

DAS GROSSE WIMMELWELT-SPIEL

Spielanleitung



Oskar & Sinchen

noris

Oskar & Sinchen's Lieblingsspiele... wer eines kennt, will alle!



60 601 6915



Oskar & Sinchen

noris

Hey, Oskar,
schau mal, wie toll ich
Schlittschuh laufen
kann!



Spielvariante für längere Spielrunden: (am besten für 3-4 Mitspieler)

Der Spielverlauf ist grundsätzlich identisch mit den normalen Spielregeln, doch braucht man hierbei noch Stift und Notizzettel. Denn bei dieser Variante werden Punkte vergeben, die notiert werden müssen. Hat der schnellste Bildsucher sein „Wimmel, Wimmel!“ gerufen und den gefundenen Bildausschnitt gezeigt, kann er sich hierfür 4 Punkte gutschreiben. Das Spiel läuft aber mit den anderen Spielern weiter und diese ermitteln unter sich den Zweit- und Dritt- und Viertschnellsten. Der Zweite erhält 3 Punkte, der Dritte 2 Punkte und der Vierte 1 Punkt. Die Bildkarten sind anschließend wieder unter den Stapel in der Tischmitte zu schieben und eine neue Runde kann beginnen. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler die zuvor vereinbarte Gewinn-Punktzahl erreicht hat. (Diese kann z.B. 20, 30, oder auch 50 Punkte betragen.) Dieser Spieler ist Gesamtsieger.

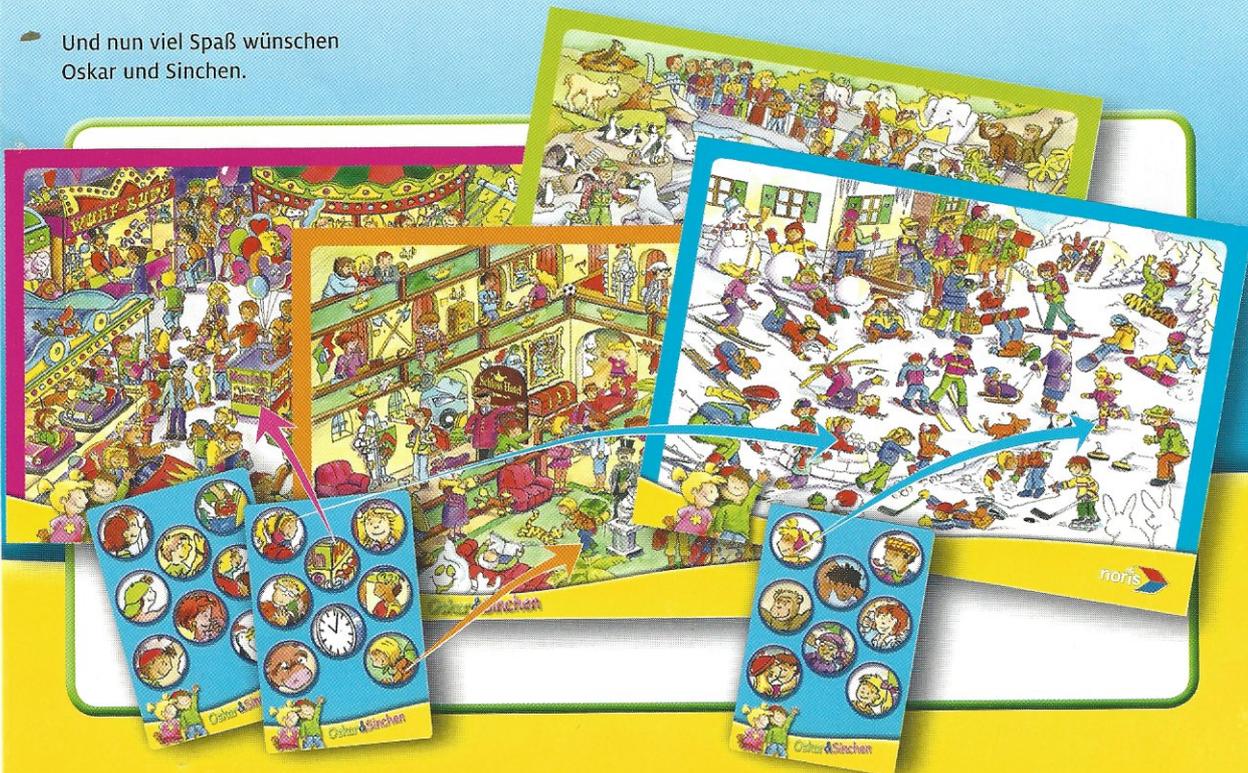
Einfachere Spielvariante für kleinere Kinder:

