Auf, auf, zum Stachellauf
Habermaas-Spiel
Nr. 4180**
Ein stacheliges Würfel-Spiel für
2 bis 4 Kinder ab 5 Jahre.

Copyright Habermaas-Spiele Rodach

Mäh und Muh und Schabadu

Ein Spiel für 2–6 Spieler ab 3 Jahren

Spielautor: Ullrich Beckhöfer

Grafik: Simone Schwartz

Spieldauer: 15 Minuten



Nach einem glücklichen Tag auf der Wiese bringt der Bauer seine Tiere zum Hof zurück. Der Weg ist allerdings durch Pfützen versperrt. Und wer auf diesen landet, muß den richtigen Laut von sich geben. Das erste Tier im Hof erwartet die nachfolgenden und alle zusammen geben dann ein fröhliches Konzert.

Spielinhalt:

1 Spielplan 33,5 x 33,5 cm aus Holz

6 verschiedene Tiere

1 Würfel

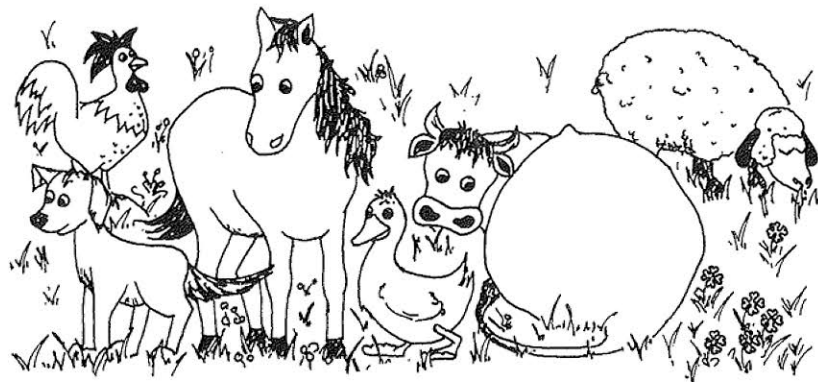


Spielziel:

Entlang des Weges bringt jeder Spieler sein Tier von der Wiese zurück zum Bauernhof.

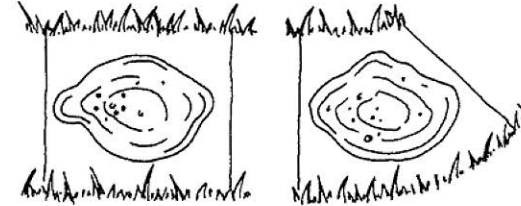
Spielvorbereitung:

Jeder Spieler sucht sich eine Tierfigur und ordnet sie auf der Wiese der entsprechenden gezeichneten Figur zu.



Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln (1 x) und rückt seine Figur auf das farbige Feld vor, das gewürfelt worden ist. Dabei darf nie ein Feld der gewürfelten Farbe übersprungen werden. Die anderen folgen.



Landet ein Spieler mit seinem Tier auf einem der 6 Felder mit einer Pfütze, so muß er den seiner Spielfigur entsprechenden Laut fröhlich von sich geben.

Begegnen sich 2 oder mehrere Tiere auf einem Feld, so begrüßen sie sich (muhen, bellen, wiehern, mähen, quaken, krähen). Wer vegißt, entsprechende Laute abzugeben, geht 1 Feld zurück.

Spielende:

Das Spiel ist erst beendet, wenn **alle** Spieler ihre Tiere zum Bauernhof gebracht haben und ein ordentliches „Konzert“ stattfindet. Man gelangt in den Bauernhof, wenn die Farbe, die man gewürfelt hat, nicht mehr vor einem liegt.

