

Hat bisher noch niemand das passende Tier vor sich liegen, hast du leider Pech gehabt, bekommst keine Tierkarte und legst die Futterkarte unbenutzt aus dem Spiel. Das gilt auch, wenn derzeit nur du das passende Tier vor dir liegen hast.



**Einen Magnet?** Hat schon eine andere Person die Nadelkarte offen vor sich liegen, darfst du sie ihr weg und zu dir nehmen. Die Magnetkarte kommt dann aus dem Spiel. Hat niemand die Nadelkarte vor sich, kommt die Magnetkarte unbenutzt aus dem Spiel.

**Die Nadel!** Juhuuu! Harry Hamster hat die Nadel gefunden! Du darfst die Karte sofort vor dir ablegen. Nachdem alle anderen noch einmal am Zug waren, ist das Spiel zu Ende.

**Hinweis:** Wird die Nadel sehr früh gefunden, ist eine Partie schnell vorbei. Dann spielt ihr am besten gleich nochmal.

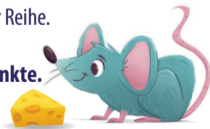
## SPIELLENDE

Wenn jemand die Nadelkarte gefunden hat, sind alle anderen noch einmal an der Reihe. Dann ist das Spiel zu Ende und ihr zählt eure Punkte zusammen.

**Jede Tierkarte, die vor dir liegt, zählt 1 Punkt. Die Nadelkarte zählt 3 Punkte.**

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

5



Noch eine kleine Besonderheit zum Schluss: Ist euer Nachziehstapel aufgebraucht, aber die Nadel wurde noch nicht gefunden? In diesem Fall legt ihr die Würfel beiseite. Ab sofort dürft ihr reihum je einmal Heu schaufeln, bis jemand die Nadelkarte gefunden hat, und alle anderen noch einmal an der Reihe waren. Tiere und Futter sammelt ihr währenddessen wie bisher weiter.

### Spielvariante für Profi-Heusucher mit gutem Gedächtnis

Probiert das Spiel doch mal folgendermaßen: Findet ihr eine Futterkarte, die ihr nicht sofort einsetzen könnt, nehmt sie nicht aus dem Spiel, sondern dreht sie an der Stelle, an der ihr sie gefunden habt, um. Wenn ihr euch gut merkt, wo welches Futter versteckt ist, könnt ihr es eventuell zum richtigen Zeitpunkt mit der Heugabel aufdecken und so ein Tier zu euch locken. Erst dann legt ihr die Futterkarte auf den Ablagestapel.



Art.-Nr.: 75055  
Spielautor: Thomas Sellner  
Agentur: whitecastle.at  
Illustration: Mariana Zuanetti  
Grafik: Fiore GmbH  
Redaktion: Meike Wilken



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

6

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, 12055 Berlin  
www.schmidtspele.de  
www.schmidtspele-shop.de  
www.facebook.com/SchmidtSpiele



Du willst gleich loslegen?  
Schau Dir unser  
Gameplay-Video an.

So viele leckere Sachen hat Harry Hamster in seinem Sack gesammelt. Aber, oh Schreck! Im Sack ist ein Loch und das ganze Futter verteilt sich im Heuhaufen, wo die anderen Tiere nur darauf warten, sich ihr Lieblingsfutter zu schnappen. Lasst die Karten fliegen und durchsucht den Heuhaufen nach den Tieren und ihrem Lieblingsfutter. Sammelt so möglichst viele Punkte, bis der Hamster seine Nadel gefunden hat und den Sack wieder zunähen kann.

## SPIELMATERIAL



1 Heugabelkarte



62 Heukarten



1 Nadelkarte



2 Magnetkarten



2 Würfel



**Hinweis:**  
Bis auf die Heugabelkarte haben alle Karten die gleiche Rückseite.



15 Tierkarten:  
je 3x Igel, Huhn, Maus, Eichhörnchen und Hase



15 Futterkarten:  
je 3x Apfel, Körner, Käse, Eichel und Möhre

## WORUM GEHT ES?

Sucht im immer größer werdenden Heuhaufen nach der verlorenen Nadel, den Tieren und ihrem Lieblingsfutter. Die Tiere bringen Punkte, und mit dem Futter lassen sie sich anlocken. Wird die Nadel gefunden, ist das Spiel vorbei. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

## NUR EIN PAAR KLEINE VORBEREITUNGEN...

- Legt die Heugabel-Karte zusammen mit den beiden Würfeln auf den Tisch.
- Alle anderen Karten mischt ihr gut durch und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.
- Zieht 15 Karten vom Stapel. Schaut sie euch nicht an! Bildet daraus **5 Stapel mit je 3 Karten** und legt sie mit etwas Abstand jeweils aufgefächert verdeckt in die Tischmitte.

