

Habermaaß-Spiel Nr. 4180

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahre  
Spieldauer: ca. 20 Minuten  
Grafikdesign: Walter Matheis  
Spielidee: Jürgen Elias

### Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 4 Igelfiguren
- 4 x 10 Igelstacheln
- 2 Würfel (mit den Zahlen 1 bis 3,  
2 Farben und einem Igelsymbol).



Auch Igel lieben schöne Sommertage, den blauen Himmel, die weißen Wolken und die vielen bunten Blumen. All das „stachelt“ diese pfiffigen Gesellen immer wieder zu Wettkämpfen an. Natürlich will jeder dabei gewinnen, doch wie bei jedem Spiel, gibt es auch hier nur einen Igelsieger.

Auf die Plätze, fertig, los!

### Ziel des Spiels:

Jeder Spieler versucht, seinen Igel als erster mit allen Stacheln zu „bekleiden“.

Je nach Altersgruppe der Spieler kann man das Spiel in zwei Versionen spielen. In der ersten Version für kleinere Kinder (ab 5 Jahre) dürfen die Igel ein buntes Stachelkleid tragen. In der zweiten Version für Kinder ab 7 Jahre gewinnt der Spieler, der seinem Igel alle Stacheln in seiner eigenen Farbe „angezogen“ hat.

### Spielvorbereitung:

Die Stacheln werden nach Farben sortiert und in die Spielplanmitte gelegt.

Jeder Spieler sucht sich einen Igel aus und stellt ihn auf ein beliebiges Feld der gleichen Farbe.

Der jüngste Spieler beginnt; die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

### Das Spiel für Kinder ab 5 Jahre

Nehmen nur 2 oder 3 Kinder am Spiel teil, werden die übrigen Igel aus dem Spiel genommen. Die Stacheln der herausgenommenen Igel bleiben aber im Spiel!

### Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln.

### Bedeutung der Würfel:

Augenzahl

Der Igel rückt entsprechend viele Felder in Pfeilrichtung vor. Besetzte Felder werden übersprungen und zählen **nicht** mit. Deshalb können niemals zwei Igel auf demselben Feld stehen. Zeigen beide Würfel eine Augenzahl, werden die Augen zusammengezählt und der Igel wird um die Gesamtanzahl weitergezogen.

Landet der Igel auf einem Farbfeld, wird ein Stachel der entsprechenden Farbe angesteckt. Liegt kein Stachel dieser Farbe mehr in der Mitte, darf ein anderer Stachel angesteckt werden.

Farbe

Ein Stachel der entsprechenden Farbe wird angesteckt. Liegt kein Stachel dieser Farbe mehr in der Mitte, darf ein anderer Stachel angesteckt werden.

Igel

Der Spieler darf zwei Stacheln beliebiger Farbe aufnehmen und seinem Igel anstecken.

Zeigt der eine Würfel eine Farbe oder den Igel, der andere eine Augenzahl, so werden erst Stacheln aufgenommen, danach wird der Igel gezogen. Landet er dabei auf einem Farbfeld, darf er noch einmal einen Stachel aufnehmen.



### Spielende:

Sobald ein Igel alle Stacheln hat, muß der Spieler versuchen, das nächste Farbfeld in seiner Farbe zu erreichen. Auf dem Zielfeld muß er mit genauer Augenzahl ankommen. Dazu darf er dreimal würfeln. Kommt er dadurch nicht ins Ziel, muß der Igel stehen bleiben und es in der nächsten Runde wieder versuchen.

Wer als erster sein Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel und nimmt seinen Igel vom Spielbrett herunter. Die anderen spielen weiter, bis auch der zweite, dritte und vierte Sieger ermittelt worden ist.

### Das Spiel für Kinder ab 7 Jahre:

Nehmen nur 2 oder 3 Kinder am Spiel teil, werden die übrigen Igel neben dem Spielbrett aufgestellt. Werden deren Farben gewürfelt bzw. deren Farbfelder erreicht, dürfen ihnen die Kinder die passenden Stacheln anstecken. Diese Igel und Stacheln nehmen nicht mehr am aktiven Spiel teil.

### Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln.

### Bedeutung der Würfel:

#### Augenzahl

Der Igel rückt entsprechend viele Felder in Pfeilrichtung vor. Fremde Igel können übersprungen werden, die Felder zählen aber mit. Landet der Igel auf einem Farbfeld, wird ein Stachel der entsprechenden Farbe angesteckt. Liegt kein Stachel dieser Farbe mehr in der Mitte, darf kein anderer Stachel angesteckt werden.

Landet der Igel auf einem Feld, auf dem ein anderer Igel steht, können die beiden einen Stachel tauschen (siehe „Tausch von Stacheln“).

