

Spielmaterial aus
hochwertigem Holz
Made in Germany



Thilo
Hutzler

Ausgefuchst!

Jetzt
purzeln gleich
die Hühner
von der
Stange!

2-4

4+



noris

Art.-Nr. 60 601 1449

Ausgefuchst!

Eine abenteuerliche Mutprobe
zwischen ausgebufften Füchsen
und aufmerksamen Glucken

Autor: Thilo Hutzler
Illustration: Johann Rüttinger
Redaktion: K. Kappler, J. Rüttinger
© 2016 Noris-Spiele, Fürth

Spieler: 2-4
Alter: ab 4 Jahren
Dauer: 10-15 min

Inhalt:

- großer Rahmen-Spielplan
- 36 Kärtchen (6 kleine Hühner in 5 Farben, 2 Füchse, 4 „Mitbewohner“)
- 5 weiße Glucken aus Buchenholz
- 5 Hochsitze (Holzwalzen)
- Spielanleitung



Fuchskärtchen

Start-
aufstellung

Spielziel

Wer zuerst 6 Hühner gefangen und auch noch ganz schnell den Ausgang gefunden hat, gewinnt die Fuchs-Mutprobe!

Alle Hühner werden natürlich sofort danach wieder frei gelassen – sonst könnten die Füchse sie ja nicht immer wieder klauen ...

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel bitte den Plan vorsichtig aufrollen und alle 36 Kärtchen zusammen mit dem inneren Halterahmen ausbrechen. Dieser Halterahmen wird für das Spiel nicht gebraucht! Dann wird der **große Rahmen** (Spielplan) so auf den Tisch gelegt, dass jedes Kind

„Mitbewohner“-
kärtchen

Glucke

Hochsitz

eine Bildleiste vor sich liegen hat.

Auf den Leisten sieht man links und rechts der Fuchs-Abbildung je drei Abbildungen mit Hühnern.

(Die Hintergründe der Hühner auf den Leisten sind weiß – auf den Hühner-Kärtchen gibt es jedes mit fünf verschiedene farbigen Hintergründen.)

- Bei drei Spielern werden alle Hühner-Kärtchen einer Farbe, bei zwei Spielern alle Hühner-Kärtchen von zwei Farben aussortiert. Diese kommen in die Schachtel zurück.
- **Die Kärtchen** werden verdeckt im Inneren des Rahmens gemischt und verteilt. Dabei macht es nichts, wenn einmal zwei oder drei davon übereinander liegen.
- Dann werden die fünf **Hochsitze** – genau wie auf der Abbildung – zwischen die Kärtchen gestellt. Darauf setzt ihr vorsichtig die **weißen Glucken!**

Und schon kann's losgehen!



Wie wird gespielt?

Schaut euch eure Bildleiste genau an!

Dort seht ihr links und rechts neben dem Fuchs je drei unterschiedliche Hühner. In der Mitte des Rahmenplans liegen die verdeckten Kärtchen, auf denen diese Hühner abgebildet sind, und die müsst ihr finden!

Das Spiel beginnt und der jüngste Fuchs ruft: „In den Stall!“ Sofort versuchen alle, gleichzeitig und schnell, nach folgenden Regeln die Hühner zu „klaunen“:

Du nimmst immer mit einer Hand ein verdecktes Kärtchen aus der Mitte und drehst es um.

- Ist es ein Huhn? Prima! Du darfst es auf das passende Bild deiner Leiste legen und sofort weitersuchen.
- Ist das passende Hühnerfeld schon besetzt? Oder hast du einen „Mitbewohner“ erwischt? Schade, dann leg das Kärtchen verdeckt zurück in den Rahmen, nimm dir schnell ein neues und dreh' es um!
- Die farbigen Hintergründe der Hühner-Kärtchen haben für das Grundspiel keine Bedeutung. (siehe Variante)

Vorsicht: Es ist zwar super, wenn du dir immer so schnell wie möglich ein neues Kärtchen klast, aber pass dabei auf die Glucken auf! Stößt du eine von ihrem Hochsitz, hast du sie aufgeweckt und den Gluckenalarm ausgelöst!

