

### Merk dir`s - Der MEIERHOF Bastelbogen für DECKEL









# Der MEIERHOF

ein merk dir's Spiel

Frische Milch von der Kuh, direkt in Kleinmünchen Eine Ausmal- und Mitspielgeschichte aus den 1950er



das Spiel zum LINZ-SPI



Merk - Such - Sammel - Spiel von Ewald Wolfsgruber - 2023

Spieler	Zeit	Glück	Hirn	Alter
2 - 4	15 min	mittel	mittel	4 - 99



# **Der MEIERHOF**

ein merk dir`s Spiel

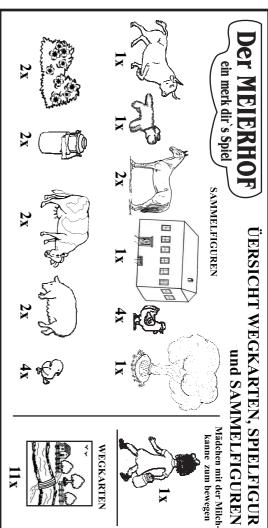


Autorenspiel von Ewald Wolfsgruber www.bastelspiele.jimdo.com

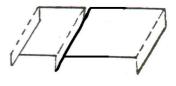


Autorenspiel 2023 von

Der MEIERHOF
ein merk dir`s Spiel
Bastelbogen für Einlage und
Übersichtskarte



