

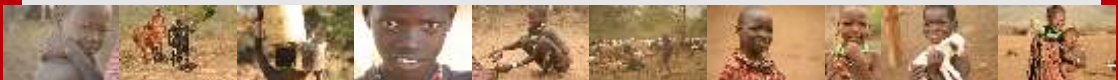
# Hühner machen klüger

Aktions- und Lernspiel  
Tierärzte ohne Grenzen e.V.

Autor: Olaf Bellmann

[www.huehner-machen-klueger.de](http://www.huehner-machen-klueger.de)

Spielanleitung  
Antworten  
Hintergrund





Das Toposaland liegt im südlichsten Teil des Sudan und grenzt an Kenia, Äthiopien und Uganda. Das Volk der Toposa lebt als Halbnomaden und umfasst etwa 200.000 Menschen. Das Spiel „Hühner machen klüger“ spielt im Toposaland. Vier Kinder müssen jeweils drei Hühner in den Stall bringen. Dabei ziehen sie durch das Land und erleben verschiedene Situationen aus dem Alltag der Toposa. Auf bestimmten Feldern müssen die Spieler Fragen beantworten. Diese Fragen beziehen sich auf Kenntnisse aus dem Bildungsprojekt „Wozu braucht der Mensch das Tier?“ und behandeln Themen aus der Landwirtschaft in Deutschland, aus dem Alltag im Toposaland und Uganda und Fragen über die Rolle der Tiere bei den Toposa und in Uganda. Bei richtiger Antwort dürfen die Figuren weiterziehen, als gewürfelt wurde. Bei falscher Antwort müssen sie ein Stück zurück. Auf Aktionsfeldern erleben die Spieler Situationen aus dem Alltag der Toposa, die auf ihr Weiterkommen Einfluss haben. Und dann gibt es da noch zwei Füchse, die versuchen, die Hühner zu fangen und von den Kindern vertrieben werden müssen. Gewonnen hat der Junge, der zuerst mit den meisten Hühnern im Stall angekommen ist. Oder die Füchse, wenn sie alle Hühner gefangen haben.



# Spielanleitung

## Spielziel

Alle Hühner eines Spielers müssen in den Stall gebracht werden. Gewonnen hat derjenige, dessen Hühner als erste wohlbehalten im Stall sind. Hat ein Spieler Hühner verloren und die restlichen als erster im Stall, hat trotzdem der Spieler gewonnen, der am Ende die meisten Hühner im Stall hat. Der Fuchs hat gewonnen, wenn er alle Hühner gefangen hat.

## Figuren


Es gibt drei verschiedene Figuren. Bis zu vier Mitspieler haben einen Hüttejungen und bis zu drei Hühner (je nachdem, wie lange das Spiel dauern soll). Ein weiterer Mitspieler hat 2 Füchse. Der Fuchs-Spieler bekommt die Antwortkarte und überprüft die Antworten auf die gezogenen Fragen.


## Das Setzen der Figuren

Die Hühnerbesitzer würfeln in der ersten Runde je einmal. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, darf anfangen (bei gleicher Zahl, solange, würfeln, bis Entscheidung zustande kommt). Figuren dürfen nebeneinander gesetzt werden.

Einsetzen erfolgt unabhängig von der gewürfelten Zahl. Eingesetzt wird auf dem Startfeld. Nach einer gewürfelten 6 darf der Spieler noch einmal würfeln. 

Als erste Figur muss der Hüttejunge eingesetzt werden, dann die Hühner. Das Startfeld muss immer frei gemacht werden, bevor eine andere Figur gesetzt wird. Gelaufen wird entgegen dem Uhrzeigersinn (siehe Startfeld).

In jeder Runde darf der Spieler wählen, welche seiner Figuren er setzen will (also den Hüttejungen oder die Hühner). Die Hühner dürfen nur in Spielrichtung vorwärts laufen, es sei denn die Regeln für ein Frage oder ein Aktionsfeld besagen etwas anderes. Die Hühner dürfen nur folgende Felder benutzen: 

Kommt einem Huhn auf dem Abkürzungsfeld seiner Farbe zu stehen (gegenüber seines Stalles), darf es die Abkürzung quer über das Spielfeld benutzen. Dabei darf der Spieler wählen, ob sein Huhn links oder rechts um den Fuchsbau geht. Bei Aktionsfeldern sind die entsprechenden Regeln zu beachten. 

Der Hüttejunge muss als erster rausgesetzt werden. Er darf alle Felder, außer dem Fuchspfad benutzen und in alle Richtungen laufen.

Er darf die Abkürzungen auch über die Abkürzungsfelder der andern Spielfarben betreten. Frage- und Aktionsfelder werden berücksichtigt.

Die Füchse sitzen zu Beginn des Spieles im Bau. Sie setzen in auf einem beliebigen Feld auf dem Ring um den Fuchsbau ein und setzen gleich die gewürfelte Zahl. Der Fuchs darf als einziger alle Felder in allen Richtungen benutzen.

