

Kleiner Rabe

findet alles

**Das lustige Suchspiel
mit dem Kleinen Raben
für 2-4 Kinder ab 4 Jahren**

Jedes Kind muß fünf verschiedene Sachen finden: einen Rollschuh, eine Fahne, einen Teddy, eine Brille und eine Mütze. Dazu zieht der Kleine Rabe über die verdeckt liegenden Kärtchen und dreht sie um. Hat das Kind diesen Gegenstand noch nicht, erhält es einen gleichfarbigen Gewinnchip. Danach wird das Kärtchen wieder umgedreht. Also gut merken, was wo liegt. Wer hat zuerst alle Sachen zusammen?

KOSMOS®

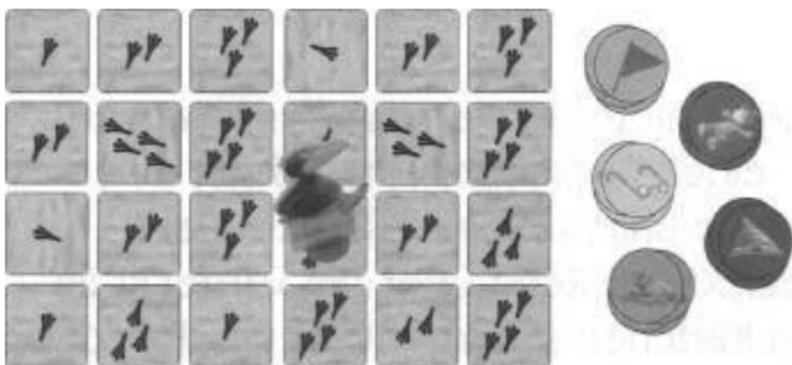
Spielmaterial

- 1 Kleiner Rabe
- 1 Aufstellfuß
- 24 Bildkärtchen
- 20 runde Gewinnchips

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst, und der Kleine Rabe wird in den Aufstellfuß gesteckt.
- Die Bildkärtchen werden mit den Rabenspuren nach oben gemischt und in einer Auslage mit 6 mal 4 Karten gelegt.
- Die Gewinnchips werden nach Farben sortiert und in fünf Stapeln mit je vier Chips neben dem Spielfeld bereitgelegt.
- Zuletzt wird der Kleine Rabe auf ein beliebiges Feld gestellt, auf dem vier Rabenfüße zu sehen sind.

So wird das Spielfeld aufgebaut:



Spielablauf

- Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Wer an der Reihe ist, bewegt den Kleinen Raben so viele Felder weiter, wie Rabenspuren auf dem Kärtchen, auf dem er steht, abgebildet sind.
- Es darf nur waagrecht oder senkrecht gezogen werden, nicht jedoch diagonal.
- Beim Ziehen darf der Kleine Rabe einmal die Richtung wechseln, indem er nach rechts oder links abknickt. Er darf aber nicht in dieselbe Richtung zurückgehen, aus der er gekommen ist.
- Nachdem der Spieler den Kleinen Raben bewegt hat, dreht er das Kärtchen, auf das der Kleine Rabe gezogen ist, um. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Zeigt das Kärtchen einen Gegenstand, den der Spieler noch nicht hat, darf er sich von dem Stapel einen Gewinnchip mit diesem Gegenstand nehmen.

2. Zeigt das Kärtchen einen Gegenstand, den der Spieler schon hat, hat der Spieler Pech gehabt - er erhält nichts. Kein Spieler darf einen Gegenstand mehr als einmal haben.

Danach ist der Spielzug beendet. Der Spieler dreht das Kärtchen wieder zurück auf die Seite mit den Rabenspuren, und der linke Nachbar ist nun an der Reihe. Auch er zieht den Kleinen Raben so viele Felder, wie Fußspuren auf seinem Feld zu sehen sind, und dreht das Kärtchen, auf das er zieht, um.

Außer den Kärtchen mit den Gegenständen gibt es noch zwei besondere Kärtchen, die je zweimal im Spiel sind:

Für Raben verboten:

Wird dieses Kärtchen aufgedeckt, muß der Spieler einen seiner Gewinnchips wieder auf den Stapel zurücklegen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Noch einmal ziehen:

Wird dieses Kärtchen aufgedeckt, ist derselbe Spieler sofort noch einmal an der Reihe und zieht den Kleinen Raben erneut.



Spielende

Sobald ein Spieler von jedem Gegenstand einen Gewinnchip hat, hat dieser Spieler gewonnen.

Spiel nach den Bilderbüchern von Annet Rudolph und Nele Moost
© Esslinger Verlag J.F. Schreiber GmbH-Esslingen, Wien
Postfach 100325, 73703 Esslingen

Autorin: Carda Hemme

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Annet Rudolph

Grafik: Thilo Rick/Anke Pohl

Foto: Dirk Hoffmann

Lizenz: BLA/CH

©BAR-DAVID LICENSING AGENCY (1989) LTD.

© 1999 Kosmos Verlag, Postfach 106011,
D-70049 Stuttgart, Tel.: +49 (0) 711-2191-0,
Web: www.kosmos.de, E-Mail: info@kosmos.de

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regelleseern.

Noch mehr Spielspass mit dem Kiemen Raben:

