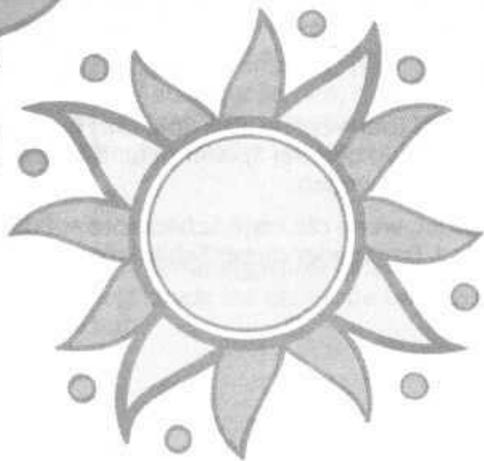
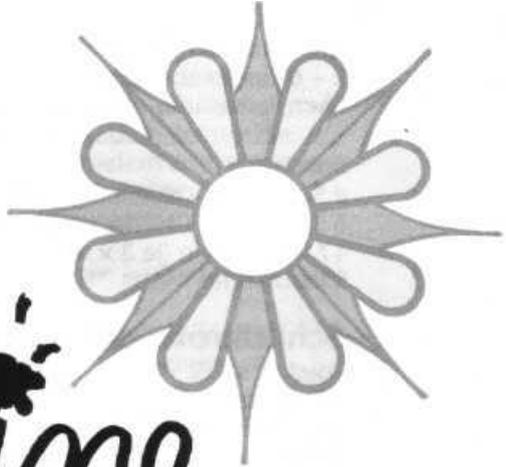




Meine
vier ersten
Spiele



Eine interessante Spielesammlung bereits für die Jüngsten. Für 2-6 Kinder ab 3 Jahre. Mit 4 verschiedenen abwechslungsreichen Farbwürfel- und Geschicklichkeitsspielen.

Spielinhalt

2 Spielpläne (beidseitig bedruckt)
6 Spielsteine (beidseitig geprägt)
17 Halbkugeln (e 3 x rot, grün, blau, gelb, violett, 2 x schwarz)
2 Farbwürfel

Schildkröte, schnell!

Spielerzahl: 2-6
Altersempfehlung: ab 3 Jahre
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Spielmaterial: 1 Spielplan (Strand) |
6 Spielsteine (Schildkröten)
2 Farbwürfel

Allgemeine Spielbeschreibung und Spielziel

Viele Schildkrötenarten vergraben ihre Eier im Strand nahe dem Meer. Dort werden sie durch die Wärme der Sonne ausgebrütet, und bereits nach einigen Wochen schlüpfen die Jungen. Sie krabbeln sofort schnell und zielstrebig auf das Meer zu, denn am Strand lauern viele Gefahren auf sie.

Die Spieler versuchen, ihre Schildkröten möglichst schnell über den Strand ins Meer zu ziehen. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

Spielverlauf

Jeder Spieler wählt eine Schildkröte aus und legt sie auf das gleichfarbige Startfeld (mit Pfeil). Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er beide Farbwürfel. Eine der beiden gewürfelten Farben muß er auswählen (Zugzwang!) und die entsprechende Schildkröte 1 Feld vorwärts in Richtung Meer ziehen. Der zweite Würfel bleibt unbeachtet.

Wirft ein Spieler einen Pasch (beide Würfel zeigen dieselbe Farbe), wird die entsprechende Schildkröte ebenfalls nur um 1 Feld vorwärts bewegt.

Zeigt ein Würfel (bei weniger als 6 Spielern) eine Farbe, die gar nicht im Spiel ist, so darf der Spieler dafür eine beliebige Schildkröte um 1 Feld bewegen.

Das Spiel endet, wenn die erste Schildkröte auf das Meer-Feld gezogen wird. Der Spieler dieser Schildkröte ist Sieger.

Variante (für 3-6 Spieler)

Alle Regeln bleiben bestehen, mit einer Ausnahme: Es gewinnt nicht die erste Schildkröte im Meer, sondern die **zweite**.

Hierdurch erhält das Spiel ein taktisches Element, das es auch für ältere Kinder interessant macht. Die Spieler müssen nun darauf achten, daß die eigene Schildkröte dem Ziel nicht zu schnell näher kommt.