Wer von den Mitspielern sich jetzt die heruntergepurzelte Glucke zuerst schnappt (denk daran, es wird immer nur mit einer Hand gespielt, und immer nur eine Glucke auf einmal geschnappt), darf sie auf ein beliebiges Hühnerfeld seiner Leiste stellen – sie also wie einen Joker verwenden.

Wer die Glucke aufgeweckt hat, darf sie aber nicht selbst nehmen!



5 Regeln, die zu jeder echten Mutprobe gehören

1. Du darfst nur mit einer Hand spielen. (Legt eine Hand auf euren Kopf und formt sie zu einem Hühnerkamm. Dort bleibt die Hand bis zum Ende des Spiels. Oder: Haltet einfach eine Hand während des Spiels unter den Tisch.)
2. Alle Kärtchen, die nicht passen, müssen verdeckt zurück in den Rahmen gelegt werden – natürlich auch die mit den „Mitbewohnern“ ...
3. Unter den jungen Füchsen gibt es einen Ehrenkodex: Schummeln verboten! Warst du es, der eine Glucke geweckt hat, darfst du sie auf keinen Fall selbst nehmen.
4. Haben sich zwei Spieler gleichzeitig eine Glucke geschnappt, darf sie keiner auf seine Leiste stellen. Sie wird aus dem Spiel genommen.
5. Glucken können jedes beliebige Hühnerkärtchen ersetzen, nie aber das mit dem Fuchs.

Ende des Spiels und Sieger

Sobald du sechs verschiedene Hühner gefunden (und/oder Glucken festgesetzt) hast, musst du noch das Fuchskärtchen finden, um nach draußen zu entkommen.

Hast du es gefunden, legst du es schnell auf das Feld mit deinem Fuchs und rufst laut „Ausgefuchst!“. Du hast das Spiel gewonnen – herzlichen Glückwunsch!

Und ihr könnt gleich die nächste Partie starten – wer wohl jetzt am schnellsten ist?



Variante für ältere Füchse

Wer es etwas kniffliger will, beachtet zusätzlich diese beiden Regeln:

1. Reihenfolge:

Das erste Kärtchen, welches du auf deiner Leiste ablegst, muss an den Fuchs grenzen. Jedes weitere muss dann entweder an den Fuchs oder an ein Kärtchen, das du schon angelegt hast, grenzen. Dadurch passen also jedes Mal höchstens zwei Hühner!

2. Farben:

Benachbarte Hühner dürfen nie dieselbe Farbe haben! Hat ein Spieler, der nach dieser Regel spielt, „Ausgefuchst!“ gerufen, und ein anderer bemerkt einen Fehler in dessen Farbreihenfolge, hat er leider nicht gewonnen, sondern der Spieler mit den meisten Kärtchen auf den Hühnerleisten ... bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Ansonsten bleiben die Regeln die gleichen.

Diese Zusatzregeln lassen sich auch innerhalb einer Spielrunde variieren:

Das jüngste Füchlein spielt nach der Grundregel – jedes ältere muss auch die Reihenfolge beachten – und das älteste Füchlein spielt mit beiden Zusatzregeln.

Viel Spaß mit dem total ausgefuchsten Hühnerspiel!



Ausgefuchst!

An exciting test of wits
between cunning foxes and
clucking hens

Author: Thilo Hutzler
Illustrations: Johann Rüttinger
Edited by: K. Kappler, J. Rüttinger
© 2016 Noris-Spiele, Fürth

Players: 2-4
Age: 4 years and up
Duration: 10 - 15 min

Contents:

- Large game board
- 36 cards (6 hens with 5 coloured backgrounds, 2 foxes, 4 „housemates“)
- 5 white beech wood chickens
- 5 perches (wooden pillars)
- Rules



Start
of play

Fox cards

“Housemates”
cards

Chicken

Perch

The story

An exciting test of wits

The young foxes slip into the henhouse for their evening test of wits, to find the fastest and most skilful. Who will be the first to snatch six hens?

