

6 KLEINE SPIELE

5-12 Jahre

Die pfiffige
Spielesammlung
für unterwegs



Ravensburger

6 KLEINE SPIELE

Ravensburger Spiele® Nr. 23 038 9

Das spannende Geschicklichkeitsspiel
für 2 - 4 Spieler von 5-12 Jahren.

Autor: Heinz Meister

Illustration: Mario Fuhr, Walter Pepperle

Inhalt: 32 Bildkärtchen (4 Stanztafeln)
12 Spielsteine (je 3 pro Farbe)
1 Würfel
1 Spielanleitung



Zum Inhalt

In der Schachtel sind sechs unterschiedliche Spiele mit variablen 'Spielplänen', die jederzeit verändert und anders ausgelegt werden können. Jedes der Spiele ist anders bezüglich Schwierigkeitsgrad, Alterseignung und Interesse. Auf den Kärtchen sind Tiere abgebildet und einige haben sich ein Lieblingsspiel ausgesucht,

das nach ihnen benannt ist - und jetzt liegt es an euch, zu entscheiden, welches euer Lieblingsspiel wird - vielleicht das des schlauen Fuchses?

Spielvorbereitung (allgemein)

Bevor ihr mit dem Spielen beginnt, müßt ihr die Bildkärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln lösen.

Es gibt dabei zwei Arten von Kärtchen - bunt und einfarbig - mit jeweils 4 großen und 12 kleinen Kärtchen. Je nachdem, welches Spiel ihr gerade spielt, werden die entsprechenden Kärtchen und/oder die Spielsteine benötigt. Deshalb findet ihr vor jedem Spiel eine kurze Angabe über die „Materialien“.

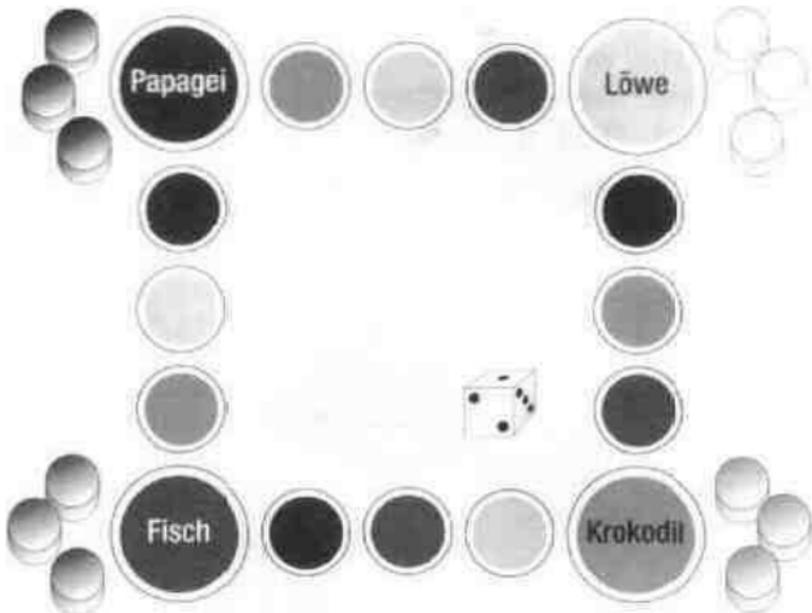


1. Das Lieblingsspiel des Löwen...

Würfel-Laufspiel ab 5 Jahren

Material: 12 Spielsteine, 1 Würfel, 16 bunte Kärtchen
(4 große und 12 kleine)

Die Spielfläche wird wie unten ausgelegt, dabei ist es egal, wo welches bunte Kärtchen liegt. Jeder Spieler nimmt sich drei Spielsteine einer Farbe und stellt sie neben das farbgleiche große Kärtchen.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Dann zieht er im Uhrzeigersinn mit seinem Stein so viele Felder wie er gewürfelt hat. Kommt der Stein auf ein farbgleiches Feld, dann darf der Spieler nochmals Würfeln. Reihum wird nun gewürfelt und gezogen. Felder, auf denen ein

Stein steht, werden mitgezählt! Während des Spielverlaufs ist „Rausschmeißen“ erlaubt. Immer dann, wenn ein Spieler auf ein Feld kommt, auf dem schon ein Stein steht, stellt er diesen wieder auf das farbgleiche Startfeld. Hat ein Spieler die Spielfläche umrundet - er muß nicht mit genauer Punktzahl ins Ziel - so wird der Stein in die Mitte gestellt und mit einem nächsten Spielstein gestartet, d.h. jeder Spieler hat immer nur einen Stein im Spiel.

