



Spielinfo:

Spieltyp: Sin verflixtes Merkspiel

Spieleranzahl: 3 - 6

Altersempfehlung: ob 5 Jahren

(Diese Rnleitung wurde noch den neuen Rechtschreibregeln geschrieben.)

Nur die Schuhcreme fehlt...

SPIELMATERIAL

- 9 verflixte Turnschuhe
- 36 Turnschuh-Karten
- 1 verknoteter Schnürsenkel
- 1 Spielanleitung

Was für ein Durcheinander.

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Verflixt noch mal, da hat doch jemand alle Turnschuhe auf einen Haufen geworfen. Wie soll man denn da wieder Ordnung reinbringen, wo doch die Schuhe olle gleich aussehen? Nur durch die Farbe kann man sie unterscheiden - oder doch nicht? Jetzt seid ihr dran:

Die verflixten Turnschuhe sehen auf beiden Seiten gleich aus, allerdings hoben **sie** auf jeder Seite eine andere Farbe. Jede der sechs Farben kommt dreimol vor. Ruf den Turnschuh-Karten ist jeweils eine von diesen Farben abgebildet und ihr müßt die drei dazu possenden Turnschuhe finden. Wer das am schnellsten schafft, gewinnt.



So kommt Ordnung ins Durcheinander.

SPIELVORBEREITUNG

Die verflixten Turnschuhe ganz beliebig auf den Tisch legen, am besten, in zwei oder drei Reihen.

Die Turnschuh-Karten mischen. Jeder bekommt verdeckt sechs Stück auf die Hand; evtl. übriggebliebene Karten kommen zurück in die Schachtel.

Jetzt guckt sich jeder noch einmal ganz genau die Turnschuhe auf dem Tisch an und versucht sich zu merken, wo welche Farbe liegt. Anschließend werden sie umgedreht.

Den verknoteten Schnürsenkel bereitlegen.

Der mit den größten Füßen rängt an. Und beim nächsten Spiel der Gewinner der vorigen Partie.

Wo ist denn nur der dritte Schuh?

SPIELVERLAUF

Wer dran ist, dreht einen der verflixten Turnschuhe um. Mal sehen, ob du dir gut gemerkt hast, wo welche Farbe liegt. Denn man versucht die Turnschuhe immer so umzudrehen, dass die drei Turnschuhe einer Farbe zu sehen sind. Und zwar einer Farbe, die man auch auf einer seiner Karten hat. Schaffst du das, legst du diese Turnschuh-Karte aufgedeckt vor dir ob. Hat es nicht gekloppt, ist der Nächste an der Reihe, Aufpassen: der umgedrehte Turnschuh bleibt umgedreht liegen und du darfst immer nur eine Turnschuh-Karte oblegen, auch wenn du mehrere in der gleichen Farbe hast. Und wenn noch dem Umdrehen drei Turnschuhe der gleichen Farbe vor dir liegen und du hast keine Turnschuh-Karte in dieser Farbe, hat der Nächste Glück - wenn er eine solche Turnschuh-Karte hat. Er darf diese erst oblegen und dann einen Turnschuh umdrehen; vielleicht hat er ja jetzt noch einmal Glück?

Hast du einen Turnschuh umgedreht, dessen Farbe zu keinem der anderen, sichtbaren verflixten Turnschuhe passt, bekommst du den verknoteten Schnürsenkel. Solange er vor dir liegt, solange musst du aussetzen. Erst wenn das einem anderen passiert und dieser den Schnürsenkel nehmen muss, darfst du wieder mitspielen.

Alles in Ordnung?

SPIEL-ENDE

Sobald ein Spieler seine sechs Turnschuh-Karten komplett abgelegt hat, ist das Spiel zu Ende. Klar, dieser Spieler hat gewonnen.

© 1999. David und Jane Howard, Licensed by Games Toth.

® 1999, Schmidt Spiel+Freizeit GmbH. 12359 Berlin. Germany.

Für die Unterstützung und hilfreichen Tipps bedankt sich der Verlag bei den **Kindern und Erziehern der Kindertagesstätte St. Richard in Berlin.**