### Hühnerjagd

Die Füchse wollen die Hühner fangen. Der Fuchs-Spieler würfelt als letzter der Runde. Füchse dürfen auf allen Wegen in alle Richtungen laufen. Ein Huhn ist gefangen, wenn ein Fuchs auf das Feld gelangt, auf dem ein Huhn steht (außer im Dorf, da muss der Fuchs zurück in den Bau). Das gefangene Huhn wird entsprechend der Spielfarbe auf das farbige Feld in der Nähe des Fuchsbaus gestellt. Mit diesem Huhn kann nicht weitergespielt werden, es ist für den Spieler verloren. Frage und Aktionsfelder können die Füchse ignorieren.





Die Füchse dürfen auch durch das Dorf laufen. Wenn sie dort allerdings auf einen Jungen oder ein Huhn treffen, oder wenn ein Junge oder ein Huhn auf demselben Feld wie ein Fuchs zu stehen kommt, muss dieser Fuchs zurück in seinen Bau fliehen, einmal aussetzen und von dort neu starten.


### Fuchsjagd


Die Hütungen können die Füchse vertreiben. Wenn sie auf ein Feld, auf dem ein Fuchs steht, gelangen, muss dieser Fuchs zurück in den Bau und eine Runde aussetzen. Die Hühner können einen Fuchs nur in den Bau zurückschicken, wenn sie in einem Dorf auf ein vom Fuchs besetztes Feld kommen.


# Setzfelder

Setzfelder sind die Felder, über die das Ziel (also der Stall) erreicht wird. Sie sind verschiedenfarbig und haben unterschiedliche Bedeutung.





 Diese Felder befinden sich am Spielfeldrand. Zu Beginn des Spiels werden die  Hühner in die dünn umrandeten, der Junge in das dick umrandete Feld entsprechend der Spielfarbe gesetzt.

 Das ist das Startfeld. Gelaufen wird entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn. Der Junge muss als erster raus.

 Lauffeld ohne Aktion (Außenweg, Abkürzung, Fuchspfad).

 Fragefelder. Gelangt der Spieler auf ein Fragefeld, muss er vom Stapel eine Karte ziehen und die Frage beantworten. Beantwortet er die Frage richtig, darf er 3 Felder vorrücken, beantwortet er die Frage falsch, muss er 1 Feld zurück. Landet er dabei auf einem Aktionsfeld, wird die Aktion ausgeführt. Kann er die Frage nicht beantworten, kann der Spieler vor einer Antwort einen Mitspieler um Rat fragen. Dazu wählt er einen Mitspieler aus. Der Mitspieler kann nicht ablehnen. Kann dieser die Fragen beantworten, dürfen beide 3 Felder vorrücken, kann auch dieser die Frage nicht beantworten, müssen beide Spieler 1 Feld zurück. Gelangt eine der Figuren so auf ein Aktionsfeld, ist die entsprechende Aktion auszuführen.

 Diese Felder sind der Eingang in den Stall oder, auf der gegenüberliegenden Seite der Eingang zur Abkürzung. Sie gelten nur für die jeweiligen Spielfarben.

  Diese Felder sind die Ställe für die Hühner und der dick umrandete Kreis der Platz für den Hütungen. Hier müssen die Hühner hingelangen. Beim   Setzen auf diesen Feldern wird ebenfalls gezählt. Der Junge muss als letzter den Stall betreten.

**13** Aktionsfeld. Wenn eine Figur auf einem dieser Felder landet, muss die vorgeschriebene Aktion (siehe S. 6 und 7) ausgeführt werden. Einzige Ausnahme ist der Fuchs. Der kann alle Aktionen ignorieren.




Die Höhle oder der Bau der Füchse ist in der Mitte des Spielfeldes.





Auf dem Spielfeld gibt es vier Dörfer, durch die der Weg führt. Die Füchse dürfen auch durch das Dorf laufen. Wenn sie dort allerdings auf einen Jungen oder ein Huhn treffen, muss der Fuchs zurück in den Bau fliehen und einmal aussetzen.

### Wegerechte

Diese Felder bilden den Außenweg und dürfen von allen benutzt werden. Dabei dürfen die Hühner nur in Richtung entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn laufen,  **13** die Jungen und die Füchse in beide Richtungen.

Diese Felder bilden die Abkürzungen. Sie dürfen ebenfalls von allen genutzt werden.

 Die Hühner können allerdings nur durch ihren „Eingang zur Abkürzung“ die Abkürzung nutzen. Dabei dürfen die Hühner nur in Richtung ihres Stalles laufen, der Fuchs und die Jungen dürfen in alle Richtungen gehen.

 Diese Felder kennzeichnen den Fuchspfad und dürfen nur vom Fuchs genutzt werden. Er darf in alle Richtungen laufen.