

### Ihr habt eine Arbeit erledigt

Deckst du das vierte Kärtchen einer Arbeit auf und vervollständigst damit das Bild, erhältst du ein Belohnungskärtchen vom Vorrat und legst es vor dir ab. Das fertige Bild bleibt offen liegen und dein linker Nachbar deckt ein beliebiges neues Kärtchen auf. Mit diesem Kärtchen beginnt eine neue Arbeit.

### Alle Arbeiten erledigt - die Fahrt geht weiter

Habt ihr alle drei Arbeiten an einem Ort erledigt und die drei Bilder vervollständigt, ist die Arbeit an diesem Ort getan. Jetzt fährt ihr mit dem Traktor zum nächsten Ort. Der linke Nachbar des Spielers, der das letzte Kärtchen angelegt hat, darf zuerst würfeln und mit dem Traktor ziehen.

### Joker

Wer mit dem Traktor einen Ort erreicht, bekommt einen Joker. Bist du an der Reihe, darfst du deinen Joker jederzeit einsetzen, um noch einmal an der Reihe zu sein, nachdem du bei der Arbeit ein falsches Kärtchen oder ein Pausekärtchen aufgedeckt hast.

Hast du einen Joker eingesetzt, legst du ihn anschließend zurück in die Tischmitte.

### Spielende

Das Spiel endet, nachdem ihr alle vier Orte (Weide, Feld, Bauernhof, Markt) besucht und alle zwölf Arbeiten erledigt habt.

Der Spieler mit den meisten Belohnungskärtchen gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Belohnungskärtchen, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die letzte Arbeit erledigt hat.

© 2011 HUCH! & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

Autor: Gunter Baars  
Illustration: Irene Wanitschke

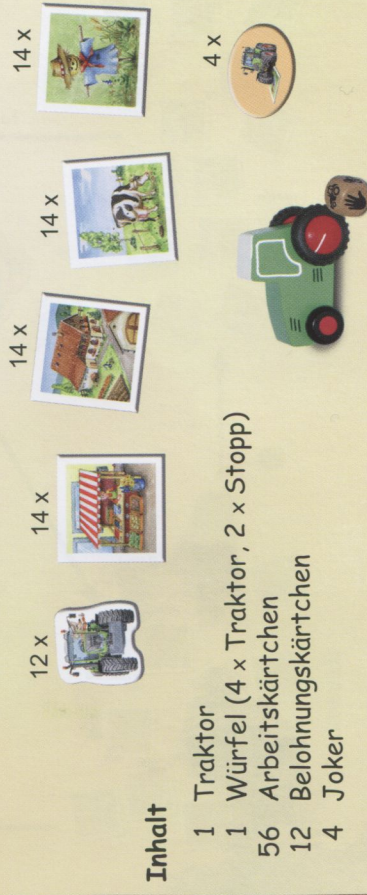


& friends  
**HUCH!**

# Klaus die Maus

## entdeckt den Bauernhof

Für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren



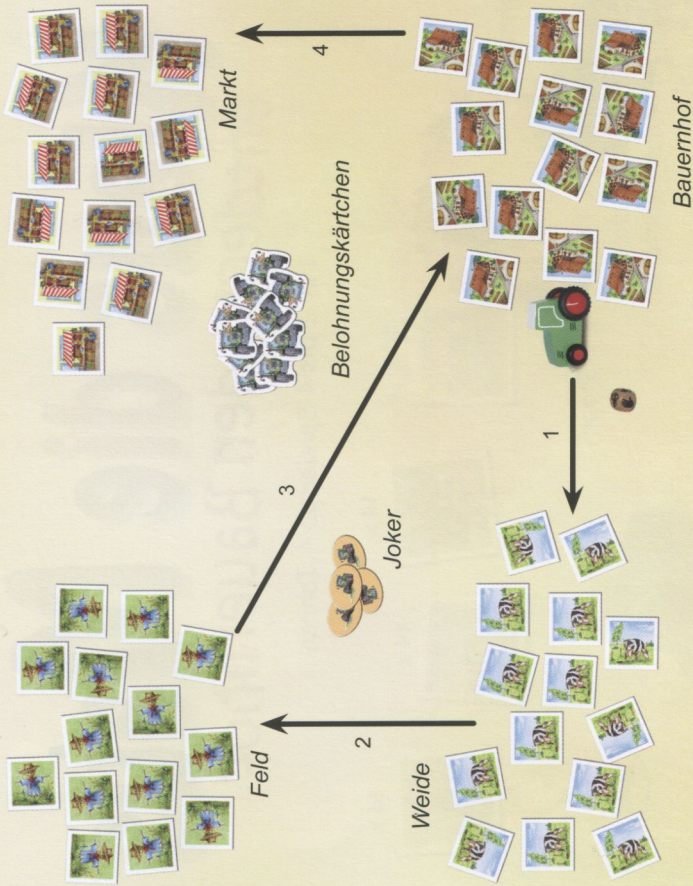
### Inhalt

- 1 Traktor
- 1 Würfel (4 x Traktor, 2 x Stopp)
- 56 Arbeitskärtchen
- 12 Belohnungskärtchen
- 4 Joker