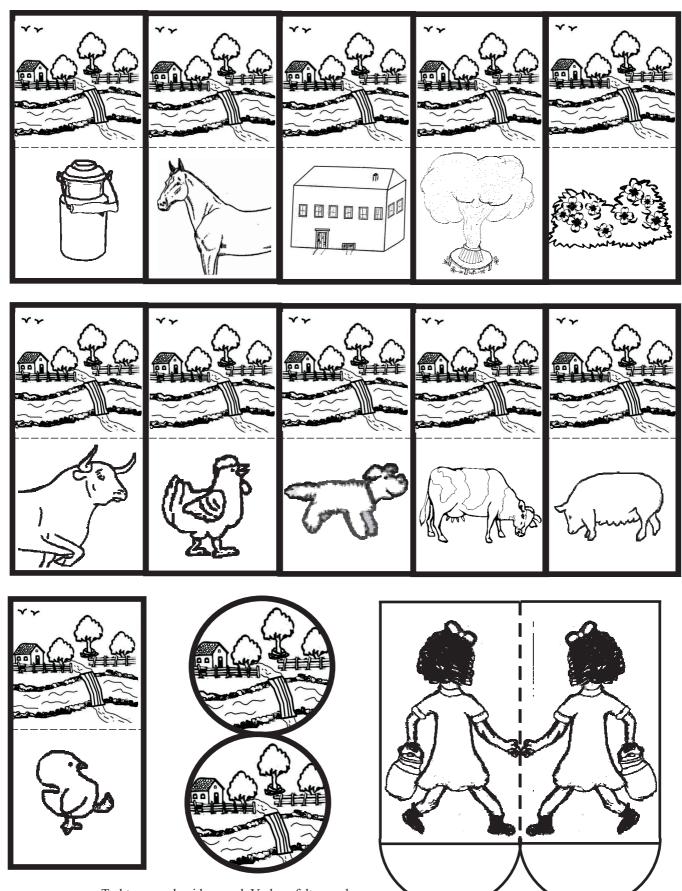
Nach Vorlage falten



BASTELANLEITUNG für die Einlage

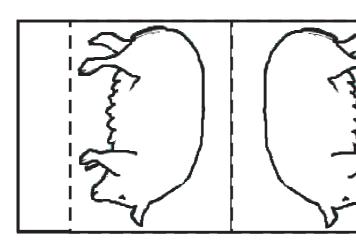


# Bastelbogen für WEGKARTEN u. Spielfigur



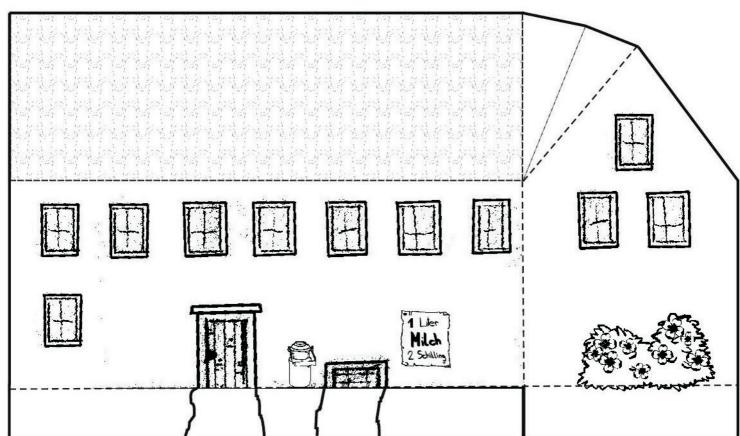
Traktor ausschneiden, nach Vorlage falten und an den Klebelaschen zusammenkleben!

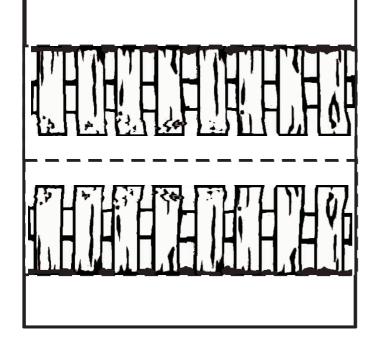
Bastelbogen für SAMMELFIGUREN 1

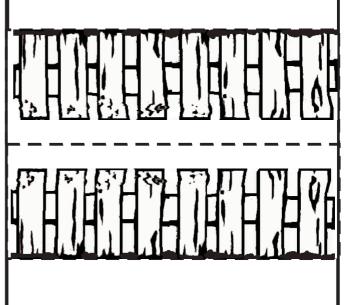


Bastelbogen für SAMMELFIGUREN 2

Der MEIERHOF ein merk dir's Spiel

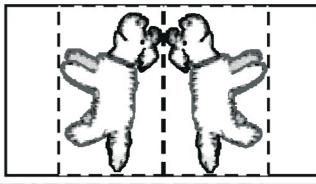


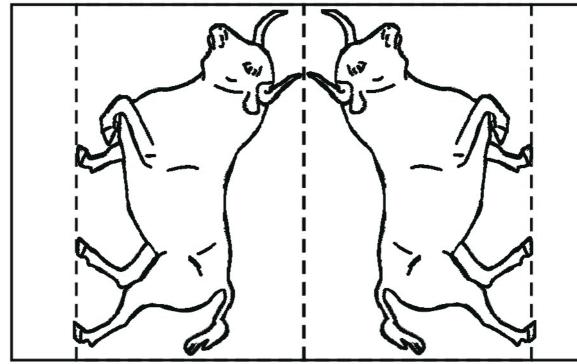




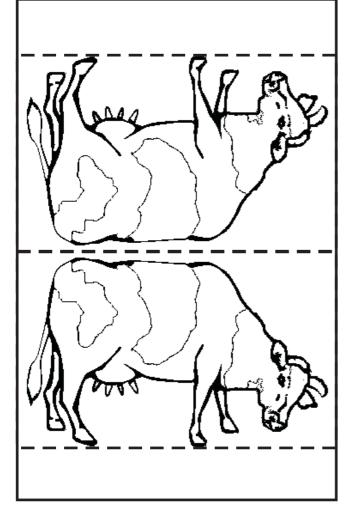
Die Zäund sind keine Spielfiguren, nur Deko zum spielen!