Ende des Spiels

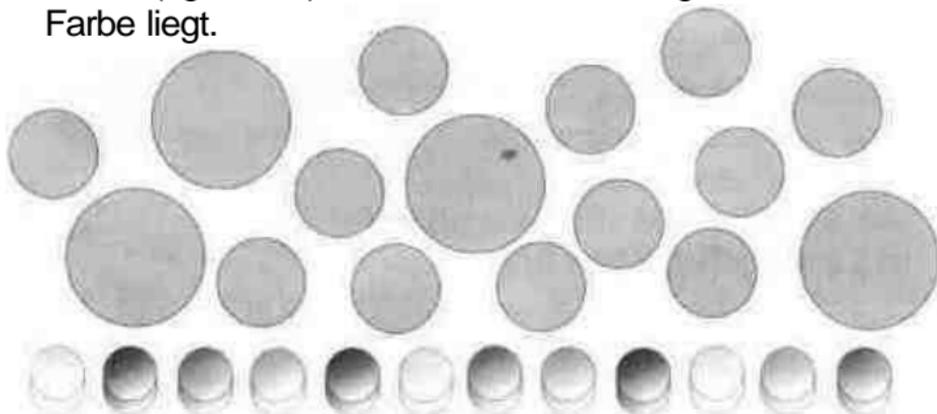
Wer als erster seine drei Steine in die Mitte gewürfelt hat, ist der Gewinner des Spiels.

2. Das Lieblingsspiel des Krokodils...

einfaches Gedächtnisspiel ab 5 Jahren

Material: 12 Spielsteine, 16 bunte Kärtchen
(4 große und 12 kleine)

Die bunten Kärtchen werden verdeckt auf der Spielfläche ausgelegt. Die 12 Spielsteine legt ihr in eine Reihe (vgl. Abb.), dabei ist es unwichtig, wo welche Farbe liegt.



Spielverlauf

Der zweitjüngste Spieler beginnt und dreht ein verdecktes Kärtchen um. Zeigt das Kärtchen nicht dieselbe Farbe wie der erste Spielstein in der Reihe, so legt der Spieler das Kärtchen wieder verdeckt an seinen Platz zurück. Ist es dieselbe Farbe wie der Stein, sliert er den Stein auf das Kärtchen und er kann wählen: Entweder er behält das Kärtchen mit dem Stein - als einen Gewinnpunkt - oder er versucht, die Farbe des nächsten Steins in der Reihe zu finden. (Immer der Reihe nach!) Dann dreht er ein anderes Kärtchen um und vergleicht die Farbe mit dem Stein. Ist es dieselbe Farbe, hat er wieder die Möglichkeit, die beiden Gewinnpunkte zu kassieren oder auf Risiko zu spielen und weiterzusuchen. Wenn er weitersucht und die falsche Farbe aufdeckt, so bleiben die Gewinnpunkte für den nächsten Spieler stehen. Dieser muß danach mindestens ein Kärtchen farbgleich umdrehen, um die stehengebliebenen zu kassieren. Um „Absahnen“ eines Spielers auszuschließen, ist der nächste Spieler an der Reihe, sobald drei richtige Gewinnpunkte ergattert wurden.

Ende des Spiels

Wer am Ende die meisten Gewinnpunkte hat, ist der Gewinner des Spieles.

Als Gewinnpunkt zählt das Kärtchen mit dem farbgleichen Stein.



3. Das Lieblingsspiel des Bären...

Geschicklichkeitsspiel ab 5 Jahren

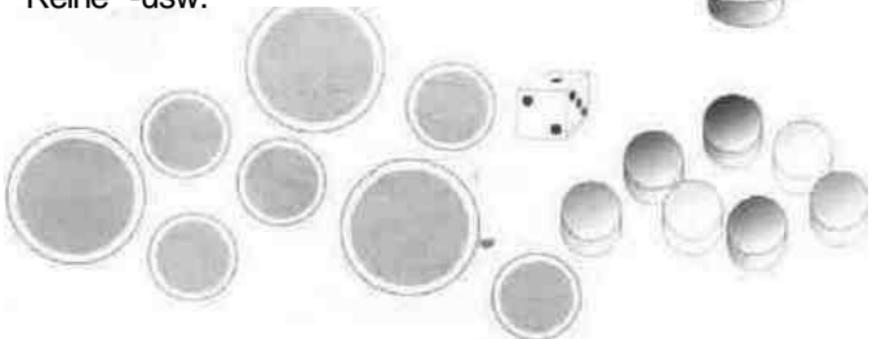
Material: 12 Spielsteine, 1 Würfel, 12 einfarbige Kärtchen (bei Bedarf zusätzlich die 16 bunten)

Die Kärtchen -Bildseite oben- und die Spielsteine werden auf die Spielfläche gelegt.

