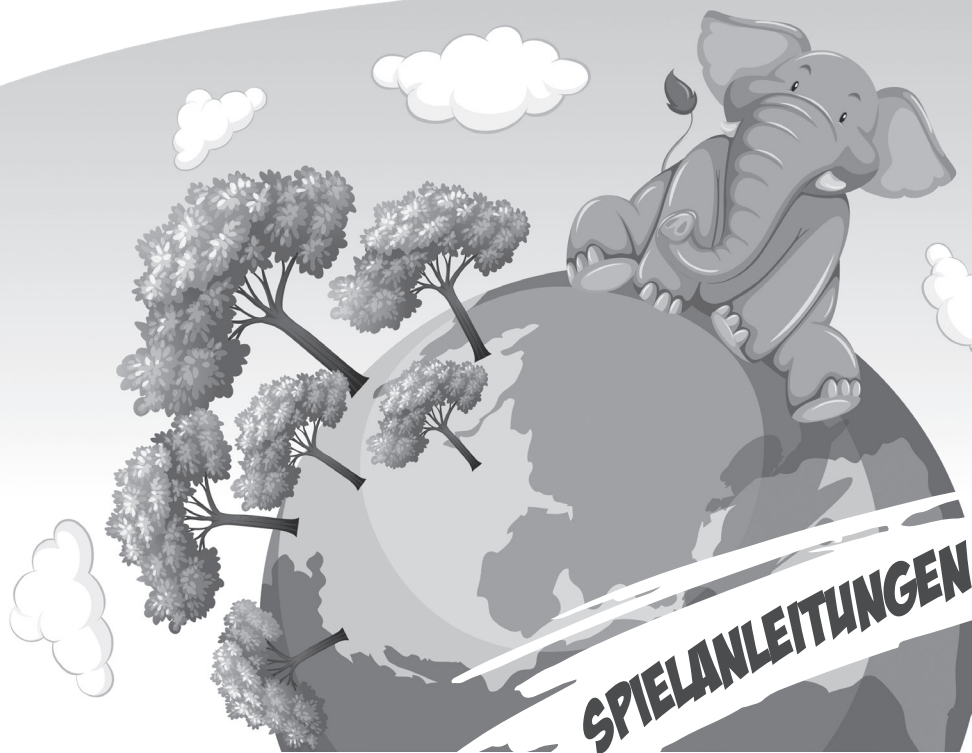


# KEINE SORGEN SPIELE-BOX

Oberösterreichische  
[www.keinesorgen.at](http://www.keinesorgen.at)

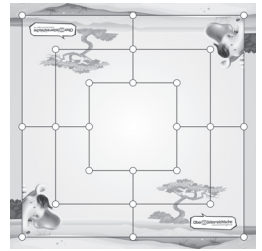


**SPIELANLEITUNGEN**

## MÜHLE

**Benötigt:** 9 Spielsteine der gleichen Farbe je Spieler

Farblich abwechselnd wird jeweils 1 Spielstein auf einen freien Punkt des Spielfeldes gelegt. Dabei muss jeder Spieler bereits versuchen, eine Reihe aus 3 Spielsteinen in einer Linie – eine Mühle – zu bilden. Wer eine Mühle bilden konnte, darf einen Spielstein des Gegenspielers vom Spielbrett wegnehmen, allerdings nicht aus einer geschlossenen Mühle.



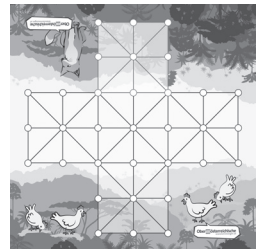
Wenn alle Spielsteine auf dem Spielbrett liegen, wird das Spiel weitergeführt, indem abwechselnd jeweils ein Stein entlang einer Linie zu einem angrenzenden freien Feld gezogen wird. Auch jetzt ist das Ziel, eine Mühle zu bilden. Sieger ist, wer den Gegenspieler durch seine Spielsteine so behindert, dass dieser keinen Zug mehr machen kann oder seinem Gegner alle Steine – bis auf 2 Stück – weggenommen hat. Eine Mühle kann beliebig oft geöffnet und beim nächsten Zug wieder geschlossen werden. Wer eine Mühle wieder schließt, darf seinem Gegner erneut einen Spielstein wegnehmen.

Falls ein Spieler nur noch 3 Spielsteine auf dem Spielfeld hat und diese eine Mühle bilden, muss er diese beim nächsten Zug öffnen, auch wenn ihm dann ein Stein weggenommen werden kann und er das Spiel verlieren könnte.

