

Spielanleitung

Instruction · Règle du jeu

Nr. 4175

BAUER KLAUS UND DIE MAUS

**Ein Erntespiel für 2 bis beliebig
viele Mitspieler ab 3 Jahre**



HABA®

Copyright Habermasß-Spiele Rodach 1993

Bauer Klaus und die Maus

Ein Erntespiel für 2 und mehr Kinder ab 3 Jahre

Spieldauer: ca. 10 – 15 Minuten

Grafikdesign: Hans Rubin

Spielidee: Bettina Goßen

Spielmaterial:

1 Spielplan

6 Mäuse

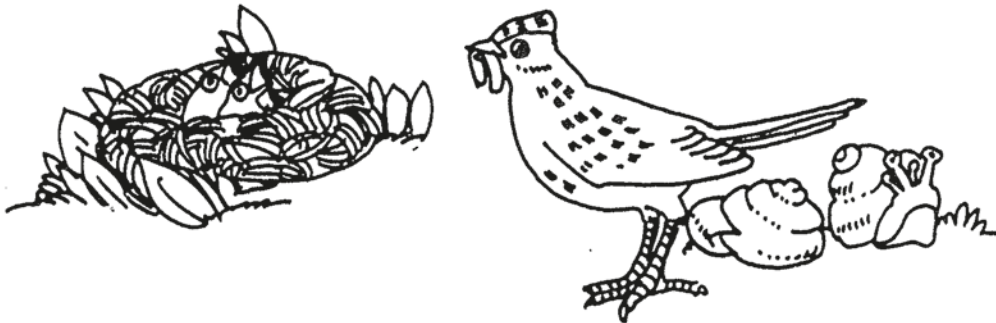
4x6 Getreidesteine

1 Symbolwürfel

1 Zahlenwürfel

Auch ein Bauer muß genau und sorgfältig ans Werk gehen. Arbeitet er nachlässig und schlampig, so kann das unangenehme Folgen für ihn haben. Bauer Klaus zum Beispiel war so unachtsam, sämtliche Getreidesorten durcheinanderzubringen. Was nun schließlich auf seinem Feld vor sich hinwächst, ist ein lustiger Mischmasch an Gerste, Hafer, Weizen und Roggen, der mit großen Mühen sortiert werden muß. Und da ein Unglück selten alleine kommt, stehen zum großen Entsetzen des Bauern schon die frechen Mäuse bereit, um ihm das Korn auch noch zu stibitzen.

Wie man sehen kann, braucht der Bauer deshalb dringend Hilfe.



Ähren in die Mitte

3 Mäuse in jede Höhle

Zahlen- oder Symbolwürfel wählen
Getreide = in den Sack
Maus = ins Feld

Die Säcke auf dem Spielplan sind durch Farben (Symbolwürfel) und Würfelaugen (Zahlenwürfel) gekennzeichnet



Spielvorbereitung:

Alle Getreidesteine werden gemischt und mit dem Ährenmotiv nach oben in die Mitte des Spielplans, das Getreidefeld, gelegt. In die beiden Mäusehöhlen werden jeweils drei Mäuse gesetzt.

Der jüngste Spieler darf anfangen, die übrigen kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Anschließend dürfen beide Spieler den Sonnenstrahl, den sie nun in der Hand halten, auf den Spielplan legen.

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Zahlen- oder dem Symbolwürfel. Wird ein Getreide gewürfelt, nimmt das Kind die entsprechende Sorte vom Feld und legt sie in den passenden Sack. Wird eine Maus gewürfelt, muß eine Maus aus einer der beiden Höhlen auf das Feld gesetzt werden.

Die Getreidesäcke auf dem Spielplan zeigen an, welche Farbe und welche Zahl für welche Getreidesorte gilt:

Zahlen-Würfel	Symbol-würfel	Getreide-sorte
2	rot	Roggen
3	blau	Hafer
4	grün	Weizen
5	gelb	Gerste

Zwei Würfelseiten haben eine besondere Bedeutung:

6 Sack eine beliebige Sorte

Das heißt, der Spieler darf sich die Getreidesorte aussuchen und in den passenden Sack legen.

1 Maus

Bei diesem Wurfresultat muß eine Maus aus einer Höhle auf das Feld gesetzt werden.

Würfelt ein Spieler eine Getreidesorte, die schon vollständig abgeerntet ist, verfällt der Wurf und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewonnen:
alle Getreide-
sorten sind
eingesammelt

Verloren:
alle 6 Mäuse
sind im Feld

Spielende:

Das Spiel kann auf zwei Arten zu Ende gehen:

1. Wenn alle Getreidesteine vom Feld abgeerntet sind, bevor alle 6 Mäuse ihre Höhle verlassen haben, gewinnen die Spieler gemeinsam.
2. Wenn alle 6 Mäuse das Feld betreten haben und dort noch Getreidesteine liegen, dann waren die Mäuse leider schneller und gewinnen das Spiel.



Pädagogischer Aspekt des Spiels:

Die Kinder lernen durch das Spiel die wichtigsten Getreidesorten kennen. Dabei kommt es auf die genaue Beobachtung an, denn Roggen und Gerste sind nicht ganz leicht auseinanderzuhalten. Roggen hat eine lange Ähre und kurze Grannen, Gerste eine kurze Ähre und lange Grannen. Der Aufbau der Körner ist unterschiedlich:

Roggen ist das dickere Korn mit quadratischem Aufbau.

Bei der **Gerste** setzen sich die Körner in einer Zweierreihe aneinander.

Der **Hafer** ist leicht von den anderen Getreidearten zu trennen: Seine Körner laufen im oberen Teil aus einzelnen Halmen heraus.

Der **Weizen** ist im Aufbau dem Roggen ähnlich, besitzt aber keine Grannen.

Den Kindern sollten auch die Getreidesorten in der Natur gezeigt werden und die Dinge, die aus dem Korn hergestellt werden.

Haba Game No. 4175

Farmer Klaus and the Mouse

**A cooperative harvest game for 2 and more children
ages 3 years and up**

Duration of the game: Approx. 10 – 15 minutes

Graphic-Design: Hans Rubin

Author: Bettina Goßen

Contents:

1 Game board

6 Mice

4 sets of 6 grain pcs.

Gerste – Barley

Hafer – Oats

Weizen – Wheat

Roggen – Rye

1 Die with symbols

1 Die with dots



A farmer has to work carefully. A mistake can result in some very unpleasant consequences. Farmer Klaus was very clumsy and mixed up all his seeds. He planted them anyway. Now a strange mixture of barley, oats, wheat, and rye is growing on his field. Great effort will be required to sort them all out again.

Something bad can always be made worse. Farmer Klaus is shocked to learn that the impudent mice have ideas of their own about who should eat the grain.

As you can see, Farmer Klaus needs a lot of help, and soon.

Preparation of the game:

All the grain pieces are mixed and placed on the center of the game board, symbol side up. Three mice are placed in each mouse hole. (The mouse holes have pictures of the mice.)

**Grains in the
Center
3 Mice per
Mouse Hole**

Select Die

How to play the game:

The youngest player starts. The others follow clockwise. The players can choose to roll either die, but only one. (see chart.)

Place Grain into the sack

If a grain is rolled (2, 3, 4, 5), the player takes one of those grain pieces from the board, and places it in the correct sack. The sacks are in the four corners of the board, and have the name of the grain written on them.



If a Sack (6) is rolled, the player may move any grain from the board to the appropriate sack.



If a mouse (1) is rolled, one of the mice is moved from one of the mouse holes to the center of the board ready to eat.

The grain sacks on the four corners of the board show the color, number and name of the grain. There is also a picture of the grain on each sack. Below is a chart:

The Bags on the Board are marked for the Symbol Die (colors) and for the Regular Die (dots).

Dot Die	Symbol Die	Grain
1	Mouse	---
2	Red	Rye
3	Blue	Oats
4	Green	Wheat
5	Yellow	Barley
6	Sack	Choice of Grain

If a player rolls a grain that is no longer on the board (they have all been moved to the sack), no move is made and play continues to the next player.



To win the game:
Collect all grain

When all 6 mice are on the board:
The players have lost.

End of the game

The game ends when one of two things happen:

1. All of the grain has been harvested and sorted before all the mice have entered the field. All players win when this happens.
2. All of the mice have entered the field before all the grain is harvested. The mice have a feast and all the players lose when this happens.

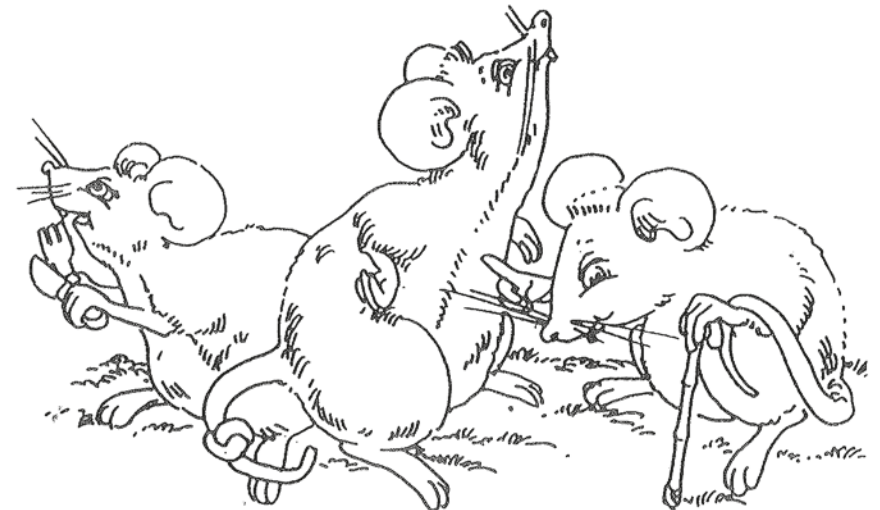
Educating Aspect:

Children learn to recognize the most important cereal grains. They have to look closely to distinguish between rye and barley. Rye has a "beard", barley has a short spike with a long "beard".