Spielverlauf

Der zweitjüngste Spieler beginnt und würfelt. Die Augenzahl des Würfels gibt an, wieviele Teile gestapelt werden müssen. Als Teil' ist hier ein Spielstein bzw. ein Kärtchen gemeint.

Beispiel: der Würfel zeigt vier. Dann nimmt der Spieler einen Spielstein und legt darauf ein rundes Kärtchen, darauf noch einen Spielstein und noch ein Kärtchen. Dann ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe -usw.



Ende des Spiels

Es wird so lange gestapelt, bis einer der Spieler den Turm zum Einstürzen bringt. Dann wird die Runde neu

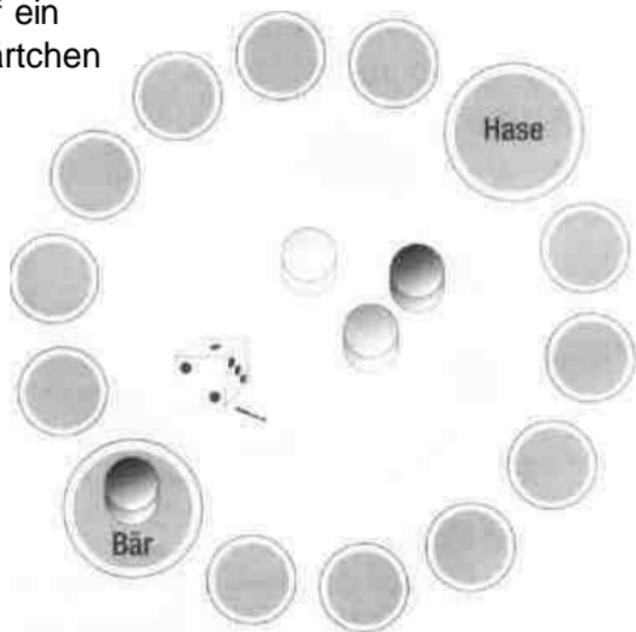
gestartet. Fällt der Turm nicht und es sind alle Spielsteine/Kärtchen „verbaut“, dann könnt ihr mit den anderen, den bunten Kärtchen, weiterbauen. Ihr könnt entweder eine vorher bestimmte Anzahl von Runden spielen und jeder „Turm-Umwerfer“ bekommt einen Strafpunkt, oder ihr spielt in Ausscheidungsrunden, d.h. jeder „Turm-Umwerfer“ scheidet aus und es gibt einen spannenden Zweikampf.

4. Das Lieblingsspiel des Hasen...

Würfelspiel ab 5 Jahren

Material: 4 Spielsteine, 1 Würfel, 14 einfarbige Kärtchen (2 große und 12 kleine)

Die Spielfläche wird in einem Kreis -vgl. Abb.- ausgelegt. Die Spielsteine werden in die Mitte gelegt, bis auf einen, der auf ein beliebiges Kärtchen gestellt wird.





Spielverlauf

Der älteste Spieler würfelt und setzt dann den Stein - rechts oder links - so viele Felder weiter, wie er gewürfelt hat. Danach dreht er das Kärtchen, auf dem der Stein zuletzt gestanden hat, um. Dann würfelt der nächste Spieler und so setzt sich das Spiel reihum fort. Es werden sowohl verdeckte, als auch offene Kärtchenfelder gezählt. Der Spieler, der nachdem er gewürfelt hat, nur auf ein umgedrehtes Kärtchen ziehen kann, hat diese Runde verloren und er bekommt den Spielstein als Strafchip.

Ende des Spiels

Gewinner ist der Spieler, der nach der 4. Runde die wenigsten Strafchips hat. Bei Gleichstand könnt ihr noch eine Entscheidungsrunde spielen.

5. Das Lieblingsspiel des schlaunen Fuchses...

Taktikspiel ab 7 Jahren für zwei Spieler

Material: 6 Spielsteine, 13 einfarbige Kärtchen (das große Fuchskärtchen und 12 kleinere)

Die 13 Kärtchen werden mit der Bildseite nach oben auf der Spielfläche ausgelegt. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe und stellt seine 3 Spielsteine auf die ersten drei Kärtchen (vgl. Abb. seitlich).

