



# Auf die Weide, fertig, los!



Mitbringspiel M

4937

## Ein abwechslungsreiches Memo- und Würfelspiel

Autorin: Kirsten Hiese

Illustration: Martina Leykamm

	3 - 10 Jahre
	2 - 4 Spieler
	ca. 15 Minuten

**Spielidee:** Ziel ist es, Futter für sein Tier zu finden und es anschließend als Erster auf die Weide zu führen.

**Spielinhalt:** 1 Pferd, 1 Kuh, 1 Schwein, 1 Schaf, 4 Weiden, 22 Blumenkarten, 40 Futterstücke, 1 Würfel

**Vorbereitung:**

- 22 Blumenkarten mischen und mit Blume nach oben in der Tischmitte auslegen. Würfel bereit halten
- Pro Kind ein Tier, eine passende Weide und dazugehörige Futterstücke
- Tier und Futterstücke liegen zunächst etwas abseits der Weide
- Übriges Material in die Schachtel

**Spielablauf:**

- Reihum im Uhrzeigersinn
- Startspieler deckt zwei Blumenkarten auf.  
Sind genau gleich viele Futterkörbe abgebildet?
  - **Nein?**: Beide Karten wieder verdecken
  - **Ja?**: Entsprechend viele Futterstücke, wie auf einer Blumenkarte zu sehen sind (1, 2, oder 3), nehmen und auf die Weide legen. Anschließend eine Blumenkarte mit Blumenseite nach oben neben das Tor der eigenen Weide legen, die andere Karte wieder verdecken
- **Wichtig:** Eine Blumenkarte neben die andere reihen, so dass ein Weg entsteht.
- Dann ist das nächste Kind an der Reihe
- **10 Futterstücke gesammelt?** Weide ist voll! Tier vor den Weg zur Weide stellen. Ab jetzt: Würfeln (statt aufdecken)! **Was zeigt der Würfel?**
  - **Eine Farbe?** Tier auf nächste Blume dieser Farbe ziehen. Falls Farbe nicht vorhanden ist, stehen bleiben.
  - **Einen Stern?** Tier eine Blume weiterziehen oder auf die Weide stellen, falls Weg zu Ende ist.



**Spielende:** Das Spiel endet, sobald ein Kind sein Tier auf die Weide gezogen hat und damit gewinnt.

**Tipps und Besonderheiten:**

- Mit umfangreichem Spielmaterial aus Holz
- Einfache Regeln für schnellen Spielspaß

Dieses Spiel fördert:

Gedächtnis

