

4 erste Spiele

Ravensburger® Spiele Nr. 21 417 4
Design: Hermann Wernhard

Wurstschnappen

Ein Farbwürfelspiel für 2–4 Kinder ab 5 Jahren.

Spielmaterial:

1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 12 Würstlkärtchen,
1 Farbwürfel

Spielvorbereitung:

Die 12 Würstlkärtchen werden auf die weißen Felder des Spielplanes gelegt. Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt sie in ein beliebiges Hundekörbchen.



Spielverlauf:

Es wird reihum gewürfelt. Wer die Farbe des Feldes vor seinem Hundekorb würfelt, darf seine Figur darauf stellen. Entsprechend der geworfenen Farbe darf man nun seine Figur geradeaus, rechts, links oder rückwärts ziehen. Diagonal ziehen ist nicht erlaubt. Jetzt versucht jeder Spieler so viele Würstlkärtchen wie möglich zu bekommen. Das gelingt, wenn man die Farbe Weiß würfelt und von seinem Standpunkt aus gerade zu einem weißen Feld mit einem Würstlkärtchen ziehen kann. Jetzt darf man das Würstlkärtchen zu sich nehmen und seine Figur auf das nun leere Feld setzen. Dabei darf man über bereits leere weiße Felder hinwegziehen.



Auch bei diesem Spiel darf man seine Mitspieler hinauswerfen und zwar dann, wenn man auf ein Feld zieht, das bereits besetzt ist. Diese Figur muss zurück in ihr Hundekörbchen und der betroffene Mitspieler muss dem Rauswerfer zusätzlich ein Würstlkärtchen geben. Hat er keines, geht der Rauswerfer leer aus, trotzdem geht der Hinausgeworfene in sein Körbchen zurück. Diesmal darf er aber mit jeder Farbe auf das Spielfeld zurück.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Wurstkarte mehr auf dem Plan liegt. Gewonnen hat der Hundebesitzer, der für seinen Hund die meisten Würstlkärtchen gesammelt hat.

©1974/2008 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

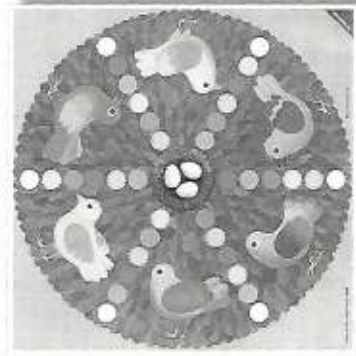
Die Spielesammlung „4 erste Spiele“ ist für Kinder im Vorschulalter zusammengestellt und verspricht von Anfang an Spaß am Spielen. Durch die einfachen Spielregeln, die kurze Spieldauer und die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade wird bereits den Kleinen ein abwechslungsreiches Spielvergnügen versprochen.

Ob sie nun als Vogel ihr Nest aufsuchen, als Gärtner ihr Blumenbeet bepflanzen, einen geheimnisvollen Weg ins Schloss suchen oder für ihren Hund Würstchen sammeln, sie können sich in jedem Spiel an fröhlichen Farben und hübschen Motiven orientieren.

Die Spielesammlung enthält 2 zweiseitig bedruckte Spielpläne, 20 farbige Blüten, 24 Bildkärtchen, 6 Spielfiguren und 1 Farbwürfel.

Vogelspiel

Ein Farbwürfelspiel für 2–6 Kinder ab 3 Jahren.



Spielmaterial:

1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 1 Farbwürfel

Spielvorbereitung:

Jeder Mitspieler wählt sich eine Spielfigur aus und setzt sie vor das Feld einer Spielbahn. Wer zuerst die Farbe Weiß würfelt, darf anfangen. Ebenso darf das Nest am Ende der Spielbahn nur mit der gewürfelten Farbe Weiß

betreten werden. Einen ganz besonderen Anreiz bekommt das Spiel, wenn ein kleiner Gewinn im Vogelnest liegt.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler fängt an. Danach wird im Uhrzeigersinn reihum gewürfelt. Vorgerückt werden darf, wenn der Spieler die Farbe des nächsten Punktes würfelt. Ist dies nicht der



220300

Ravensburger



Fall, muss der Spieler für diese Runde aussetzen. Es dürfen also keine Farbpunkte übersprungen werden. Wer die Farbe Weiß würfelt, darf ein Feld vorrücken. Vom letzten Farbpunkt aus kommt man nur mit Weiß ins Nest.

