

Im zweiten Teil des Spiels, wird der Würfel nicht mehr benötigt.

- Wer an der Reihe ist, dreht von den Spielzeugkarten im Rabennest die oberste um. Darauf ist eins der Tiere abgebildet, welches das Kind jetzt finden muß. Dazu deckt es das Gebüsch auf, von dem es vermutet, auf der Rückseite wäre das passende Tier zu sehen.
- Hat das Kind richtig aufgedeckt, so erhält es zwei Spaß-Chips und die Spielzeugkarte wird wieder zurück auf eins der sechs Kartenfelder gelegt. Das Kind darf sich aussuchen, auf welches Feld.
- Hat das Kind das falsche Gebüsch aufgedeckt, erhält es leider nichts. Das Gebüsch wird umgedreht wieder auf dasselbe Feld zurückgelegt. Versetzt wird es jedoch nicht.
- Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe und versucht, das Tier zu finden, das auf der bereits aufgedeckten Karte zu sehen ist.
- Wurde das auf der Karte abgebildete Tier gefunden, wird vom nächsten Kind die nächste Spielzeugkarte umgedreht und nun dieses Tier gesucht.

Spielende

Wenn das letzte Tier gefunden und die letzte Spielzeugkarte wieder zurückgelegt wurde, ist das Spiel beendet.

Vom vielen Spielen sind jetzt alle Tiere ganz erschöpft und gehen nach Hause. Und am nächsten Tag, verprügelt der kleine Rabe, wird er die anderen Tiere nicht mehr ärgern, sondern mit ihnen gemeinsam spielen. Das macht ja auch viel mehr Spaß.

Es gewinnt, wer die meisten Spaß-Chips hat. Haben mehrere Kinder gleich viele Spaß-Chips, dann gibt es mehrere Gewinner.



Spiel nach dem Bilderbuch „Alles meins!“ von Annet Rudolph und Nèle Moost
© Esslinger Verlag J. F. Schreiber GmbH-Esslingen, Wien

Postfach 100325, 73303 Esslingen

Illustration: Annet Rudolph

Grafik: Thilo Rick/Anke Pohl

Foto: Dirk Hoffmann

Spielidee und Redaktion: TM-Spiele

Art.-Nr. 91101

©1998 Klee-Spiele GmbH

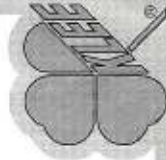
D-90762 Furth

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesemern.

T.Nr. S20081



Alles meins!

Das lustige Spiel mit dem kleinen Raben
für 2-4 Kinder ab 5 Jahren



Der kleine Rabe ist eigentlich ganz nett, aber er klagt, was ihm vor den Schnabel kommt. Den anderen Tieren, die im Wald miteinander spielen, gefällt das gar nicht. Denn immer, wenn sie dem kleinen Raben begegnen, nimmt er ihnen ein Spielzeug weg. Egal ob Fahrrad, Ball, Kissen, Spieluhr, Rollschuhe oder Feuerwehrauto – nichts ist vor dem kleinen Raben sicher. Doch wenn er den anderen Tieren alles Spielzeug weggenommen hat, merkt der kleine Rabe, daß alleine zu spielen keinen Spaß macht und gibt alles wieder zurück.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 Gebüsche
- 1 Farbwürfel
- 6 Spielzeugkarten
- 46 Spaß-Chips
- 1 Aufkleberblatt

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden die Spielzeugkarten und Spaß-Chips vorsichtig aus dem Rahmen gelöst, und auf jedem Gebüsch wird auf einer Seite ein Aufkleber angebracht.
- Die Gebüsche werden mit der Abbildung der Tiere nach unten gemischt und verdeckt auf sechs der acht runden Spielplanfelder verteilt. Die drei Felder mit dem kleinen Raben werden auf jeden Fall belegt, die anderen drei Felder können beliebig gewählt werden.

- Die sechs Spielzeugkarten werden auf die Felder links und rechts vom Spielplan gelegt, und zwar so, daß alle Spielzeuge zu sehen sind.
- Die Spaß-Chips werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Das jüngste Kind erhält den Würfel und beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.

