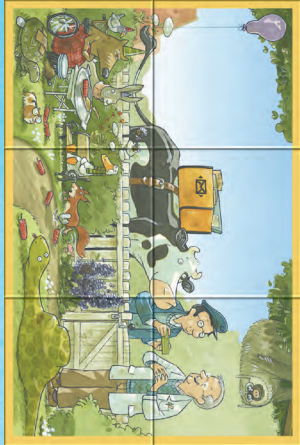
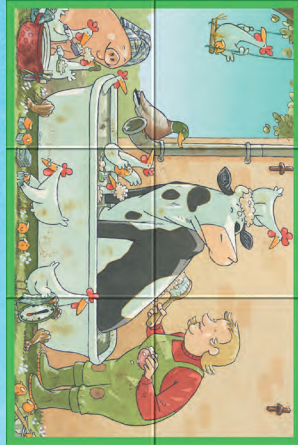


Die 4 Puzzlebilder könnt ihr als Hilfe verwenden, um während des Spiels zu schauen, wie euer Puzzle aussieht. Schneidet sie vor dem ersten Spiel aus. Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen.



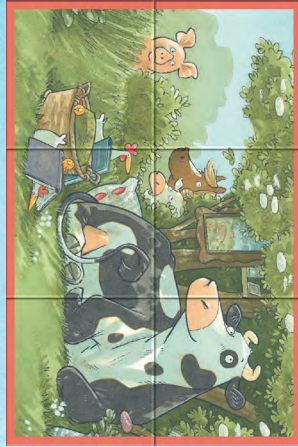
Post für den Tierarzt



Waschtag



Regenparty



Lieselottes Lieblingsplatz

Ein Tag mit Lieselotte

Das verdrehte Puzzle-Spiel

Spielmaterial:

- 4 unterschiedliche Puzzles aus jeweils 6 Teilen
- 1 Würfel



Auf der Rückseite der Spielanleitung findet ihr 4 Hilfsbilder, die die unterschiedlichen Puzzles zeigen.

Spielvorbereitung:

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln.

Puzzelt vor dem Spiel einmal die einzelnen Bilder zusammen und schaut sie euch an. Legt die 4 Hilfsbilder passend daneben. Sucht euch nun das Bild aus, das ihr puzzeln möchtet, und nehmt euch das entsprechende Hilfsbild.

Spielt ihr **zu viert**, nehmt ihr euch jeweils 1 Hilfsbild. Spielt ihr **zu dritt**, bleibt 1 Hilfsbild in der Mitte liegen. Spielt ihr **zu zweit**, nehmt ihr euch jeweils 2 Hilfsbilder.

Dreht nun **alle** Puzzleteile auf die Rückseite und mischt sie einmal gründlich durch. Nehmt euch dann jeweils 6 Teile und legt sie wie abgebildet **verdeckt** neben euer Hilfsbild.



Spielt ihr **zu zweit**, nehmt ihr euch zweimal 6 Teile. Spielt ihr **zu dritt**, legt ihr die übrigen 6 Teile neben das Hilfsbild in der Mitte.

Wichtig! Wenn ihr die Puzzleteile aneinanderlegt, müsst ihr sie so legen, wie sie sind. Ihr dürft also die Reihenfolge nicht ändern und die Teile nicht drehen!

Legt den Würfel bereit.

Los geht's!

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer von euch zuletzt eine Kuh gesehen hat, beginnt.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du den Würfel und würfelst. Schau nun, welches Symbol der Würfel anzeigt:



Decke ein beliebiges verdecktes Puzzleteil **auf**.

Du darfst dabei ein Teil, das vor dir liegt, aufdecken oder auch ein Teil vor einer anderen Person oder in der Mitte.

Wichtig! Du darfst das Puzzleteil beim Aufdecken nicht drehen! Decke die Plättchen immer so auf, als würdest du eine Buchseite umblättern.

Ein aufgedecktes Puzzleteil bleibt für den Rest des Spiels offen liegen.



Du darfst entweder ein vor dir liegendes Puzzleteil **drehen**, sodass es richtig herum zeigt, **oder** ein Puzzleteil mit einem anderen **austauschen**.

Wenn du ein Teil tauschst, darfst du es innerhalb deines eigenen Bildes an einen anderen Platz legen oder mit einer anderen Person tauschen.

Wichtig! Du darfst nur aufgedeckte Puzzleteile zu dir nehmen, wenn sie in dein Bild passen. Wenn du ein verdecktes Puzzleteil tauschst, musst du es auch verdeckt ablegen. Du darfst das Teil nicht umdrehen oder ansehen.



Der Stern ist ein Joker. Du darfst **eine** beliebige der oben genannten Aktionen ausführen.

Hast du eine Aktion ausgeführt, ist der oder die Nächste an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels:

Wer von euch es zuerst schafft, alle Puzzleteile richtig zusammenzulegen, gewinnt das Spiel.

Variante für jüngere Kinder:

Das Spiel wird einfacher, wenn ihr zu Beginn nicht alle 6 Teile verdeckt vor euch auslegt, sondern 1 oder 2 Teile bereits aufdeckt.

Lesespaß mit Lieselotte



ISBN 978-3-7373-7318-0

Das gibt es doch gar nicht! Lieselotte hat sich so auf die Schnitzeljagd gefreut. Jetzt regnet es Bindfäden und sie und ihre Freunde müssen sich drinnen langweilen. Oder? Lieselotte ist da anderer Meinung und eine turbulente Jagd durch das Bauernhaus beginnt.

Ein neues und unverkennbares Bauernhofabenteuer für die ganze Familie.

Spielidee: Janet Kneisel
Redaktion: Julia Coschurba
Grafik: Georg Wild
Herstellung: Lisa Mühlenbrock
Technische Produktentwicklung: Angela Storz



ISBN 978-3-7373-7400-2

Sie sind die heimlichen Stars auf Lieselottes Bauernhof: Die HÜHNER! Und natürlich die allseits geliebte Kükenschar! Endlich kommen wir ihnen mal ganz nah und können sie aus vielen Blickwinkeln betrachten, suchen und neu entdecken.

Das große Gackern für die ganze Familie! Nicht nur zu Ostern.

Alle Rechte vorbehalten.
Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

© 2026 KOSMOS
Franch-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7,
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 712792

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



Illustrationen von
Alexander Steffensmeier

© Fischer Sauerländer GmbH,
Frankfurt am Main