But the white chickens are not so easily taken in by their pranks! If one is woken, she immediately drops from her perch onto the troublemaker! If this happens, all the little foxes band together and help each other out, with one of them catching the chicken ...

Aim of the game

The first player to catch 6 hens and find the way out wins the foxy test of wits!

All the hens are then set free again, ready to be caught again the next time the foxes want to try and outfox each other ...

Game preparation

- Before the first game, unfold the board carefully and push out all 36 cards along with the internal surround. This surround is not needed for the game. Lay the large frame (game board) on the table so that each child has a row of pictures in front of them. Each row shows a fox picture in the middle

with three different hen illustrations to each side.

(The backgrounds to the hens are white on the play board, while on the hen cards each is shown with five differently coloured backgrounds).

- If there are three players, remove all the hen cards of one colour; if there are two players remove all hen cards of two background colours. These are put back in the box.
- The cards are placed face down in the middle of the board and shuffled. It doesn't matter if two or three are on top of one another.
- Then the five perches are placed randomly among the cards, as shown in the photo. Carefully place the white chickens on their perches.

Now you're ready to begin!



How to play?

Take a good look at the row of pictures in front of you.

You will see three different hens to either side of the central fox picture. **In the middle of the game board are the hidden cards with pictures of the hens – these are the ones you have to find and match up.**

The game begins when the youngest fox calls out: "Into the henhouse!" All players, **quickly and at the same time**, try to "grab" hens, following these rules:

Using one hand only, take a face-down card from the middle area and turn it over.

- Is it a hen? Great! You can set it down on the matching picture on your row and keep on looking.
- Is the matching hen picture already covered? Or have you picked up a "housemate"? Bad luck! Place the card back, face down, in the middle, quickly pick up another and turn it over.
- The coloured backgrounds on the hen cards have no significance for the basic game. (See variation)

Attention: Of course you want to snatch up a new card as quickly as possible, but make sure you watch out for the chickens! If you knock one off her perch, you've woken her and set off the Chicken Alarm!

The player who grabs the tumbled chicken first (remember, you always play with one hand only, and can only grab one chicken at a time), can place it on any blank space in their row – in other words, it is used as a joker.

However, the player who awoke the chicken can't pick it up.

5 rules for any proper test of wits

1. **You can only play with one hand.** (Place a hand on your head to form a cockscomb. Your hand must stay there until the end of the game. Or, simply keep one hand under the table during play.)
2. **Any card that doesn't match a blank space must be returned, face down, to the middle of the board – as must any „housemate“ cards.**
3. **The young foxes have a code of honour:** no cheating! If you are the one who wakes a chicken on no account must you pick it up yourself.
4. **If two players pick up a white chicken at the same time**, neither is allowed to place it on their row. It is taken out of play.
5. **White chickens can replace any hen card, but not the fox card.**

End of the game and winner

As soon as you have found six different hens (and/or collected one or more white chickens), you now have to find a fox card to be able to get out of the henhouse.

Once you have found it, place it on your fox the square and call out "Outfoxed!"

You've won the game – congratulations!

Time for a new round – who will be fastest this time?



Variation for older foxes

If you want to make things a bit trickier, simply follow these two rules:

1. Sequence:

The first card you place on your row must be next to the fox square. All subsequent cards must be either next to the fox or a card you have already set down. This means there will be no more than two matching hens at any given time!

2. Colours:

Adjacent hens may only have the same background colour. If a player calls out "Outfoxed!", but another player notices this colour sequence rule has been broken, the first player is disqualified. The winner is the player with the most cards on their row. If the numbers are equal the game is tied.

The remaining rules are the same.

These additional rules can also be varied during a round of play:

The youngest fox plays according to the basic rules, older players have to follow the sequence, and the oldest player is bound by both additional rules.

Have fun with this crafty game of cunning foxes and clucking hens!



Ausgefuchst!