So wird das Spiel zum Beispiel vorbereitet:



Spielablauf

Das Spiel besteht aus zwei Teilen. Im ersten Teil versuchen die Kinder sich zu merken, unter welchen Gebüsch sich welche Tiere verstecken. Wenn sie sich die Tiere richtig merken, gewinnen sie Spaß-Chips. Aber das ist nicht so einfach, denn die Tiere ziehen während des Spiels ständig umher. Doch wenn ein Tier dem kleinen Raben begegnet, nimmt er ein Spielzeug weg. Hat der kleine Rabe alles Spielzeug von den Tieren in seinem Nest, ist der erste Teil des Spiels beendet. Im zweiten Teil gibt der kleine Rabe das Spielzeug wieder zurück. Dazu müssen die Kinder dann nur noch die richtigen Tiere finden. Auch dabei gibt es Spaß-Chips zu gewinnen. Wer am Ende die meisten Spaß-Chips hat, gewinnt das Spiel.

Ablauf einer Spielrunde

- Wer an der Reihe ist, würfelt. Die Farbe gibt an, welches Tier gesucht ist. Dazu schaut das Kind in den Spielplan nach, welches Tier es finden muß:



bei Schwarz - das Wildschwein
bei Grün - der Hase
bei Gelb - der Wolf

bei Rot - der Fuchs
bei Blau - das Eichhörnchen
bei Lila - der Bär

- Das Kind dreht das Gebüsch um, von dem es glaubt, darunter befände sich das gesuchte Tier. Zu Anfang weiß das natürlich noch niemand, aber vielleicht hat das Kind ja Glück.
- Hat es das richtige Tier aufgedeckt, erhält es zur Belohnung einen Spaß-Chip.
- Hat es ein falsches Tier aufgedeckt, erhält das Kind leider nichts.
- Anschließend wird das aufgedeckte Tier im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Feld vorgesetzt. Die Wegweiser am Wegrand zeigen die Richtung.

Beispiel: Nach dem Aufdecken wird der Wolf über die anderen Gebüsch hinweg auf das nächste freie Feld vorgezogen.



Die Tiere spielen miteinander

- Ist auf dem neuen Feld der kleine Rabe nicht zu sehen, hat das Kind noch eine weitere Möglichkeit, einen Spaß-Chip zu gewinnen.
- Dazu muß es laut ein Tier ansagen, von dem es glaubt, es befände sich unter einem Gebüsch, das sich unmittelbar neben dem Gebüsch befindet, das gerade versetzt wurde. Dieses deckt das Kind nun auf.
- (Gibt es zwei Nachbargebüsch, darf das Kind eins davon auswählen.)
- Hat es das angesagte Tier aufgedeckt, können die Tiere miteinander spielen. Zur Belohnung erhält das Kind einen Spaß-Chip.
- Hat es das angesagte Tier nicht aufgedeckt, erhält das Kind leider nichts.
- Auf jeden Fall werden beide Gebüsch anschließend umgedreht.



Der kleine Rabe

- Wird das Tier beim Vorsetzen auf ein Feld gezogen, auf dem der kleine Rabe zu sehen ist, dann werden die Tiere beim Spielen gestört.

Der kleine Rabe versucht nun mit allen Tricks, ihnen ihr Spielzeug zu stibitzen. Er droht, bettelt, macht es kaputt oder klagt es ganz einfach. Jedesmal gelingt es ihm, an ein Spielzeug zu kommen.

- Das Kind muß ein beliebiges Spielzeug vom Spielplan nehmen und auf das Rabennest legen.
- Da der kleine Rabe beim Spielen stört, darf das Kind nun kein Nachbargebüsch aufdecken und kann keinen Spaß-Chip mehr gewinnen.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe, würfelt, deckt ein Gebüsch auf, setzt dieses Gebüsch nach vorne - so wie oben beschrieben. So geht das Spiel weiter, bis der kleine Rabe den Tieren alles Spielzeug weggenommen hat, dann ist der erste Teil des Spiels zu Ende.

Jetzt, da der kleine Rabe alles Spielzeug der Tiere in seinem Nest hat, hat er große Angst, daß er alles wieder verlieren könnte. Er könnte ihm etwas geklaut werden oder kaputtgemacht oder abgettet. Außerdem merkt er, daß es gar keinen Spaß macht, immer nur alleine zu spielen, auch wenn man das schönste Spielzeug hat. Daher entscheidet sich der kleine Rabe, den Tieren alles Spielzeug wieder zurückzugeben.