

## Futterfelder



## Spielende

## Zielfelder



Um das Futter einsammeln zu können, musst du genau mit der gewürfelten Augenzahl auf ein Futterfeld kommen. Du darfst dir dann ein Futterstück aufstecken. Dies gilt auch, wenn das Futterfeld mit einem oder mehreren Tieren besetzt ist. Jeder Spieler darf immer nur ein Futterstück pro Sorte haben.

### Futter klauen

Kommt ein Spieler auf ein Wegfeld, auf dem bereits ein anderes Tier steht, darf er diesem ein beliebiges Futterstück wegnehmen. Sonderfelder sind von dieser Regel ausgenommen.

### Ausnahme beim Futterklauen

Hast du schon alle drei Futtersorten eingesammelt und kommst auf ein Feld, auf dem ein anderes Tier steht, darfst du ihm kein Futterstück wegnehmen. Dies gilt auch, wenn du ein oder zwei Futtersorten hast, das andere Tier aber Futter hat, das du nicht mehr benötigst.

Sobald du alle drei Futterstücke eingesammelt hast, darfst du dich auf den Weg zu deiner Familie machen. Wenn du dein Zielfeld genau erreichst, hast du die Spielrunde gewonnen.



Eichhörnchen



Dachs



Igel



Hase



**Selecta Spielzeug AG**  
Postfach 47 · 83531 Edling  
DEUTSCHLAND  
Telefon: +49 (0) 80 71 – 10 06-0  
Telefax: +49 (0) 80 71 – 10 06-40  
[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)

© 2007 Selecta Spielzeug AG

# Fruttirelli



# Selecta



# Fruttirelli

**Auf das Futter-fertig-los! Eine frech-fröhliche Waldralley für 2-4 Tierfreunde von 4 bis 99 Jahren.**

**Autor und Illustration:** Sylvia Schlößer

## Inhalt:

1 Spielplan,  
4 Tiere aus Holz,  
12 Futterstücke,  
3 Ersatzfutterstücke,  
6 Holzbäume,  
1 Würfel,  
1 Spielanleitung



## Geschichte

Die fleißigen Tier-Eltern sind im Wald unterwegs, um Futter für ihre Kinder zu sammeln. Hilf ihnen dabei, Vorräte an Äpfeln, Pilzen und Beeren zu finden. Wer schafft es als Erster, etwas von jeder Leckerei zu seiner Familie zu bringen?



## Vorbereitung

Der Spielplan wird, für alle Spieler gut erreichbar, in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt sich ein Tier und stellt es auf den Erdfleck in der Wiesenmitte des Spielbrettes. Die Pilze, Beeren und Äpfel legt ihr auf die dafür vorgesehenen Waldlichtungen auf dem Spielplan. Die Bäume stellt ihr paarweise auf die freien Waldlichtungen.

Jeder Spieler muss mit seinem Tier jeweils einen Apfel, einen Pilz und eine Beere sammeln und sie zu seiner Tierfamilie bringen.

Das Kind, das zuletzt einen Apfel gegessen hat, beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, würfle und bewege deine Figur um die angezeigte Augenzahl vorwärts. Fremde Tiere darfst du überspringen, musst aber das besetzte Feld mitzählen. Landest du direkt auf einem besetzten Feld, darfst du dich neben das andere Tier stellen.

Kommst du mit deinem Tier genau auf ein Baumfeld, darfst du einen Baum nehmen und auf ein beliebiges Feld auf dem Waldweg stellen. Dies gilt auch, wenn bereits ein oder mehrere Tiere auf dem Baumfeld stehen. Der Waldweg ist dann durch den Baum an der entsprechenden Stelle versperrt. Achtung: Einen Baum darfst du nicht auf ein Sonderfeld stellen.

Als Sonderfelder gelten Futter- und Zielfelder sowie die Baumfelder.



## Eingesperrt sein

Ist ein Spieler zwischen zwei oder mehr Bäumen eingesperrt, darf er dreimal würfeln. Würfelt er eine Eins, darf er einen der Bäume versetzen und ein Feld vorwärts gehen. Ein Spieler gilt als eingesperrt, wenn sich zwischen den Bäumen (zwischen denen er „gefangen“ ist) kein Baumfeld befindet. Ein Spieler gilt auch als eingesperrt, wenn er auf einem Baumfeld steht und dabei unmittelbar von Bäumen umgeben ist.



Eingesperrt



Eingesperrt



Nicht eingesperrt

## Weg versperrt

Ist der Weg durch einen Baum versperrt, muss der Spieler vor dem Baum stehen bleiben. Die übrige Augenzahl verfällt gegebenenfalls. In keinem Fall darf der Baum übersprungen werden.

## Ziel des Spiels

## Spielverlauf

## Baumfelder