Es wird ohne die Spielkarten gespielt. Jedes Kind bekommt ein Tableau und sucht nach dem Kommando „Los!“ nach Oskar und Sinchen, die auf jedem Wimmelbild zu finden sind. Gewinner ist, wer als Schnellster beide Figuren erkennt und mit den Fingern genau zeigen kann, wo sie zu finden sind.

(Das kann man natürlich auch mit Hunden, Katzen oder Vögeln machen)

Aber auch hier muss natürlich zuerst das „WIMMEL, WIMMEL!“ gerufen werden.

Und nun viel Spaß wünschen
Oskar und Sinchen.



Oskar & Sinchen

Zahl der Spieler: 2 – 4
Alter: ab 3 Jahre
Inhalt des Spieles: 4 Wimmelbild-Tableaus mit 8 Motiven
32 Bildkarten
Spielanleitung
Autorin: Dorit Gudd

Und so gehts Los:

Jeder Spieler sucht sich ein Tableau aus und legt es mit dem gewünschten Wimmelbild nach oben vor sich hin. Dann werden die Bildkarten gemischt und als Stapel in die Tischmitte gelegt.

Ziel des Spieles:

Jeder Mitspieler sucht in seinem ausgesuchten Wimmelbild nach Motivausschnitten, die sich auf jeder der Bildkarten befinden. Hierbei sind besonders Beobachtungsgabe und Konzentration gefragt. Da alle Spieler gleichzeitig suchen, ist immer derjenige der Gewinner, der als Schnellster diesen Bildausschnitt auf seinem Tableau gefunden hat. Es gibt je nach Alter und Anzahl der Mitspieler eine einfache und auch eine etwas anspruchsvollere Spielvariante.

Spielverlauf:

Sind die Wimmelbild-Tableaus ausgesucht und der Bildkarten-Stapel in die Tischmitte gelegt, geht's für alle Mitspieler gleichzeitig los. Jeder zieht sich zunächst eine Bildkarte vom Stapel und vergleicht nun die darauf befindlichen Bildausschnitte mit seinem Wimmelbild, um den passenden Ausschnitt dort wiederzufinden.

Auf jeder Bildkarte gibt es je einen Bildausschnitt, der auf Euerem eigenen Wimmelbild-Tableau wiederzufinden ist. Mit welcher Strategie man auf seinem Wimmelbild nach dem richtigen Ausschnitt sucht (z.B: von oben nach unten oder von rechts nach links, usw.) kann sich jeder Mitspieler selbst ausdenken.

Der Spieler, welcher seinen Bildausschnitt wiedergefunden hat, ruft nun schnell „WIMMEL, WIMMEL!“ und zeigt den Mitspielern das gefundene Motiv.

Wer dieses als Erster schafft, darf seine Bildkarte behalten und bei sich ablegen. Die anderen Mitspieler müssen ihre Bildkarten unten in den Stapel zurückschieben.

WIMMEL,
WIMMEL,
ich habe den
Süßigkeitenstand
auf dem Rummel
gefunden!

Achtung: Man kann vorher eine bestimmte Anzahl von zu gewinnenden Bildkarten vereinbaren. Der Spieler, welche diese Kartenzahl als Erster erreicht hat, ist der Sieger. Es ist jedoch auch möglich, bis zur letzten Bildkarte des Stapels zu spielen. Wenn die letzte Karte ausgespielt ist, bedeutet dieses dann das Spielende. Nun werden die erspielten Bildkarten der einzelnen Mitspieler gezählt. Sieger des Spieles ist natürlich derjenige mit den meisten Karten.