Une épreuve de courage aventureuse entre des renards intuitifs et des poules gloussantes attentives

Auteur: Thilo Hutzler
Illustration: Johann Rüttinger
Rédaction: K. Kappler, J. Rüttinger
© 2016 Noris-Spiele, Fürth

Joueurs: 2-4
Âge: à partir de 4 ans
Durée: 10-15 min

Contenu:

- un grand plan de jeu quadrillé
- 36 petites cartes (6 avec des images de poules, 2 avec des renards, 4 avec des « colocataires »)
- 5 poules gloussantes en bois de hêtre
- 5 perchoirs (rondins de bois)
- règles du jeu



position de départ

cartes de renard

cartes « colocataires »



poule gloussante

perchoir

But du jeu

Celui qui aura capturé 6 poules et qui aura trouvé en premier la sortie, aura gagné l'épreuve de courage des renards!

Toutes les poules seront bien entendu relâchées ensuite, sinon les renards n'auront plus rien à attraper ...

Préparation du jeu

- Avant le premier jeu, veuillez déplier soigneusement le plan et détacher toutes les 36 petites cartes de leur support. Ce support n'est pas nécessaire au jeu. Ensuite, veuillez poser le grand carré (plan du jeu) sur la table de telle façon que chaque joueur ait devant lui une

bande d'images. Sur ces bandes d'images, on voit 3 images avec des poules à gauche et à droite de l'image du renard. (Les arrière-plans des images avec les poules se trouvant sur les bandes d'images sont blancs – sur les petites cartes avec les poules, les arrière-plans sont de 5 couleurs différentes)

- Si trois enfants jouent, toutes les cartes d'une même couleur sont mises de côté, si deux joueurs jouent, les cartes de deux couleurs différentes sont mises de côté. Ces cartes sont remises dans la boîte.
- Les cartes se trouvant face cachée au sein du plan du jeu sont mélangées et distribuées. Cela n'a pas d'importance si certaines cartes se chevauchent.
- Ensuite, les 5 perchoirs sont disposés entre les cartes – comme indiqué sur la photo. Veuillez déposer délicatement les poules blanches gloussantes sur le dessous des perchoirs!

Et voilà le jeu peut commencer!

L'histoire

Une épreuve de courage aventureuse

Les renardeaux se fauillent vers le poulailler à la tombée de la nuit pour effectuer leur épreuve de courage qui consiste à être le premier et le plus habile à attraper 6 poules.

Les poules blanches gloussantes ne tolèrent pas cette farce! Si une d'elles est réveillée, elle saute immédiatement de son perchoir sur l'intrus! Dans ce cas, tous les renardeaux s'entraident et la poule est attrapée immédiatement ...



Comment jouer ?

Regardez bien votre bande d'images !

Vous y voyez à gauche et à droite du renard trois poules différentes. Au centre du plan de jeu se trouvent les petites cartes face retournée sur lesquelles ces poules sont dessinées – c'est ces cartes que vous devez trouver !

Le jeu commence et le plus jeune renard dit aux autres : « Au poulailler ! ». A partir de ce moment, tous les renards essaient rapidement et en même temps « d'attraper » les poules selon les règles suivantes :

Tu prends toujours avec une seule main une carte du centre et tu la retournes.

- C'est une poule? Super! Tu peux mettre cette carte sur l'image de ta bande qui y correspond et tu peux prendre une nouvelle carte.
- La case poule correspondante est déjà occupée? Ou tu as attrapé un « colcataire » ? Dommage, remets la carte face cachée au centre du plan de jeu, prends-en une autre et retourne la !
- Les arrières-plans en couleur des cartes poule n'ont aucune signification pour le jeu de base (voir variantes)

Attention: C'est bien que tu puisses obtenir rapidement des nouvelles cartes mais fais attention aux poules gloussantes! Si tu touches un de leurs perchoirs, tu vas réveiller une des poules et l'alarme des poules gloussantes est ainsi déclenchée !