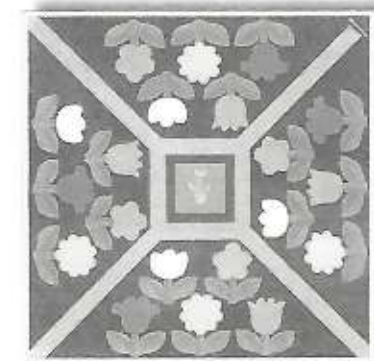
Spielende:

Gewonnen hat, wer als Erster das Nest erreicht. Er darf sich über den kleinen Gewinn freuen oder erhält 5 Pluspunkte für die nächste Spielrunde.



Spielverlauf für die ganz Kleinen:

Es wird reihum gewürfelt, entsprechend der geworfenen Farbe darf vorgerückt und so bis zu sechs Felder übersprungen werden. In das Nest kommt man nur mit der Würfelfarbe Weiß.



Blumenwürfel

Ein Farbwürfelspiel für 2–4 Kinder ab 4 Jahren.

Spielmaterial:

1 Spielplan, 20 Blütenformen, 1 Farbwürfel

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler sucht sich ein Blumenbeet aus, das er „bepflanzen“ möchte. Die Blüten werden auf dem Tisch verteilt.



Spielverlauf:

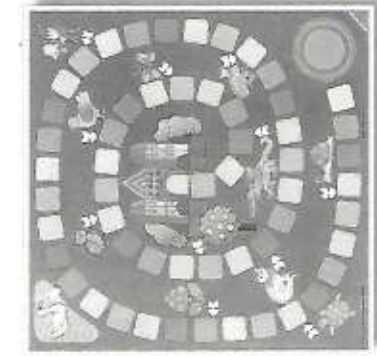
Der kleinste Spieler fängt an, dann wird mit dem Farbwürfel reihum gewürfelt. Entsprechend der geworfenen Farbe darf man eine Blüte vom Tisch nehmen und sein Beet damit bepflanzen, indem man die Blüte auf die passende Blume legt. Wenn die Blume schon belegt ist, muss man in dieser Runde aussetzen und der nächste Spieler ist dran. Das gleiche Pech hat man, wenn man Grün würfelt.

Spielende:

Wer als Erster seine Blumen zum Blühen gebracht hat, indem er alle Blüten auf sein Beet legen konnte, hat gewonnen.

Spielerweiterung:

Der Spielverlauf ist wie oben, man muss jedoch nicht aussetzen. Wenn man eine Farbe mehrmals würfelt, die passende Blüte aber schon auf der Blume abgelegt hat, darf man diese trotzdem vom Tisch nehmen und einem Mitspieler schenken. Würfelt ein Spieler Grün, werden die noch nicht verteilten Blüten gemischt und er darf blind eine Blüte ziehen. Fehlt ihm diese noch auf seinem Beet, darf er sie bei sich ablegen, andernfalls darf er sie verschenken.



Das Spiel mit dem Schloss

Ein Farbwürfelspiel für 2–6 Kinder ab 4 Jahren.

Spielmaterial:

1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 12 Bildkärtchen, 1 Farbwürfel

Spielvorbereitung:

Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld. Die Bildkarten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt.



Spielverlauf:

Der größte Spieler fängt mit dem Würfeln an, danach geht's reihum. Die Würfelfarbe entscheidet auf welches Feld die Figur gezogen werden darf. Trifft man auf ein Feld, das bereits von einem Mitspieler besetzt ist, so wird die dort stehende Figur hinausgeworfen und muss auf das Startfeld zurück. Wer vor dem Schloss steht und eine Farbe würfelt, die nur noch hinter ihm liegt, muss zu diesem Feld zurück.

Bildkärtchen:

Die Bildkärtchen zeigen verschiedene Tiere und Pflanzen, die auch auf dem Spielplan mit einem Pfeil auf ein bestimmtes Feld abgebildet sind.

Ein Kärtchen darf gezogen werden, wenn man die Farbe Weiß würfelt. Das entsprechende Bild wird auf dem Spielplan gesucht. Dann darf der Spieler seine Figur auf das zugehörige Feld setzen. Je nach Motiv kann man vorwärts kommen, aber auch zurückfallen. Der Spieler darf das gezogene Kärtchen behalten.

Spielende:

König des Schlosses und Gewinner der Spielrunde wird der Spieler, der als Erster das grüne Ziel Feld erreicht.

