

# Au Backe!

## Wer greift da in die Hühnerkacke?

Für 2 – 6 Nachwuchshühnchen ab 5 Jahren

Da lachen ja die Hühner! Beim Abschlusstraining zur Hühnerolympiade trainiert der Marder mit dem Osterhasen! Und dem Fuchs kann in der Disziplin "Igel n ärgern" sogar die Gans gestohlen bleiben. Kein Wunder also, wenn auch unsere lieben Hühner alles auf eine Karte setzen! Ihr neuer Lieblingssport ist es, sich aus all den tierischen Hühnerhofgästen die passenden Freunde herauszupicken. Allerdings greift da so manches blinde Huhn mit beiden Krallen in die Hühnerkacke. Wie gut, dass es Schaufeln gibt, um derartigen Unrat gleich wieder im Erdreich verschwinden zu lassen...

### Inhalt:

45 Tierkarten

(15 x 3 Tiermotive) 19 Hühnerhofkarten (15 Tiermotive, je 2 x Hühnerkacke und Schaufel) diese Spielanleitung

### Spielvorbereitung:

Die 19 Hühnerhofkarten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Die 45 Tierkarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt an die mitspielenden Junghühner (Spieler) verteilt:

Wenn 2 oder 3 Junghühner AU BACKE spielen, erhält jedes Junghuhn 15 Tierkarten. Wird zu viert gespielt, bekommt jeder Spieler 11 Tierkarten. Im Spiel zu fünft gibt es 9 Karten je Junghuhn, zu sechst bekommt jeder noch 7 Karten. Übrig bleibende Tierkarten wandern zurück in die Schachtel. Aus seinen Tierkarten bildet jedes mitspielende Junghuhn vor sich einen verdeckten Stapel, ohne dabei die Vorderseiten der Karten anzusehen.

Danach nimmt es von diesem Stapel die obersten fünf Karten auf die Kralle und schaut sie sich gut an.

### Das Spielziel:

Wer zuerst alle eigenen Tierkarten losgeworden ist, hat gewonnen.

### Das Spiel:

Bei AU BACKE wird im Uhrzeigersinn gepickt. Das blindeste Huhn beginnt. Wer am Zug ist, legt eine seiner Tierkarten offen vor sich ab und deckt dann eine beliebige Hühnerhofkarte auf. Ziel des Spielzugs ist es, eine Hühnerhofkarte zu finden, die mit der ausgespielten Tierkarte übereinstimmt. Stimmen die

Bildmotive beider Karten nicht überein, muss das Junghuhn seine Tierkarte wieder auf die Kralle nehmen und die eben aufgedeckte Hühnerhofkarte wieder umdrehen. Dann ist sofort das nächste Junghuhn am Zug.

Stimmen die Bildmotive beider Karten jedoch überein, darf das Junghuhn seine ausgespielte Tierkarte beiseite legen und ist gleich nochmal dran: Es lässt die aufgedeckte Hühnerhofkarte offen liegen, spielt eine weitere Tierkarte von der Hand aus und dreht erneut eine Hühnerhofkarte um. Dies darf es so lange wiederholen bis bei einem Versuch die ausgespielte Tierkarte nicht mit der aufgedeckten Hühnerhofkarte übereinstimmt – oder das Huhn keine Karte mehr auf der Kralle hat.

#### Glück gehabt:

Hat das Junghuhn eines der von ihm ausgespielten Motive mehrfach auf der Hand, darf es alle Karten mit diesem Bild beiseite legen, wenn es die entsprechende Karte im Hühnerhof findet.

Erst wenn der Spielzug beendet ist, werden alle aufgedeckten Hühnerhofkarten wieder umgedreht.

Danach darf das Junghuhn seine Kartenhand wieder auf fünf Tierkarten ergänzen. Die Karten dazu nimmt es vom eigenen Tierkarten-Stapel.

#### Hühnerkacke und Schaufel:

Im Hühnerhof kann man ganz schön in die Kacke greifen! Auf zwei Hühnerhofkarten ist nämlich ein Hühnerhäufchen abgebildet. Wer eines davon aufdeckt, braucht dringend eine Schaufel, um es wieder zu vergraben. Dazu deckt das betroffene Junghuhn sofort, also noch im gleichen Spielzug, eine weitere Hühnerhofkarte auf.

#### Jetzt gibt es drei Möglichkeiten:

Nochmal Glück gehabt: Findet das Junghuhn eine Schaufel, dann nimmt es seine zuletzt ausgespielte Tierkarte wieder auf die Hand und sein Spielzug ist beendet.

#### Dumm gelaufen:

Das Junghuhn deckt keine Schaufel, sondern irgendeine andere Tierkarte auf.

In diesem Fall muss das Junghuhn sofort zwei Handkarten von Mitspielern seiner Wahl ziehen.

Dann nimmt es seine zuletzt ausgespielte Tierkarte wieder auf die Hand und sein Spielzug ist beendet.

#### Ganz dumm gelaufen:

Echte Pechvögel decken bei der Schaufelsuche prompt auch noch die zweite Kacke auf. Ein Junghuhn, das sich so eine

"Doppelkacke" eingebrockt hat, muss sie auch auslöffeln: Es muss insgesamt vier Tierkarten aus den Krallen seiner Mithühner ziehen. Dann nimmt es seine zuletzt ausgespielte Tierkarte wieder auf die Hand und sein Spielzug ist beendet. Kleiner Trost für Kackegreifer: In allen drei Fällen (a, b, c) darf das Junghuhn nach Beendigung seines Zuges die noch aufgedeckten Hühnerhofkarten auf ihren Plätzen beliebig miteinander vertauschen. Danach werden die vertauschten Karten wieder umgedreht (verdeckt).

Übrigens:

Durch das Ziehen fremder Karten kann es vorkommen, dass man zum Abschluss seines Zuges mehr als fünf Karten auf der Kralle hat.

**Spielende:**

Das Spiel endet, sobald ein Junghuhn seine letzte Tierkarte beiseite gelegt hat.

Wer auf diese Weise alle eigenen Tierkarten losgeworden ist, hat gewonnen.

\* \* \* \* \*

Erschienen im Zoch Verlag Autor: Frank Nestel Copyright 2001

[Drucken](#)