Le joueur qui attrape en premier une poule qui sera descendue de son perchoir (n'oublie pas que tu dois jouer qu'avec une seule main et que tu ne peux attraper qu'une seule poule à la fois), peut la déposer sur n'importe quelle case poule de sa bande – elle peut donc être utilisée comme joker. Celui, qui réveille la poule, n'a pas le droit de l'attraper !



5 règles qui appartiennent à chaque épreuve de courage

1. Tu n'as le droit de jouer qu'avec une seule main. (Pose une main sur ta tête et forme une crête. La main reste là jusque la fin du jeu. Ou: mets une main sous la table pendant le jeu.)
2. Toutes les cartes, qui ne correspondent pas, doivent être remises au centre face cachée – également celles avec les « colcataires » ...
3. Il existe un code d'honneur entre les jeunes renards: Il est interdit de tricher! Si tu as réveillé une poule gloussante, tu n'as pas le droit de l'attraper toi-même.
4. Si deux joueurs ont attrapé en même temps une poule gloussante, aucun d'eux ne peut la déposer sur sa bande d'images. Elle est retirée du jeu.
5. Les poules gloussantes peuvent remplacer n'importe quelle carte poule, mais en aucun cas une carte renard.

Fin du jeu et vainqueur

Dès que tu auras trouvé six poules différentes (et/ou poules gloussantes), tu dois trouver la carte renard afin de pouvoir sortir.

Si tu l'as trouvée, pose-la vite sur la case avec le renard et dis tout fort « Rusé comme un renard ! ». Tu as gagné le jeu – félicitations !



Et vous pouvez commencer la partie suivante – qui sera le plus rapide ?

Variantes pour les renards plus âgés

Si vous voulez que le jeu soit un peu plus difficile, respectez en plus les deux règles suivantes :

1. Marche à suivre :

La première carte que tu déposes sur ta bande doit être positionnée à côté du renard. Toute autre carte doit être positionnée près du renard ou d'une carte que tu as déjà déposée sur ta bande d'images. Ce qui veut dire qu'à chaque tour, seulement deux poules peuvent correspondre !

2. Couleurs :

Les poules voisines ne doivent pas être de la même couleur !
Si un joueur, suivant cette règle jeu, dit « rusé comme un renard » et qu'un autre joueur remarque une erreur dans son ordre de couleur, le joueur n'a pas gagné et c'est celui qui a le plus de cartes sur sa bande qui a gagné... si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, il y a plusieurs vainqueurs.

Les autres règles restent identiques.

Il est possible de varier les règles supplémentaires durant le jeu :

Le plus jeune renardeau joue selon la règle de base – chaque autre joueur doit suivre l'ordre et le renard le plus âgé joue en fonction des règles supplémentaires.

Amusez-vous bien avec ce jeu de poule futé comme un renard !



Ausgefuchst!

Un'avventurosa sfida tra
furbe volpi e attente chioce

Autore: Thilo Hutzler
Illustrazioni: Johann Rüttinger
Redazione: K. Kappler, J. Rüttinger
© 2016 Noris-Spiele, Fürth

Giocatori: 2-4
Età: a partire da 4 anni
Durata: 10 - 15 min

Contenuto:

- Tavoliere a cornice
- 36 tessere (6 gallinelle in 5 colori, 2 volpi, 4 "coinquilini")
- 5 chioce bianche in legno di faggio
- 5 trespoli (cilindri in legno)
- Istruzioni del gioco



Tessere delle
volpi

Posizione
di partenza

Tessere dei "coinquilini"



Chioccia

Trespolo

Obiettivo del gioco

Chi riesce a prendere per primo sei galline e trovare rapidamente l'uscita vince la prova di coraggio.

Le galline vengono naturalmente liberate subito, altrimenti le volpi non potrebbero riprovare a rubarle ...

Preparazione del gioco

- Prima di giocare aprire con delicatezza la cornice di gioco e staccare le 36 tessere dal supporto interno, che non è necessario per il gioco. Poi mettere la cornice (tavoliere) sul tavolo in modo che ogni bambino abbia una serie di illustrazioni davanti a sé.

