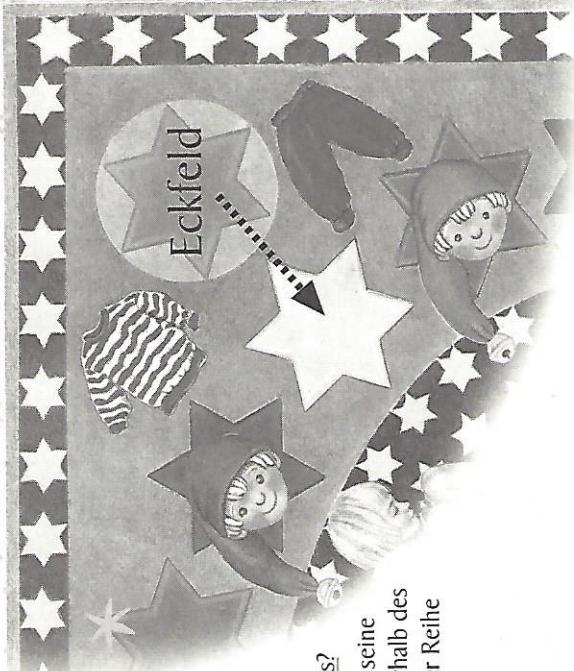


# Das Sandmännchen-Spiel \*



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 Augenwürfel. 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...



Ein  
„Gute-Nacht-Spiel“  
für die Kleinen



**noris SPIELE**  
Georg Raulein GmbH+Co.KG  
Waldstraße 38  
90763 Fürth/Bay.  
©1995  
Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.  
Anleitung bitte aufbewahren.

# Das Sandmännchen-Spiel



- ★ Zahne 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.

Spieldauer:  
2-6  
Alter:  
ab 4 Jahren  
Spielzeit:  
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



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.

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

## Spielziel:

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

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.

## 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.