Klaus die Maus ist auf dem Bauernhof unterwegs. Hier kann er jede Menge entdecken: Kühe werden auf die Weide gebracht, auf der Wiese nebenan erntet der Bauer seine Äpfel und die Schafe werden gefüttert. Auch auf dem Feld gibt es viel Arbeit. Hier muss der Bauer säen, pflügen und ernten. Auf dem Bauernhof füttern die Kinder die Hühner, die Bäuerin kümmert sich um den Gemüsegarten und der Stall wird ausgemistet. Am Markttag lädt der Bauer Obst, Salat, Kartoffeln und Eier auf den Anhänger und fährt mit dem Traktor in die Stadt, um auf dem Markt alles zu verkaufen.

### Spielvorbereitung

Mischt die **Arbeitskärtchen** mit der Rückseite nach oben und sortiert sie anschließend nach den vier verschiedenen Orten auf den Rückseiten. Jeweils 14 Kärtchen mit der gleichen Rückseite legt ihr verdeckt so auf den Tisch, dass immer eine Kärtchenart in einer Tischcke ausliegt. Kein Kärtchen darf dabei über einem anderen liegen. Achtet darauf, dass der Abstand zwischen den unterschiedlichen Kärtchenarten ungefähr 50 Zentimeter groß ist. Ist der Tisch zu klein, könnt ihr auch auf dem Boden spielen.



Stellt den **Traktor** so neben die Bauernhofkärtchen, dass die Markierung am Hinterrad nach oben zeigt und der Traktor in Richtung Weidekärtchen steht. Der Bauernhof ist der Startpunkt für den Traktor, hier endet später auch das Spiel.  
Legt die zwölf **Belohnungskärtchen** und die vier **Joker** in die Tischmitte. Der jüngste Spieler nimmt sich den **Würfel**.

## Das Spiel

Abwechselnd schlüpft ihr in die Rolle des Bauern. Ihr startet mit dem Traktor beim Bauernhof und fährt damit zur Weide. Hier erledigt ihr alle drei Arbeiten, bevor es weiter aufs Feld geht. Habt ihr alle drei Feldarbeiten erledigt, fährt ihr zurück zum Bauernhof. Auch hier müsst ihr erst alle drei Arbeiten erledigen, bevor ihr zum Markt fahren könnt.

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, würfelt:

### Traktor

Würfelst du den Traktor, fährst du im Uhrzeigersinn zum nächsten Ort. Du darfst den Traktor so weit ziehen, bis die Markierung dreimal eine Runde gemacht hat und wieder nach oben zeigt. Danach würfelst du erneut. Das machst du so lange, bis du entweder Stopp, also die Hand würfelst oder einen Ort erreichst.

### Stopp

Würfelst du die Hand, lässt du den Traktor stehen und gibst den Würfel deinem linken Nachbarn. Achtung: Bist du an der Reihe und würfelst gleich beim ersten Mal Stopp, darfst du noch einmal würfeln.

### Ort erreicht ...

Sobald du einen Ort erreichst und mit dem Vorderrad des Traktors auf ein Kärtchen triffst, beginnst du mit der Arbeit an diesem Ort. Vorher darfst du dir zur Belohnung einen Joker nehmen. Ihn kannst du später einsetzen (s.u.).

### ... an die Arbeit!

Drehe ein Arbeitskärtchen am erreichten Ort um. Die Kärtchen zeigen drei verschiedene Arbeiten, die ihr an diesem Ort erledigen müsst. Zu jeder Arbeit gehören immer vier Kärtchen. Die vier Kärtchen, die zu einer Arbeit gehören, erkennst du an der Randfarbe.



Nachdem du das erste Kärtchen umgedreht hast, drehst du ein zweites Kärtchen um.

### Passt das neue Kärtchen zum ersten Kärtchen?

Lege das passende Kärtchen an bereits liegende Kärtchen an und ziehe sofort das nächste Kärtchen.

### Passt das neue Kärtchen nicht zum ersten Kärtchen?

Drehe dieses Kärtchen wieder um. Jetzt darf dein linker Nachbar weiterarbeiten, indem er ein Kärtchen umdreht usw.

### Pause

An jedem Ort liegen zwischen den Kärtchen auch zwei Pausekärtchen. Deckst du ein Pausekärtchen auf, drehst du es gleich wieder um. Jetzt darf dein linker Nachbar weiterarbeiten, indem er ein Kärtchen umdreht usw.