Murmelspaß

Spielerzahl: 2-6

Altersempfehlung: ab 3 Jahre

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielmaterial: 1 Spielplan (Murmelloch)

5 x 3 Murmeln (Halbkugeln)

2 Farbwürfel

Allgemeine Spielbeschreibung und Spielziel

Die Faszination des Murmelspiels hat sich bis heute erhalten. Noch immer sieht man überall auf Wiesen und Plätzen Kinder um die Löcher im Erdboden herumstehen, aufgeregt erörternd, welche Murmel wohl am leichtesten zu versenken ist.

Auch in diesem Spiel müssen die Spieler durch geschicktes Schnippen versuchen, die kleinen Murmeln im Zielloch unterzubringen. Wer am Ende, nachdem alle Murmeln gespielt wurden, die meisten gesammelt hat, ist Sieger.

Spielverlauf

Auf jedes bunte Feld wird eine gleichfarbige Murmel gelegt (abgeflachte Seite nach unten). Die restlichen Murmeln werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Es wird ausgelost, wer beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er beide Würfel. Die beiden Farben auf den Würfeln geben an, welche beiden Murmeln der Spieler nun mit Zeigefinger und Daumen in Richtung des Lochs in der Mitte schnippen darf,

Jede der beiden Murmeln darf dabei natürlich nur einmal geschnippt werden. Gelingt es dem Spieler auf diese Weise, eine oder gar beide Murmeln ins Ziel zu befördern (es muß mehr als die Hälfte einer Murmel im Zielfeld liegen!), darf er diese als Gewinn ansich nehmen.

Andernfalls bleiben sie an ihrem neuen Platz liegen (hierbei spielt es keine Rolle, um welchen Untergrund es sich handelt), und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Für ihn ist es jetzt vielleicht einfacher, die bereits geschnippten Murmeln ins Loch zu bringen. Aber dazu muß er natürlich erst einmal die richtigen Farben würfeln.

Wurde eine Murmel von einem Spieler ins Loch geschnippt und als Gewinn herausgenommen, wird sie wieder aus dem Vorrat ergänzt, d.h. eine neue Murmel wird auf das entsprechend farbige Feld gelegt.

Sollte es eine Farbe im Vorrat nicht mehr geben, kann sie auch nicht mehr ergänzt werden.

Besonderheit beim Würfeln:

Würfelt ein Spieler einen Pasch (beide Würfel zeigen dieselbe Farbe), darf er die entsprechende Murmel zweimal hintereinander schnippen. Sollte es ihm gelingen, bereits beim ersten Schnippen die Murmel ins Zielfeld zu bringen, so erhält er diese als Gewinn. Anschließend darf er dann selbstverständlich auch die nächste, neue Murmel noch einmal schnippen.

Zeigt ein Würfel Schwarz, darf sich der Spieler aussuchen, welche Murmel er dafür schnippen möchte. Diese aber darf nicht von der Farbe sein, die der andere Würfel zeigt. (Demnach müssen also bei einem Schwarz-Pasch zwei verschiedene Murmeln bewegt werden.)

Wirft ein Spieler eine Farbe, von der keine Murmel mehr im Spiel ist, verfällt dieser Wurf. Er wird nicht wiederholt.

Ist auch die letzte Murmel ins Zielloch geschnippt worden, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Murmeln ist Sieger.

Sonnenschein

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: ab 4 Jahre

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielmaterial: 1 Spielplan (Sonne)

6 x 2 Spielsteine (Halbkugeln)

1 Farbwürfel

"X.

Allgemeine Spielbeschreibung und Spielziel

Viele kleine Wolken, im Spiel dargestellt durch bunte Spielsteine, haben sich um die Sonne gelegt.

Die Spieler versuchen, ihren Teil der Sonne möglichst schnell von den Wolken zu befreien. Wem das zuerst gelingt, gewinnt.

Spielverlauf

Alle Spielsteine werden auf die gleichfarbigen Punkte des Spielbretts gelegt. Dann wird festgelegt, wer für welchen Teil der Sonne verantwortlich ist. Bei 2 Spielern gehört jedem Spieler die Hälfte des Spielplans mit 6 Farbfeldern. Bei 3 Spielern erhält jeder ein Drittel der Sonne mit jeweils 4 nebeneinanderliegenden Farbfeldern, bei 4 Spielern bekommt jeder ein Viertel mit jeweils 3 nebeneinanderliegenden Farbfeldern.

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er mit dem Farbwürfel, zeigt der Würfel dabei die Farbe eines Spielsteins auf einem eigenen Feld, so darf man diesen Stein entweder vom Spielbrett nehmen und beiseite legen (er ist damit für immer aus dem Spiel) oder ihn auf das gleichfarbige Feld eines Mitspielers legen, sofern dieses Feld leer ist.

Besitzt man keinen Spielstein in der gewürfelten Farbe, so verfällt der Wurf. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger ist der Spieler, bei dem zuerst „die Sonne scheint“, d.h. wer zuerst alle Spielsteine von seinen Farbfeldern abräumen konnte.

Schmetterling-Rennen

Spielerzahl: 2 -6

Altersempfehlung: ab 4 Jahre

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial: 1 Spielplan (Blumenwiese)

6 Spielsteine (Schmetterlinge)

6 Markierungssteine (Halbkugeln)

2 Farbwürfel

Allgemeine Spielbeschreibung und Spielziel

Alle Blumen auf der Wiese stehen in einem Kreis. Das hat die verspielten Schmetterlinge auf die Idee gebracht, ein lustiges Rennen zu veranstalten. Schnell fliegen sie von Blume zu Blume. Wer als erster nach einer Runde wieder auf der „Startblume“ ankommt, ist Steger.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er so oft würfeln und ziehen, wie er möchte. Würfelt er aber nur Farben, die nicht auf der jeweiligen nächsten Blume zusehen sind, ist sein Zug beendet und er muß seinen Schmetterling wieder zurück auf seinen Ausgangspunkt setzen.

Spielverlauf

Jeder Spieler wählt einen Schmetterling sowie einen gleichfarbigen Markierungsstein und legt beide auf die große blaue Blume mit den gelben Blütenblättern.

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er beide Farbwürfel. Anschließend vergleicht er die Würfelfarben mit der Blüte und den Blütenblättern der Blume, die als nächste - stets im Uhrzeigersinn - vor seinem Schmetterling steht. Stimmt mindestens eine der Farben überein, darf er seinen Schmetterling (nicht aber den Markierungsstein) auf diese Blume ziehen.

Nun kann er entscheiden, ob er a) seinen Zug beenden oder b) noch einmal würfeln möchte.

- a) **Aufhören:** Er setzt seinen Markierungsstein auf die Blume, auf der auch sein Schmetterling sitzt. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.
- b) **Weitermachen:** Er würfelt nochmals beide Würfel. Gelingt es ihm wieder, seinen Schmetterling eine Blume weiter zu bewegen (übereinstimmende Farbe/n), kann er anschließend erneut entscheiden: aufhören (Markierungsstein versetzen) oder weiterwürfeln usw.

Wirft ein Spieler aber keine der benötigten Farben, ist damit sein Zug sofort beendet. Zudem muß er seinen Schmetterling wieder zurück auf die Blume versetzen, auf der der Markierungsstein steht.

Beispiel

Die nächste Blume vor Irenes Schmetterling ist rot-lila. Irene würfelt Rot und Gelb und zieht ihren Schmetterling auf diese Blume, Sie spielt weiter, die Würfel zeigen Schwarz und Rot. Glück gehabt, denn die nächste Blume M eine schwarz-grüne. Wieder zieht ihr Schmetterling eine Blume weiter. Irene hat Mut und würfelt zum dritten Mal: Lila und Rot. Da aber die nächste Blume weder Lila noch Rot zeigt, ist ihr Zuj zu Ende, und sie muß ihren Schmetterling wieder zurück auf die Blume versetzen, auf der ihr Markierungsstein steht. Alles in allem ist sie also in dieser Runde nicht vorangekommen. Nun kommt Hanni an die Reihe, doch sie hat Pech! Gleich im ersten Wurf wirft sie zwei Farben, die nicht auf der nächsten Blume zu finden sind. Sie kann also ihren Schmetterling überhaupt nicht bewegen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Es können beliebig viele Schmetterlinge (und Markierungssteine) auf einer Blume stehen; es gibt kein Hinauswerfen.

Wer auf diese Weise als erster wieder die große blaue Blume (Startfeld) erreicht, beendet das Spiel und ist Sieger