

## Die Deichgräfin bittet zum Kuschaf-Hoffest 2011

### Kuhfladen-Tipp-Spiel (den ausgefüllten Zettel am Ende bitte im Wagen abgeben!)

Samstag, 13:00 - 16:00 Uhr , Spiel-Nr. \_\_\_\_ - Spielbeginn um \_\_\_\_ Uhr

Sonntag, 10:00 - 14:00 Uhr , Spiel-Nr. \_\_\_\_ - Spielbeginn um \_\_\_\_ Uhr

#### Angaben zum Spieler

Name, Vorname: \_\_\_\_\_ Wohnort + ggfs. Tel.-Nr.: \_\_\_\_\_

#### Das Spielfeld - In welches Feld setzen die nächsten 7 Kühe einen Kuhfladen?

<b>schwarz</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>weiß</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>

#### Ihr/ Dein Tipp - Bitte Feld-Nr. eintragen + schwarz oder weiß ankreuzen

Tipp	Feld-Nr.	<b>schwarz</b>	weiß	Feld/Zahl richtig getippt	Feld+Farbe richtig getippt	<b>Spielregeln</b> Tipps sind in zeitlicher Reihenfolge zu sehen, der 1. Kuhfladen (1. Kuh) landet in Feld X, der 2. danach in Feld Y usw. Wer zuerst 7 richtige Tipps abgegeben hat, hat gewonnen und erhält einen Lose-Gutschein. Dabei ist nicht entscheidend, welche Farbe das Feld hat (Feld 7 ist z.B. das schwarze und das weiße Feld) Sind Feld/Zahl + Farbe richtig getippt, zählt dies als 2 Richtige.
Kuh 1						
Kuh 2						
Kuh 3						
Kuh 4						
Kuh 5						
Kuh 6						
Kuh 7						

Das Spiel ist spätestens beendet, wenn die 7 Kühe einen Kuhfladen gesetzt haben, auch wenn es bis dahin keinen Gewinner gibt. Ein neues Spiel beginnt. **Spielende:** \_\_\_\_\_ Uhr

Vom Deichgräfin Personal auszufüllen - **Gewinner**  **Stempel:**

**Preis:** Gutschein für 10 Frei-Lose - Chance auf einen oder mehrere Gewinn(e) aus der Tombola

**Datum:** \_\_\_\_\_ **Unterschrift Mitarbeiter/in:** \_\_\_\_\_