Zeigen beide Würfel eine Augenzahl, rückt der Igel in zwei Etappen vor: erst die eine, dann die andere Augenzahl. Landet er nach der ersten Etappe auf einem Farbfeld, kann er einen Stachel aufnehmen und dann weiterziehen. Trifft er nach der ersten Etappe auf einen fremden Igel, kann er mit ihm einen Stachel tauschen. Für die zweite Etappe gilt das gleiche.

#### Farbe

Ein Stachel der entsprechenden Farbe wird angesteckt. Liegt kein Stachel dieser Farbe mehr in der Mitte, darf kein anderer Stachel angesteckt werden.

#### Igel

Der Spieler darf mit einem beliebigen anderen Spieler einen Stachel tauschen.

Zeigt der eine Würfel eine Farbe oder den Igel, der andere eine Augenzahl, so wird erst ein Stachel aufgenommen oder getauscht, danach wird der Igel gezogen. Landet der dabei auf einem Farbfeld, darf er noch einmal einen Stachel aufnehmen.

Besitzt ein Igel 10 Stacheln, darf er keine neuen mehr aufnehmen, sondern nur noch vorrücken und tauschen.

### Tausch von Stacheln:

Zum Tauschen von Stacheln kommt man auf zwei Arten: Wer auf einem Feld landet, auf dem ein fremder Igel steht, darf mit diesem einen Stachel tauschen.

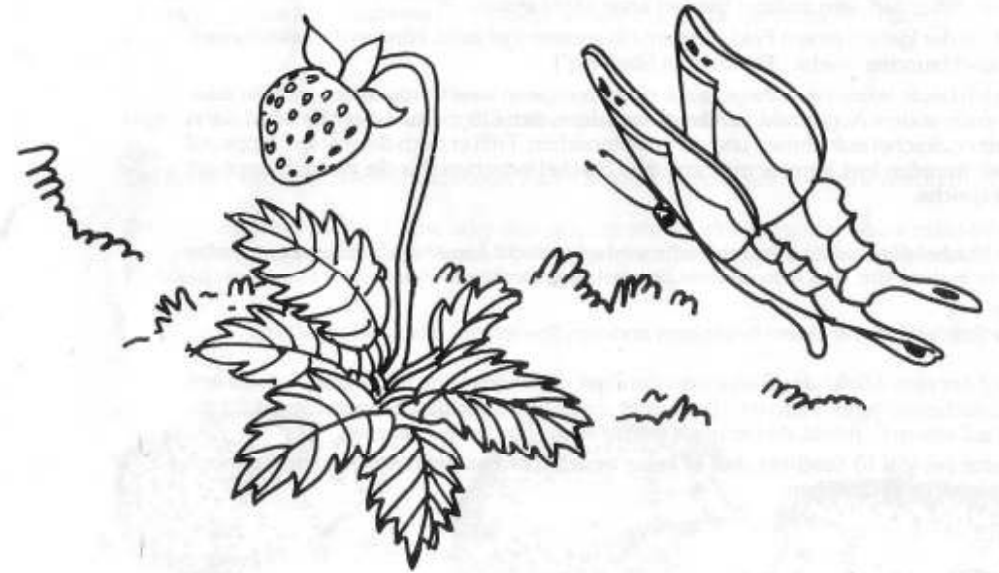
Wer das Igelsymbol würfelt, darf mit einem beliebigen anderen Igel einen Stachel tauschen.

### Regeln dazu:

– Nie einem Igel seine eigenen Stacheln wegnehmen!

Alle andersfarbigen Stacheln darf man nehmen.

Es kann sinnvoll sein, fremdfarbige Stacheln einzuholen, um sie zu einem späteren Zeitpunkt mit einem Igel zu tauschen, der noch zum eigenen Igel passende Stacheln besitzt.



### Spielende:

Besitzt ein Igel alle 10 Stacheln, so kann er keine neuen mehr aufnehmen, sondern nur noch vorrücken. Der Spieler muß jetzt versuchen, das nächste Farbfeld in seiner Farbe zu erreichen. Er kann aber nur dann auf dieses Feld ziehen, wenn dort kein anderer Igel steht.

Das Zielfeld muß mit genauer Augenzahl erreicht werden. Dazu darf der Spieler dreimal würfeln. Kommt er dadurch nicht ins Ziel, bleibt der Igel stehen und versucht es in der nächsten Runde wieder.

Wer als erster sein Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel und nimmt seinen Igel vom Spielbrett herunter. Die anderen spielen weiter, bis auch der zweite, dritte und vierte Sieger ermittelt worden ist.