Nelle raffigurazioni si vedono tre figure a sinistra e a destra dell'immagine della volpe.

(Lo sfondo è bianco, mentre sulle tessere delle galline ci sono cinque diversi sfondi colorati).

- Se si gioca in tre si eliminano le tessere di un colore, se si gioca in due si eliminano quelle di due colori e si rimettono nella scatola.
- Le tessere vengono mescolate e distribuite coperte sul tavolo, all'interno della cornice. Non importa se si sovrappongono un po' a vicenda.
- Poi vengono disposti i cinque trespoli, come nell'illustrazione, fra le tessere. Sopra i trespoli vengono quindi posizionate le chioce bianche.

Ora si può iniziare!

La storia

Un'avventurosa prova di coraggio

Le giovani volpi si introducono di sera nel pollaio per una prova di coraggio: rubare per prime sei galline.

Alle vecchie chioce bianche però non piacciono gli scherzi! Se una si sveglia, si getta immediatamente dal suo trespolo sui molesti seccatori! In questo caso tutte le volpette si uniscono per affrontare la chioccia e portarla via...



Come si gioca?

Guarda bene le figure che hai davanti.

A sinistra e a destra della volpe ci sono tre galline. Al centro del tavoliere ci sono le tessere coperte che raffigurano queste galline e tu devi trovarle!

Il gioco inizia e la volpe più giovane ordina: "Nel pollaio!" Immediatamente tutti cercano di "rubare" rapidamente le galline in base alle seguenti regole:

Si prende con una mano una tessera coperta e si gira.

- È una gallina? Perfetto! Allora la si può posizionare sull'immagine davanti a sé e continuare a cercare le altre.
- La casella è già occupata oppure si è preso un "coinquilino"? Peccato, allora la tessera va rimessa coperta al centro e se ne prende rapidamente un'altra.
- Gli sfondi colorati delle tessere non servono per il gioco di base (vedi variante).

Attenzione: va bene provare a prendere rapidamente una nuova tessera, ma attenzione alle chioce! Se ne fai cadere una dal suo trespolo, la svegli e lei lancerà l'allarme!

Il giocatore che afferra per primo la chiozza caduta (ricorda che si gioca solo con una mano e si cattura solo una chiozza alla volta) la può mettere su una delle caselle davanti a sé e utilizzarla come jolly.

Chi ha svegliato la chiozza, però, non la può prendere!

5 regole per una vera prova di coraggio

1. Si può giocare con una sola mano. (Metti una mano sulla testa a mo' di cresta di gallo fino alla fine del gioco oppure tieni la mano sotto il tavolo durante il gioco).
2. Tutte le carte che non vanno bene devono essere rimesse coperte all'interno della cornice, naturalmente anche quelle dei "coinquilini" ...
3. Tra le volpi vige un codice d'onore: è vietato barare! Chi ha fatto cadere la chiozza non la può catturare.
4. Se due giocatori catturano contemporaneamente una chiozza nessuno la può posizionare sulla propria casella e va quindi eliminata dal gioco.
5. Le chioce possono sostituire qualsiasi tessera, ma mai quelle delle volpi.

Fine del gioco e vincitore

Chi trova per primo sei diverse galline (e/o chioce), deve ancora trovare la tessera della volpe per uscire dal pollaio.

Una volta trovata, la si mette rapidamente sulla casella della volpe e si esclama "Beccata!".

Hai vinto il gioco, congratulazioni!

Ora puoi iniziare la prossima partita, chi sarà il più veloce?



Variante per volpi più anziane

Chi vuole un gioco un po' più complicato può osservare queste due regole:

1. Sequenza:

La prima tessera delle galline che si mette sulle caselle deve essere adiacente alla volpe. Tutte le altre devono essere o adiacenti alla volpe o a una tessera già posizionata. In questo modo le tessere giuste da posizionare solo al massimo due.

2. Colori:

Le galline adiacenti non devono mai essere dello stesso colore.