## FUCHS UND HENNE

**Benötigt:** 20 Hennen-Spielsteine und 2 Fuchs-Spielsteine.

Die Hennen beginnen das Spiel. Die Hennen ziehen nach vor und zur Seite, aber nicht diagonal oder rückwärts. Erlaubt ist eine Bewegung pro Zug. Der Fuchs kann in jede Richtung ziehen, gerade oder schräg nach allen Seiten. Der Fuchs kann Hennen „fressen“, indem er sie überspringt. Ein Sprung ist gültig, wenn der Fuchs unmittelbar vor einer Henne steht und das Feld hinter ihr frei ist. Die übersprungene Henne wird entfernt. Seriensprünge sind erlaubt. Bietet sich eine Sprungmöglichkeit, muss der Fuchs springen. Nutzt er diese nicht, wird er aus dem Spiel entfernt, wird aber wieder an beliebiger Stelle eingesetzt, wenn der andere Fuchs gesprungen ist.

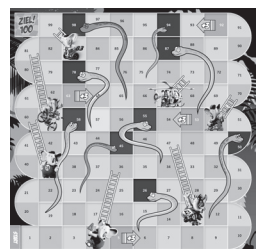


Die Hennen haben gewonnen, wenn alle 9 Felder des Zielquadrats (rot) mit Hennen besetzt sind oder der Fuchs nicht mehr ziehen kann. Der Fuchs hat gewonnen, wenn nur mehr 8 Hennen im Spiel sind oder sie nicht mehr ziehen können.

## LEITERSPIEL

**Benötigt:** 1 Spielfigur pro Spieler und ein Würfel.

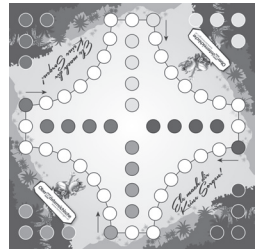
Ziel dieses Würfelspiels ist es, als Erster ins Ziel zu kommen. Der Weg dahin kann allerdings tückisch sein. Kommst du auf ein Feld mit einer Schlange (rot), so rutschst du bis zum Ende ihres Schwanzes nach unten. Kommst du jedoch zu unserem Keine Sorgen Elefanten, so belohnt dich dieser mit dem Aufstieg über eine Leiter. Kommst du auf eines der 4 grünen Felder, so darfst du noch 3 Felder vorrücken. Sieger ist, wer als Erster genau das Feld „100“ erreicht.



## ELE MACH DIR KEINE SORGEN

**Benötigt:** 4 Spielfiguren pro Spieler und 1 Würfel.

Einen Stein stellt man auf das Startfeld seiner Farbe, die übrigen drei werden auf die gleichfarbigen Felder außerhalb der Spielstrecke gesetzt. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler setzt einen seiner Spielsteine um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Spielsteine können übersprungen werden. Wer allerdings mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seinen Stein auf ihren Platz. Geschlagene Steine werden wieder auf die Felder ihrer Farbe außerhalb der Spielstrecke gestellt und warten dort auf ihren erneuten Spieleinsatz.



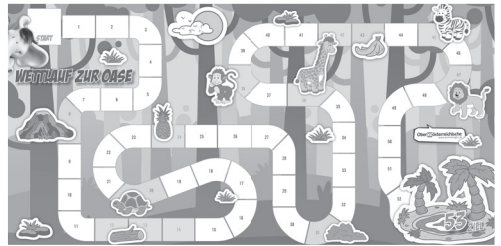
Die Würfelzahl „6“ stellt eine Besonderheit des Spiels dar. Die Steine, die außerhalb der Spielstrecke stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht werden. Wer allerdings eine „6“ würfelt und alle Spielfiguren auf der Laufbahn hat, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei.

Gewinner ist am Ende jener Spieler, der als Erster alle seine Figuren auf seine vier Zielfelder gebracht hat. Alle anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.

## WETTLAUF ZUR OASE

**Benötigt:** 1 Spielfigur pro Spieler und ein Würfel.

Wer sich als Erster genau in die Oase würfelt, hat das Spiel gewonnen. Aber Vorsicht: Es ist ein langer Weg voller Begegnungen und Gefahren. Zückt die Würfel und rüsselt los!



### Feldbeschreibungen:

8	Ein Felsen versperrt den Weg	1 Feld zurück
12/13	Du springst über den Stamm	auf Feld 14 vor
20	Die Schildkröte hält dich auf	1 Feld zurück
24	Die Ananas stärkt dich	3 Felder vor
31	Ein Strauch versperrt den Weg.	1x aussetzen
36	Die Giraffe hilft dir	auf Feld 42 vor
38	Bring den Affen zur Banane	auf Feld 43 vor
43	Bring die Banane zum Affen.	auf Feld 38 zurück
45	Das Zebra kennt eine Abkürzung	3 Felder vor
47	Du hast Angst vorm Löwen	3 Felder zurück

Wenn du direkt auf ein grünes Feld kommst, passiert nichts.

