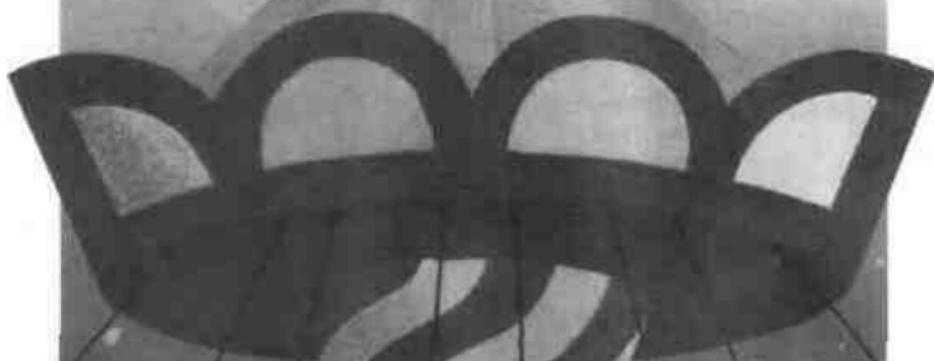




Mitbring-Spiele 4-8 Jahre

FARB- KARUSSELL

Theora Design



Ravensburger

FARB- KARUSSELL

Ravensburger Spiele® Nr. 00 363 1

Autor: Theora Design

Illustration: Hermann Wemhard

Ein Farbwürfelspiel für 2 -4 Kinder
von 4-8 Jahren.

Inhalt: 4 Spieltafeln

41 Kärtchen

2 Farbwürfel

1 Spielanleitung



Spielgedanke

Farbkarussell, ein lustiges Farbwürfelspiel für die Kleinen. Jedes Kind bekommt seine eigene Spieltafel. Gerade für jüngere Kinder ist das wichtig, weil so das Spiel für sie überschaubar bleibt. Mit zwei Farbwürfeln werden motivgleiche Kärtchen zur eigenen Spieltafel erwürfelt.

Dabei wird der Farbensinn der Kinder, sowie die Kombinationsfähigkeit im Spiel geübt.

Spielregel 1: Farbkarussell

Spielvorbereitung:

Die Spieltafeln werden zusammengefügt. Jeder Mitspieler erhält eine Spieltafel. Alle Kärtchen werden

mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet.

Spielverlauf:

Es wird reihum mit zwei Farbwürfeln gewürfelt. Der Jüngste beginnt. Jedes Motiv ist in zwei Farben gestaltet. Entsprechend der beiden gewürfelten Farben wird nun das Bildkärtchen gesucht, das zur eigenen Spieltafel gehört. Dort wird es zwischen die entsprechenden Farbfelder gelegt.

Zur Kontrolle kann die Rückseite des Kärtchens angeschaut werden, ob es auch dasselbe Symbol wie die Spieltafelrückseite trägt.

Beispiel:

Spieltafel Fahrzeuge: Würfelfarben: rot und blau. Die Feuerwehr wird in die Ausbuchtung zwischen die roten und blauen Farbfelder gelegt.

Ein Farbwürfel zeigt weiß:

Weiß ist der Joker, d. h. der Spieler darf die zweite Farbe selbst wählen.

Beispiel:

Bei den Würfelfarben rot und weiß darf entweder die Feuerwehr, die Lokomotive, das Rennauto oder das Flugzeug genommen werden.

Beide Farbwürfel zeigen weiß oder die gleiche Farbe:

Der Spieler darf sich entweder ein beliebiges, zu seiner Spieltafel gehöriges Kärtchen nehmen und anlegen
oder

einem anderen Mitspieler ein schon an seine Tafel angelegtes Kärtchen wieder wegnehmen und in die Mitte legen.

Spielende:

Gewonnen hat, wer sich als erster die zehn Kärtchen zu seiner Tafel erwürfeln konnte. Als Siegermedaille bekommt er die Krone.

Spielregel 2: Sonne, Mond und Sterne

Spielvorbereitung:

Die Tafeln werden zusammengefügt.

Die Symbole Sonne, Mond, Sterne und Komet schauen nach oben. Jeder Mitspieler erhält eine Spieltafel. Alle Kärtchen werden in den Schachteldeckel gefüllt und ein Tuch darübergerlegt. Noch besser lässt es sich spielen, wenn die Kärtchen in einen undurchsichtigen Beutel oder eine Tüte geschüttet werden.

Spielverlauf:

Reihum darf jeder Mitspieler blind ein Kärtchen ziehen. Zeigt es das gleiche Symbol wie seine Spieltafel, darf er das Kärtchen anlegen. Stimmt es nicht, kommt es zurück in die Schachtel.

Die Krone:

Hat ein Mitspieler das Glück und hat die Krone erwischt, darf er sich entweder blind noch zwei Kärtchen holen oder

er darf einem anderen Mitspieler ein Kärtchen wegnehmen und zurück in die Schachtel tun. In beiden Fällen kommt die Krone zurück in die Schachtel.

Spielende:

Gewonnen hat, wer als erster alle Kärtchen zu seiner Spieltafel gezogen hat.

Veränderung zur Spielregel 2

Ihr könnt dieses Spiel auch mit „Verschenken“ spielen:

Hat ein Mitspieler ein Kärtchen erwischt, das nicht zu seiner Tafel gehört, kann er sich entscheiden, ob er das Kärtchen in die Schachtel zurücklegt oder aber es einem anderen Mitspieler schenkt,

© 1979, 1994 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860- D-88188 Ravensburg

