

Wo ist SCHUFTI?

MAGIER
SPIELE



Spielanleitung

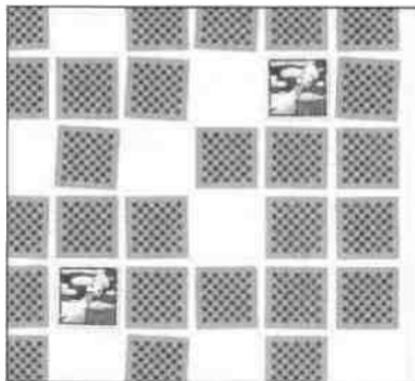
Ida Bohatta

Wo ist Schufti?

Das spannende Bildersuchspiel für
2 und mehr Kinder ab 4 Jahren

Motive: Ida Bohatta
©2000 arsEdition, Zug

Bearbeitung
und Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
©2000; DREI MAGIER SPIELE
D-91486 Uehlfeld
Mühlenstraße 10



Spielt man mit kleineren Kindern, ist es vorteilhaft,
die Anzahl der Karten zu verringern —
25 Kartenpaare sind ideal für ein schnelles Spiel.

Material

- 35 quadratische Kartenpaare
- Spielanleitung

Vorbereitung

Die Kärtchen werden auf dem Tisch
gemischt. Dabei dürfen die Motive
nicht sichtbar sein. Sie zeigen nach
unten.

Danach werden die Kärtchen in Reihen
ausgelegt, um es Spielerinnen und
Spielern zu erleichtern, Kärtchen
während des Spieles wieder zu finden.

Spielziel

Gewonnen hat, wer am Ende die
meisten Kartenpaare gefunden hat.

Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt. Es darf zwei
beliebige Kärtchen nacheinander auf-
decken und lässt sie kurz offen auf ih-
ren Plätzen liegen, damit alle anderen
ebenfalls die Kärtchen anschauen kön-
nen. Sind die beiden Kärtchen iden-
tisch, darf sie das Kind zu sich nehmen
und ist noch einmal an der Reihe.

Zeigen sie jedoch unterschiedliche Motive, dreht das Kind die Kärtchen wie-der so um, dass sie am gleichen Platz zu liegen kommen. Das nächste Kind (im Uhrzeigersinn) ist an der Reihe.

Chance!

Unter den Karten dieses Bildersuchspiels sind die Sonderkarten **Schufti** und **Knolli** versteckt! Eigentlich sehen sie ganz harmlos aus — wie die anderen Kartenpaare auch ... aber wer ein solches Paar findet, hat die Chance, mehrere Kartenpaare auf einmal zu bekommen!



• Knolli

Wer beide Knolli-Karten aufdeckt, darf diese wie gewohnt zu sich nehmen. Zusätzlich darf er jedoch von **einem beliebigen** Mitspieler ein Kartenpaar fordern. **Knolli** kann also vier Kärtchen auf einmal einbringen.



• Schufti

Wer beide Schufti-Karten aufdeckt, darf diese ebenfalls wie gewohnt an sich nehmen. Zusätzlich darf er jedoch von **jedem** Mitspieler ein zusätzliches Kartenpaar fordern! Es ist also möglich, mit einem Schlag reiche Beute machen.

Beide Sonderkarten können natürlich nur wirksam werden, wenn die Mitspieler schon mindestens ein Kartenpaar gesammelt haben. Ist dies nicht der Fall, werden **Schufti** und **Knolli** zu ganz normalen Karten.

Spielende,

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Motivkärtchen in den Besitz der Kinder übergegangen sind. Wer hat jetzt den höchsten Kartenstapel? Das Kind mit den meisten Kärtchen hat gewonnen und darf auf sein gutes Gedächtnis stolz sein!

IDA BOHATTA

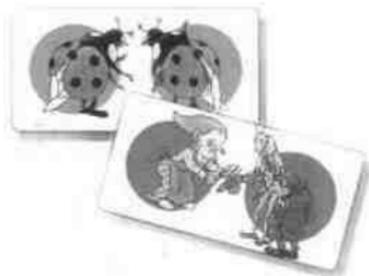
wurde vor mehr als 100 Jahren, am 15. April 1900, in Wien geboren. Sie hatte die seltene Gabe, die magische Welt der ersten Kindheit aufs Papier zu bannen. Aber nicht nur dies, sie verstand es auch, mit feinem Humor die Realität mit der ihr eigenen Fantasiewelt zu verbinden.

Ihre Originalität führte sie 1927 zum Verlag ars-Edition. München (damals Ars sacra lose) Müller). Bildkarten, Fleißbilder und später die berühmten kleinen Bilderbücher mit den Geschichten von Engeln und Nikoläusen. Elfen und Zwergen, Blumenkindern, Bären, Hunden und Katzen, Mäusen, Käfern und vielen anderen Lebewesen waren das Ergebnis einer langen und fruchtbaren Zusammenarbeit zwischen Künstlerin und Verlag. Ab 1942 wurden ihre »Bücher« in Deutschland und Österreich verboten. In der Nachkriegszeit entstanden jedoch noch viele weitere Büchlein - insgesamt waren es weit über 100.



Ida Bohatta (1900-1992) wurde an der Kunstgewerbeschule in Wien ausgebildet und veröffentlichte bereits im Alter von 19 Jahren ihr erstes Kinderbuch.

In gleicher Größe und Ausstattung ist im DREI MAGIER VERLAG ein liebevoll illustriertes »**IDA BOHATTA FARBEN-DOMINO**« für Kinder ab 3 Jahren erschienen ... zum Farben kennenlernen, über Farben reden, Geschichten erzählen usw... und natürlich zum Spielen!



DREI MAGIER SPIELE GmbH
Mühlenstraße 10
91486 Uehlfeld
Telefon 09163/9999-0
Fax 09163/9999-5
verlag@dreimagierspiele.de