The structure of each grain is different:

Rye has a wider body with a square structure. The grains of barley sit in a twin row on the spike. Oats is easy to identify; the large grains are located at the end of straws on the top of the spike. Wheat is similar to rye, but it doesn't have a beard.

This game provides a good opportunity to show children how cereals look in nature, and what products are made from them.



Klaus le fermier et les souris

Pour 2 joueurs et plus à partir de 3 ans
d'après une idée de Bettina Goßen
Graphisme de Hans Rubin
Durée de la partie: 10 à 15 minutes

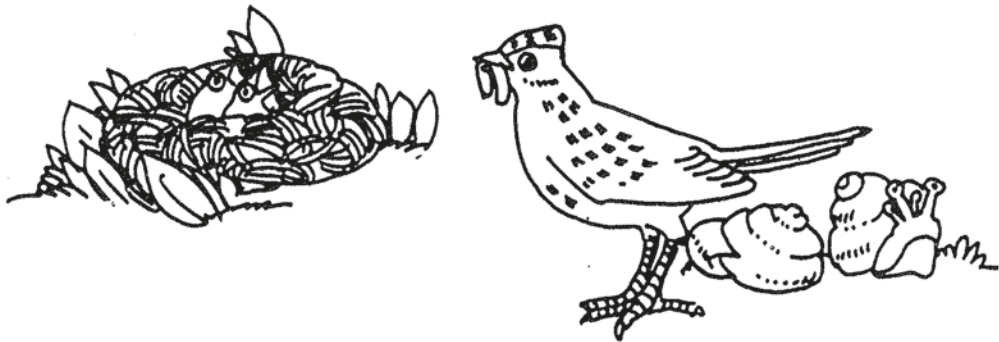
Contenu:

- 1 plan de jeu
- 6 souris
- 4x6 jetons de céréales
- 1 dé à symboles
- 1 dé chiffré

Un fermier doit travailler de manière précise et soignée. Un travail bâclé peut lui causer bien des désagréments. Klaus le fermier, par exemple, s'est montré distrait et a mélangé ses céréales. Sur son champ poussent à la fois de l'orge, de l'avoine, du blé et du seigle si bien qu'il va avoir beaucoup de mal à trier sa récolte.

Un malheur n'arrivant jamais seul, les souris se tiennent déjà prêtes à venir grignoter sa récolte.

Manifestement, le fermier a vite besoin d'aide.



Au départ:

Les jetons de céréales sont mélangés et disposés à l'endroit sur le champ, au milieu du plan de jeu. Trois souris sont placées dans chacune des deux galeries.

Le plus jeune des joueurs commence; on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie:

On lance soit le dé à symboles, soit le dé chiffré. Lorsque le dé indique une espèce de céréales, un jeton représentant cette espèce est retiré du champ et placé sur l'emplacement du sac correspondant. Si le dé indique une souris, l'une d'entre elles »sort de son trou« et se retrouve sur le champ.

Les sacs de céréales sur le plan de jeu permettent de se rendre compte à quelle couleur et à quel chiffre correspondent les différentes espèces de céréales:

dé chiffré dé à symboles espèce de céréales

2	rouge	seigle
3	bleu	avoine
4	vert	blé
5	jaune	orge

Deux faces ont une signification particulière:

6 le sac une espèce au choix

le joueur peut donc choisir un jeton quelconque et le placer sur le sac correspondant,

1 la souris

dans ce cas, une souris quitte sa galerie et doit être placée sur le champ.

Lorsque le dé tombe sur une espèce de céréales qui a déjà été entièrement récoltée, le coup est nul et on passe directement au joueur suivant.



Fin de la partie:

Une partie peut avoir deux issues:

1. Si les jetons de céréales ont tous été récoltés et placés sur les sacs avant que les 6 souris aient quitté leurs galeries, les joueurs ont gagné.
2. Si, en revanche, les 6 souris parviennent sur le champ avant que les céréales aient toutes été récoltées, ce sont elles qui remportent la partie.

Fonction pédagogique du jeu:

Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître les principales espèces de céréales. Ceci nécessite des efforts d'observation car le seigle et l'orge ne sont pas très faciles à distinguer l'un de l'autre. Le seigle a de longs épis et des barbes courtes; chez l'orge, c'est l'inverse. La constitution des grains est différente selon les espèces:

Les grains de seigle ont une forme plutôt «carrée». Ceux de l'orge sont disposés par rangées de deux.

L'avoine est facile à distinguer des autres espèces: la tige se ramifie au sommet et les grains sont supportés par des brins indépendants.

Le blé possède une structure semblable à celle de l'orge mais n'a pas de barbes.

A l'issue, il serait bon de montrer aux enfants les céréales dans la réalité et de leur expliquer l'utilisation qui en est faite.



Habermaasß GmbH · 96473 Rodach · Postfach 1107

TL 27484 · Auflage 93