

Das Sandmännchen-Spiel *



Wie kommt man von einem violetten Eckfeld wieder zurück auf den Parcours?

Wenn man an der Reihe ist, setzt man seine Figur auf das Parcours-Feld direkt unterhalb des Eckfeldes. Erst wenn man erneut an der Reihe ist, wird normal weitergewürfelt.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler alle fünf verschiedenen „Gute-Nacht“-Kärtchen in seinen Besitz gebracht hat. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

Spiel-Variante

Man spielt mit dem Augenzwürfel. Hier gilt: Wirft man eine „6“, muß man auf das nächste violette Eckfeld.

Alle übrigen Regeln bleiben gleich.

Und nun viel Spaß beim Sandmännchenspiel!
Und anschließend gleich ins Bett...



noris SPIELE
Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38
90763 Fürth/Bay.

©1995
Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.
Anleitung bitte aufbewahren.



Ein
„Gute-Nacht-Spiel“
für die Kleinen

601/3582

Das Sandmännchen-Spiel



Ein „Gute-Nacht-Spiel“ für die Kleinen.

Das Sandmännchen ist gekommen, schnell, husch, husch ins Bett. Doch halt, vorher muß noch einiges erledigt werden:

- ★ Zähne putzen –
- ★ Waschen –
- ★ „Pipi“ machen –
- ★ Nachthemd oder Schlafanzug anziehen –
- ★ ...und dann schnell ins Bett und in aller Ruhe einschlafen

Wie gerne vergessen das die Kinder doch... In diesem Spiel erinnert das Sandmännchen die Kinder immer wieder an ihre „kleinen Pflichten“ vor dem Schlafengehen.*

*Die „kleinen Pflichten“ vor dem Schlafengehen werden sicher nicht in allen Familien in der gleichen Reihenfolge ausgeübt – für den Spielplan haben wir sie wie oben beschrieben festgelegt.

Spieler: 2-6
Alter: ab 4 Jahren
Spieldauer: 20-30 Minuten

Autor: Michael Rüttinger
Illustrationen: Heidemarie Rüttinger
Design: Johann Rüttinger

Inhalt: Spielplan 330 x 440 mm,
30 „Gute-Nacht-Kärtchen“,
6 Sandmännchen-Figuren,
6 Kunststoffsockel,
1 Farbwürfel,
1 Augenwürfel,
Spielanleitung



Spielvorbereitung:

Hinweis: Vor dem ersten Spielen müssen die Stanzteile vorsichtig ausgebrochen werden. Danach steckt man die sechs Sandmännchen-Spielfiguren auf die Kunststoff-Sockel.

Auf 30 „Gute-Nacht“-Kärtchen sind die fünf Tätigkeiten abgebildet, die ein Kind vor dem Schlafengehen nicht vergessen sollte. Jedes Motiv ist sechsmal vorhanden.

Die Kärtchen werden gut gemischt und verdeckt in einem Rechteck mit 5 x 6 Kärtchen in die Mitte des Spielplans gelegt. Die Felder des ovalen Parcours sollten dabei gut sichtbar bleiben.

Nun sucht sich jeder Spieler seine Sandmännchen-Spielfigur aus und stellt sie zum Start auf ein beliebiges Feld des Parcours.

Für die Grundregel benötigt man den Farbwürfel. Das jüngste Kind beginnt.

Spielziel:

Jeder Spieler versucht so schnell wie möglich, je eines der fünf verschiedenen Kärtchen-Motive in seinen Besitz zu bekommen. Wer das als erster schafft, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf:

Würfeln und Ziehen:

Ein Spieler nach dem anderen zieht mit seinem Sandmännchen bis zum nächsten Farbfeld, das seiner gewürfelten Farbe entspricht; immer reihum – im Uhrzeigersinn – also rechtsherum.

Kommt ein Spieler auf einem normalen Farbfeld zu stehen, dann passiert nichts. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Kommt ein Spieler auf einem Sandmännchen-Feld zu stehen, dann darf er ein beliebiges „Gute-Nacht“-Kärtchen aufdecken.

Wann bekommt man ein Kärtchen?

Ganz einfach: Wenn man das betreffende Motiv noch nicht hat. Dann darf man es behalten und offen vor sich hinlegen. Wenn man allerdings ein Kärtchen aufdeckt, das man schon hat, dann muß man es verdeckt auf seinen Platz zurücklegen.

Aufgepaßt: Wer sich merkt, wo welches Kärtchen liegt, bekommt seine fünf Motive schneller zusammen. Nur Pech, wenn er sie wieder abgeben muß.

Die Farbe „Violett“:

Wer diese Farbe würfelt, muß mit seinem Sandmännchen auf das nächste violette Eckfeld im Uhrzeigersinn ziehen.

Zeigt dieses Eckfeld z.B. den „Waschlappen mit Seife“, dann muß man aus seinem Besitz das „Gute-Nacht“-Kärtchen, auf dem sich das Kind wäscht, verdeckt wieder in die Mitte zurücklegen. Natürlich nur, wenn man es schon hat.

Das bedeutet:

Man hat das Waschen vergessen...

Zeigt das Eckfeld das „Sandmännchen mit Zahnbürste“, dann müßte das Kärtchen mit dem Zähneputzen wieder zurückgelegt werden, vorausgesetzt man hat es.

Durch die Farbe „Violett“ kann man also „Gute-Nacht“-Kärtchen verlieren. Und zwar immer entsprechend dem Eckfeld, auf dem man landet. Das „Schlafende Kind“ kann man allerdings nicht verlieren, denn dazu gibt es kein Eckfeld.