

# Häschen in der Grube



**Ein lustiges Würfelspiel  
für 2-4 Häschen  
ab 4 Jahren**



## **Häschen in der Grube**

Ein lustiges Würfelspiel für zwei bis vier Häschen ab 4 Jahren.

### **Ausstattung:**

4 Häschen in 4 Farben, eine Kette, ein Würfel und ein Spielbrett.

### **Spielidee:**

Die Häschen knabbern friedlich und vergnügt von den leckeren Sachen im Gemüsegarten. Da entdecken sie plötzlich große, knackige Möhren am Gartenzaun. Nun möchte natürlich jedes Häschen solch eine Möhre zum Mummeln haben.

Doch in der Mitte des Gartens ist eine große Grube. Und nun heißt es aufpassen, daß man nicht selber das arme Häschen ist, das in die Grube fällt!

### **Vorbereitung des Spieles:**

Bei 3 oder 4 Mitspielern bekommt jeder vier Häschen einer Farbe. Je eines davon wird auf das entsprechende Farbfeld in der Spielplanmitte (Grube) gesetzt. Die anderen Häschen warten außerhalb des Spielbretts. Nun wird die Kette um die 4 Häschen an der Grube herumgelegt.

Bei nur zwei Mitspielern bekommt jeder die acht Häschen von zwei benachbarten Farben und es wird abwechselnd gewürfelt. Dabei bleibt es jedem Spieler überlassen, mit welchem seiner beiden Häschen er ziehen will. Man darf einen Wurf aber nicht auf das Ziehen von zwei Häschen aufteilen, sondern kann je-

weils nur eines ziehen, wenn man an die Reihe kommt. Das gilt auch dann, wenn man dadurch das Pech hat, sein eigenes zweites Häschen in die Grube zu ziehen.

### **Spielverlauf:**

Es wird reihum gewürfelt. Wer an der Reihe ist, schiebt sein Häschen innerhalb seines Spielfeldviertels um so viele Felder nach außen, wie der Würfel Augen zeigt. Wenn ein Häschen dabei die Kette erreicht, darf es sie nicht überspringen, sondern muß sie vor sich herschieben. Dadurch werden die anderen Häschen in die Richtung der Grube gezogen.

Wenn auf diese Weise ein Häschen in die Grube gepurzelt ist oder gar zwei oder drei auf einmal hineingefallen sind, werden sie aus dem Spiel genommen. Dafür muß dann jeweils eines von den freien Häschen einspringen. Bei der nächsten Runde beginnt der Spieler mit dem Würfeln, dessen Häschen zuletzt in die Grube purzelt, oder, wenn mehrere Häschen hineingefallen sind, der, dessen Häschen das erste war.

Hat ein Spieler nur noch zwei Häschen, darf er immer doppelt so weit ziehen, wie der Würfel zeigt.

Sind nur noch zwei Spieler übrig, deren Spielfeldviertel nebeneinander liegen, so stellen sie ihre Häschen nicht mehr im zugehörigen, sondern in gegenüberliegenden Farbfeldern auf und spielen so lange, bis alle Häschen eines Spielers in die Grube gepurzelt sind.

Gewinner ist, wer zuletzt noch ein oder mehrere Häschen hat.

## Und das ist noch wichtig

Jedes Häschen darf nur innerhalb des eigenen Spielfeldviertels gezogen werden (Grenzlinie beachten!). Innerhalb dieses Viertels kann es beim Vorrücken in jeder Kreisbahn aber jeden beliebigen Punkt einnehmen. Der Fuß des Häschens darf die Trennlinie zum nächsten Feld jedoch nicht überschreiten. Maßgeblich dabei ist das Häschen, nicht die Kette.

Bleibt ein Häschen nach dem Zug eines Mitspielers auf der Trennlinie zwischen zwei Feldern stehen, darf es bei seinem nächsten Zug zunächst in das äußere der beiden Felder vorrücken und fängt erst dann mit dem Zählen an. Ist ein Häschen auf ein fremdes Spielfeldviertel gezogen worden, so muß es bei seinem nächsten Zug mit dem ersten Schritt auf dem gleichen Ringfeld in sein eigenes Viertel hinüberwechseln und diesen Schritt mitzählen.

## Verbraucher-Service

Wir stellen jedes Spielzeug mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Spielzeug etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie uns bitte kurz an die nachstehende Anschrift :

Kenner Parker

Deutsche Niederlassung, Verbraucher-Service Klöcknerstr. 1, 6054 RODGAU 3