Se un giocatore che gioca con questa regola esclama "Beccata!" e un altro nota un errore nella sequenza di colori, non ha vinto il giocatore, ma quello con più tessere sulle caselle ... la partita può anche terminare pari.

Per il resto le regole rimangono le stesse.

Queste regole aggiuntive possono variare anche all'interno della stessa partita:

La volpe più giovane gioca secondo le regole normali, quelle più anziane devono osservare la sequenza e la più anziana gioca con due regole aggiuntive.

Buon divertimento con il gioco delle galline razziate!



... aus der Noris-Reihe „Kinderspiele mit hochwertigen Holzfiguren“:

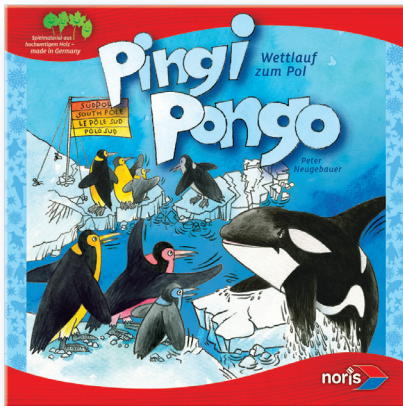
Schatz-Rabatz

Das aufregende Schätze-Sammel-Spiel
– wer stapelt die meisten Schätze in seine
Truhe und muss die wenigsten an Juwelen-
Jack abgeben?

Nominiert zum Kinderspiel des Jahres 2015!



Art.-Nr.: 606018015



Art.-Nr.: 606011072

Pingi Pongo

Wer bringt seine Pinguin-Familie am schnellsten zum Südpol?

- mit großem Spielplan
- mit großen Holzfiguren

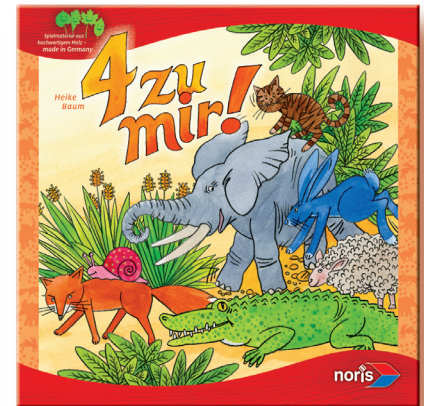


Art.-Nr.: 606011071

Beeren klau'n

Ein zauberhaftes Sammel-Klau-Schenk-Spiel für Kinder ab 4 Jahren.

- mit Stanzfeldern aus Karton
- mit großer Rabenfigur aus Holz

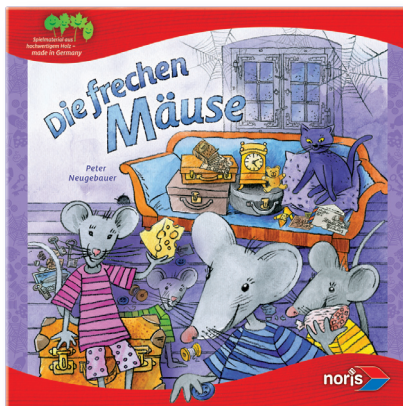


Art.-Nr.: 606011162

4 zu mir!

Das etwas andere Memo-Quartett-Spiel mit wandernden Tieren.

- mit vielen Tieren aus Holz
- mit Karten und Sichtschutz



Art.-Nr.: 606011293

Die frechen Mäuse

Die Mäuse haben Hunger, die Katze auch ...

- mit großem Spielplan
- mit großen Holzfiguren



Art.-Nr.: 606011294

Die verrückte Vogelscheuche

Lustiges Körner-Sammel-Spiel

- mit Vogelscheuche und Rabe als große Holzfiguren



Art.-Nr.: 606011296

Fröschelein, aufgepasst!

Welcher Storch schnappt die meisten Frösche aus dem Teich?

- mit großem Spielplan
- mit Fröschen und Storch aus Holz



NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH + Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth/Bay.
www.noris-spiele.de

Art.-Nr 60 601 1449

