

LANGOHR, SCHLITZDHR, RÜBE & CO

Ein lustiges Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Nun sei kein Esel! Den sollt ihr nämlich **über die gelegten Kärtchen** auf dem kürzesten Weg **von eurer Startecke zum Stall in der Mitte** des Spielplanes bringen. Dazu müßt ihr den Stall zuerst an allen vier Ecken falten und an der dafür vorgesehenen zusammenstecken, sowie das Dach falten und aufstecken. Dann wird der Stall so in die Mitte des Spielplanes gestellt, daß die **ein-gezeichneten Wegstücke durch die Stalltüre** führen. Nun werden die 48 Kärtchen mit den Wegstücken auseinander-gebrochen, sortiert und **nach gebogenen und geraden Abschnitten geordnet**, zu **zwei Stößen aufgestapelt**. Wenn sich

dann jeder von euch einen Esel genommen und eine Ecke des Spielplanes ausgesucht hat, kann's losgehen. Es wird reihum gewürfelt. Zeigt **der Würfel** dabei **ein gerades oder gebogenes Wegstück**, schnappt ihr euch ein **entsprechendes Kärtchen** und **legt es so auf das Feld in eurer Ecke**, daß der Weg an der Spitze eines der orangefarbenen Dreiecke beginnt. Wenn ihr wieder an der Reihe seid, wird das nächste erwürfelte Kärtchen so angelegt, **daß sich der Weg ohne Unterbrechung fortsetzt**. Auf diese Weise versucht ihr mit euren Kärtchen einen Weg von der Startecke zum Eingang des

Stalles zu legen. Die Lage einer Karte, die ihr einmal hingelegt habt, darf später nicht mehr verändert werden.

Wenn die ersten Wegstücke liegen, darf sich auch **euer Esel auf den Weg machen**. Jedesmal, **wenn sich auf dem Würfel die Rübe zeigt**, dürft ihr euren Esel zunächst auf das erste Feld in eurer Ecke setzen und dann immer **jeweils ein Feld auf dem Weg vorrücken**. Natürlich **nur so weit, wie der Weg schon fertig ist**. Würfelt ihr eine Rübe, bevor ihr ein Kärtchen setzen konntet oder wenn der Weg vor dem Esel nicht weitergeht, müßt ihr aussetzen. Das gleiche gilt, wenn der Weg schon fertig

ist und ihr weitere Wegstücke würfelt.

Verläuft der Weg so, daß er auf eine Ecke des Stalles trifft, über den Spielplanrand hinausführt oder auf den Weg eines eurer Mitspieler stößt, so **müßt ihr euer Eselchen und den ganzen Weg vom Spielplan nehmen und von vorne beginnen**. Wenn **zwei Wege so zusammentreffen**, daß **beide Esel zur Ecke des anderen Spielers laufen müßten**, müssen **beide von vorne** beginnen. Nun treibt mal euer Eselchen an, denn wer **als erster sein Langohr vor der Stalltüre hat**, ist **Gewinner**. Viel Spaß!

Spear-Spiele
Die Spielmacher.

SPEAR-SPIELE GMBH
SPIELEFABRIK UND -VERLAG
8500 NÜRNBERG

Spielinhalt: 1 Spielplan, 4 Esel-Figuren in Rot, Grün, Gelb und Blau, 1 Haus aus Karton, 48 Weg-Kärtchen, 1 Würfel

No. 20070