## ... UND LOS GEHT'S

Wer von Euch zuletzt einen Hamster gesehen hat, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist Du an der Reihe, würfelst du mit beiden Würfeln. Wähle **einen der beiden Würfel** und führe die entsprechende Aktion aus.

Nachziehstapel

2

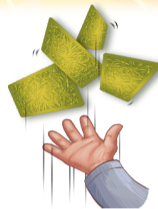


**Tipp:** Ihr könnt die Heugabelkarte auch, wenn sie nicht gebraucht wird, in den Rand der geschlossenen Spieleschachtel stecken. Dann habt ihr sie immer griffbereit.



### Du wählst den gelben Würfel?

Zieh 4, 5 oder 6 Karten vom Nachziehstapel. Schau sie dir an, aber pass auf, dass die anderen sie möglichst nicht sehen. Lege die Karten dann verdeckt, ein bisschen aufgefächert, auf deine ausgestreckte Handfläche. Halte deine Hand über die bereits ausliegenden Karten über den Tisch und wirf sie nach oben. Die Karten fliegen ein bisschen durch die Luft und landen dann verteilt auf dem Heuhaufen.



### Achtet beim Hochwerfen der Karten auf folgende Dinge:

- Wenn es dir leichter fällt, darfst du auch beide Handflächen nebeneinandergehalten verwenden.
- Du darfst die Handfläche(n) nicht einfach nur drehen. Die Karten müssen beim Hochwerfen erst etwas nach oben fliegen, bevor sie auf dem Heuhaufen landen.
- Liegen nur noch weniger Karten auf dem Nachziehstapel als der Würfel angibt, nimmst du alle verbleibenden Karten zum Hochwerfen.
- Fallen beim Hochwerfen Karten vom Tisch, mischt ihr diese wieder unter den Nachziehstapel.



### Du wählst den weißen Würfel?

Dein Würfelergebnis gibt an, wie oft du jetzt Heuschaufeln darfst: 1-, 2-, oder 3-mal. Für einmal Heuschaufeln nimmst du die Heugabel-Karte und schaufelst damit Heukarten, die schon auf dem Tisch liegen, in die Luft und versuchst so, sie umzudrehen.

3



### Auch fürs Heuschaufeln gelten Regeln:

- Du darfst die Heugabel-Karte für jedes Schaufeln neu an einer beliebigen Stelle des Karten-Heuhaufens ansetzen.
- Die ausliegenden Karten darfst du beim Schaufeln allerdings nicht zu sehr verschieben.
- Jedes Schaufeln sollte in einer durchgehenden Bewegung passieren.
- Du darfst natürlich auch versuchen, mit einem Schaufeln mehrere Heukarten gleichzeitig umzudrehen.

### Was findest du nach deiner Aktion auf dem Heuhaufen?

#### Siehst du ein ganz oder teilweise offen liegendes Tier

(oder mehrere Tiere) im Heuhaufen? Super gemacht! Du darfst die Tierkarte(n) sofort nehmen und offen vor dir ablegen.



#### Siehst du Futter ganz oder teilweise offen liegen?

Perfekt! Du lockst ein Tier mit seinem Lieblingsfutter von jemand anderem weg. Nimm eine passende Tierkarte von einer Person deiner Wahl und lege sie offen vor dich. Die Futterkarte legst du aus dem Spiel in die Spieleschachtel.

4

**HINWEIS:** Falls die noch neuen Karten zu flach auf dem Tisch liegen, sodass ihr mit der Heugabelkarte nicht darunter kommt, biegt vor Beginn des Spiels den gesamten Kartenstapel leicht in die eine und dann in die andere Richtung.