

# 4 erste Spiele

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 000

Ein Spielemagazin für Kinder. Gestaltet von Susanne Ehmcke.

Diese Spielesammlung ist besonders geeignet für Kinder, die noch nicht zur Schule gehen, weil die Spieler sich hier nur nach Farben und Bildmotiven orientieren müssen. Ausgewählt wurden besonders reizvolle Kinderspiele.

## Blumenwürfeln

Ein Farbwürfelspiel für 2 bis 4 Kinder ab 3 Jahren.

Spielmaterial: 1 Spielplan, 1 Farbwürfel,  
24 farbige Blumenformen in 6 Farben.

**Spielregel:** Ein Spielleiter, der selber auch mitspielen kann, übernimmt alle farbigen Blumenformen. Jeder Spieler wählt sich auf dem Spielplan einen Blumenstrauß aus. Nun wird reihum mit dem Farbwürfel gewürfelt. Der Spielleiter gibt jedem Spieler eine Blume der Farbe, die er würfelt. Diese Blume legt der Spieler auf das gleichfarbige Feld seines Blumenstrausses. Ist dieses Feld schon besetzt, muß er diesmal verzichten. Wer zuerst alle Felder seines Blumenstrausses besetzt hat, gewinnt.

Man kann das Spiel auch dadurch verlängern, daß von dem gefüllten Blumenstrauß die Blumenformen wieder abgewürfelt und an den Spielleiter zurückgegeben werden. Dann gewinnt, wer zuerst den Blumenstrauß wieder geleert hat.

## Vogelspiel

Farbwürfel für 2 bis 8 Kinder ab 3 Jahren.

Spielmaterial: 1 Spielplan, 1 Farbwürfel, 8 Spielfiguren.

**Spielregel:** Jeder Teilnehmer wählt sich eine Spielfigur. Nun stellt er seine Figur auf das weiße Anfangsfeld einer der zum Nest führenden Bahnen. Von hier aus muß das Nest dadurch erreicht werden, daß man mit dem Farbwürfel die Farbe des nächsten Feldes würfelt. Farbpunkte dürfen nicht übersprungen werden. In das Nest kommt man vom letzten Farbpunkt aus nur dann, wenn man die Farbe weiß würfelt. Wer zuerst das Nest erreicht, hat gewonnen. In das Nest kann auch ein Gewinn (z. B. Nüsse oder Bonbons) gelegt werden. Der Sieger erhält den Inhalt des Nestes.

Das Spiel kann auch dadurch verlängert werden, daß die Spieler zuerst zum Nest und von dort wieder zurück zum Ausgangspunkt würfeln.

Ebenso kann man das Spiel dadurch verkürzen, daß die Farbe weiß als „Glücksfarbe“ bestimmt wird. Wer weiß würfelt, darf in diesem Falle immer fahren.

## Wurstschnappen

2 - 4 Teilnehmer.

1 Farbwürfel, 12 Wurstkärtchen, je 1 Spielfigur, 1 Spielplan.

**Spielregel:** Vor Beginn des Spieles werden die 12 Wurstkärtchen (Bild nach oben) auf die weißen Felder gelegt.

Jeder setzt seine Spielfigur auf das Feld seiner Farbe am Spielfeldrand. Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst weiß würfelt, beginnt. Jede Figur kann nur gerade bis zu dem Feld gezogen werden, das die gewürfelte Farbe zeigt. Trifft ein Spieler auf ein bereits besetztes Feld, wirft er die dort stehende Figur zurück zum Ausgangspunkt. Außerdem muß ihm der betreffende Spieler eines seiner Wurstkärtchen abgeben, sofern er schon welche hat. Wird eine Wurst, d. h. weiß gewürfelt, kann der Spieler, wenn er von seinem jeweiligen Standpunkt gerade auf ein Wurstfeld ziehen kann, das betreffende Wurstkärtchen an sich nehmen. Seine Figur wird auf das leere Wurstfeld gestellt.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Wurstkärtchen vom Plan genommen sind. Sieger ist, wer die meisten Kärtchen besitzt.



## Gartenspiel

2 - 6 Teilnehmer.

1 Farbwürfel, je 1 Spielfigur, 12 Kärtchen mit Gartenfrüchten, Geräten und Tieren, 1 Spielplan, auf dem in Spiralform ein Weg durch den Garten dargestellt ist.

**Spielregel:** Die Spielfelder tragen 5 verschiedene Farben entsprechend dem Farbwürfel: blau, gelb, rot, orange, grün. Die 12 auf den Kärtchen dargestellten Gegenstände sind gleichmäßig auf die Spielfelder verteilt.

Es wird reihum gewürfelt. Der jüngste Spieler beginnt. Die Spielfiguren werden immer auf das nächste Feld der Farbe gesetzt, die der Würfel anzeigt. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Trifft ein Spieler auf ein bereits besetztes Feld, wirft er die dort stehende Figur zurück zum Ausgangspunkt. Zeigt der Würfel die Farbe weiß, wird das oberste der verdeckt liegenden Kärtchen genommen. Der Spieler muß seine Figur auf das Feld setzen, dessen Bild das Kärtchen zeigt. Auf diese Weise kann man sowohl vor- als auch zurückgeschickt werden. Das Kärtchen wird nach Gebrauch wieder unter den Stoß geschoben.

Das Zielfeld muß mit direktem Wurf erreicht werden. Wer vor dem Ziel steht und eine hinter ihm liegende Farbe würfelt, muß wieder zurückfahren. Gewinner ist, wer zuerst das Zielfeld erreicht.