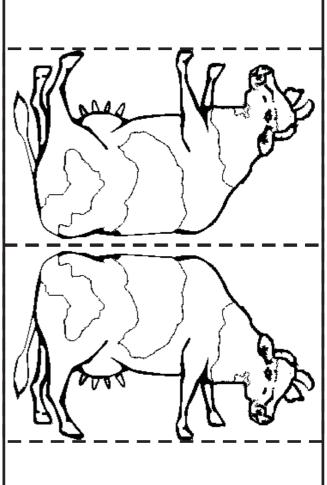


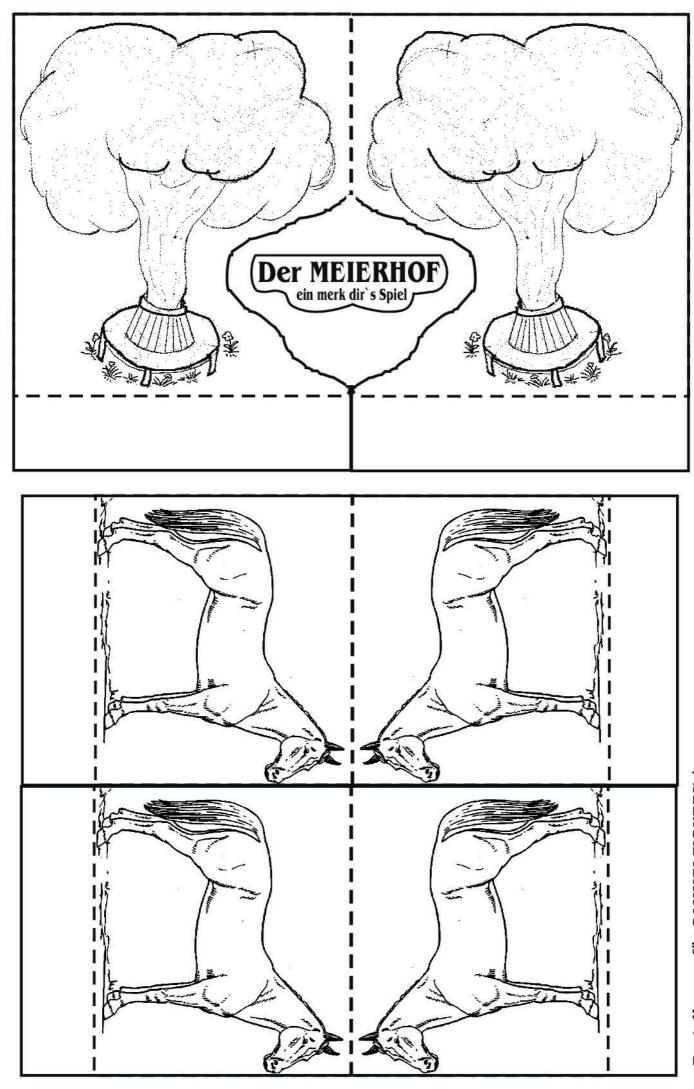












Bastelbogen für SAMMELFIGUREN 4



### Merk dir's - Der MEIERHOF Bastelbogen für BODEN





#### Der MEIERHOF

ein merk dir's Spiel





ein merk dir's Spiel

Die elf rechteckigen Wegkarten und die runde Wegkarte werden im Kreis ausgelegt. Auf die runde Wegkarte stellt ihr das Mädchen mit der Milchkanne. Die Sammelfiguren werden neben die Wegkarten aufgestellt.

Der Spieler der gerade dran ist, wählt sich eine Sammelfigur aus und stellt sie in den Kreis. Nun zieht er das Mädchen 1-4 Felder weit in Uhrzeigersinn. Wenn er glaubt er steht auf der Wegkarte die seiner Figur entspricht, so stellt er die Mädchenfigur auf diese und dreht die Wegkarte um. Ist die Sammelfigur gleich wie seine Karte so bekommt er die Sammelfigur und vertauscht die Wegkarte verdeckt mit der runden Wegkarte. Das Mädchen steht nun auf der runden Wegkarte.

Ist es nicht die richtige Wegkarte so bleibt die Wegkarte verdeckt liegen und das Mädchen bleibt auf ihr stehen. Die Sammeligur kommt wieder zu den anderen Figuren. Nun kommt der nächste Spieler dran. Die runde Wegkarte wird wie eine Wegkarte mitgezählt. Sind alle gleichen Sammelfiguren gefunden worden, wird die Wegkarte nun offen aufgedeckt und beim bewegen normal mitgezählt.



Das geht so lang weiter bis nur noch eine Wegkarte verdeckt aufliegt. Sieger ist derjenige der die meisten Figuren gesammelt hat.

Alter	4 - 99		
Hirn	mittel		
Glück	mittel		
Zeit	15 min		
Spieler	2 - 4		



Merk - Such - Sammel - Spiel von Ewald Wolfsgruber	<u>e</u>			er MEIERHOF		
)ruber	Spieler	Zeit	Glück	Hirn	Alter	
	2 - 4	15 min	mittel	mittel	4 - 99	