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und stellt seinen ersten Stein ein Feld vor. Der zweite Spieler stellt nun einen seiner Steine ein oder zwei Felder vor. Der folgende Spieler kann immer nur die zuletzt gesetzte Anzahl von Feldern ziehen, oder ein Feld mehr! Hat ein Spieler vier Felder gezogen, so kann der nächste Spieler vier Felder ziehen, oder er beginnt wieder mit eins. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Eigene Steine und die Steine des Mitspielers dürfen übersprungen werden. Auf jedem Feld darf immer nur ein Stein stehen. Die eigenen Steine dürfen vor- und zurückgestellt werden. Ein Splitten der Zahl ist nicht möglich, z.B. bei vier: mit einem Stein ein Feld und mit dem zweiten Stein drei Felder ziehen. Es herrscht Zugzwang, d.h. der Spieler, der am Zug ist, muß mit einem seiner Steine ziehen.

Ende des Spiels

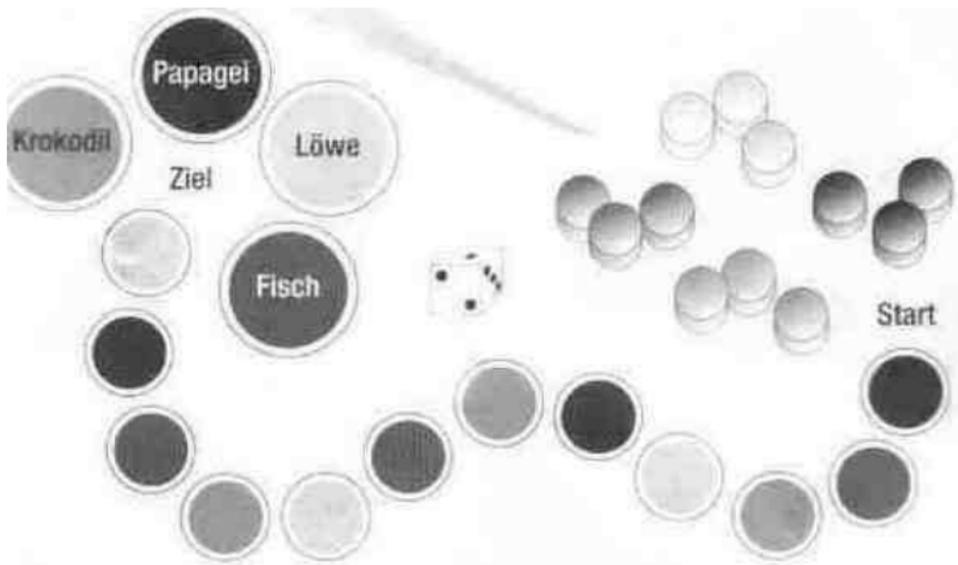
Gewinner ist der Spieler, der als erster seine drei Steine am Ende der anderen Seite hat.

6. Das Lieblingsspiel des Papageis...

Würfel-Laufspiel ab 5 Jahren

Material: 12 Spielsteine, 1 Würfel, 16 bunte Kärtchen
(4 große und 12 kleine)

Die Spielfläche wird wie abgebildet ausgelegt. Jeder Spieler wählt sich drei farbgleiche Spielsteine aus.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt mit Würfeln und setzt seinen Stein dann so viele Felder weiter, wie er gewürfelt hat. Kommt der Stein nach dem Setzen auf ein farbgleiches Feld, darf der Spieler weiterwürfeln. Reihum wird nun gewürfelt und gezogen mit dem Ziel, als erster zum farbgleichen großen Kärtchen zu gelangen. Ist ein Spieler am Zug, muß er nicht unbedingt mit dem Stein, der auf der Spielfläche steht, ziehen. Er kann auch einen neuen **Stein** ins Spiel bringen. Felder, auf denen ein Stein steht, werden mitgezählt! Während des Spielverlaufs ist „Rausschmeißen“ erlaubt und das kann ganz schön heiter werden... Immer dann, wenn ein Spieler auf ein Feld kommt, auf dem schon ein Stein steht, stellt er diesen an den Anfang neben das erste Lauffeld. Das Ziel, das sind die großen Kreise, muß jeder Spieler mit genauer

Punktzahl erreichen und da kann es passieren, daß er noch kurzerhand von einem Mitspieler rausgeworfen wird. (Wenn das Spiel bei vier Spielern zu lange dauert, kann man auch ohne „Rauswerfen“ spielen).

Ende des Spiels

Wer als erster seine drei Steine im Ziel hat, ist der Gewinner des Spieles.

© 1996 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg



221195