

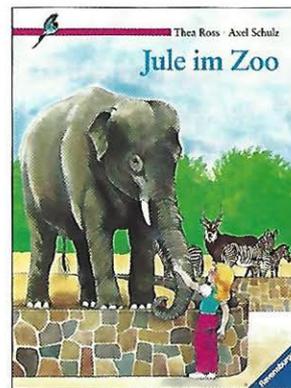
## Die Welt entdecken mit Ravensburger® Büchern



Wolfgang de Haën  
**Wie ist es auf dem Bauernhof?**  
 Bauer Rott hat das ganze Jahr über viel zu tun: im Stall, auf den Weiden und Feldern, im Garten und im Wald. Oft helfen die Großeltern mit.  
 ISBN 3-473-30181-7



Helmut Spanner  
**Ich bin die kleine Ente**  
 Die kleine Ente geht auf Entdeckungsreise. Mit der Familie, aber auch alleine.  
 ISBN 3-473-30297-X

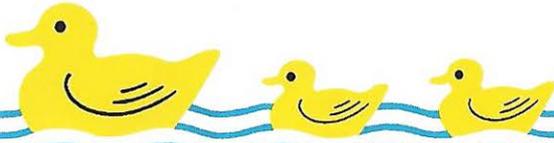


Thea Ross/Axel Schulz  
**Jule im Zoo**  
 Eine spannende Sachgeschichte rund um den Zoo: Jule vermutet ihren entflohenen Wellensittich im Zoo. Ihre Suche nach Otto wird zu einer richtigen Expedition in die Tierwelt.  
 ISBN 3-473-33432-4



Christine Adrian/Gerda Müller  
**Piek, das Igelkind**  
 Den ganzen Sommer über beobachten zwei Kinder im Garten „ihre“ Igelfamilie. Ein Glück! So merken sie, daß Igelchen Piek, als es Winter wird, Pflege braucht.  
 ISBN 3-473-33875-3





Ein Spiel von Heinz Meister  
Ravensburger Spiele® Nr. 21 001 5  
Illustration: Katrin Lindley

Ein Würfelspiel für 2-4 Kinder von 3½ - 7 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan  
1 Würfel  
3 Enten aus Holz  
16 Karten  
1 Spielregel

Aus technischen Gründen befinden sich im Kartensatz zwei unbedruckte Karten, die für das Spiel nicht benötigt werden.

Die Entenmutter geht mit Ihren zwei Küken auf Entdeckungsreise. Sie schwimmen auf dem See und besuchen dabei die Kinder, die am Seeufer spielen. Für die neugierigen Enten gibt es viel zu sehen . . .

### Ziel des Spiels

Ziel ist, mit einer der drei Enten die Motive der aufgedeckten Karten zu erreichen. Der Spieler, der am Ende die meisten Motive erreicht hat, gewinnt das Spiel.

### Vorbereitung

Auf dem Spielplan seht ihr am Seeufer acht verschiedene Motive mit spielenden Kindern. Von jedem Motiv gibt es zwei Karten. Am besten schaut ihr euch vor Spielbeginn die Karten genau an und sucht die dazu passenden Motive auf dem Spielplan. Habt ihr sie alle entdeckt, so werden die Karten gut gemischt und als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Die drei Enten setzt ihr auf drei beliebige Felder des Teichs.

### Spielregel

Die Enten dürfen nur im Uhrzeigersinn bewegt werden. Ihr könnt stets mit einer beliebigen Ente ziehen. Der Teich ist in acht Felder aufgeteilt. Jedes Feld zählt einen Würfelpunkt.

Der jüngste von euch beginnt. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel und legt sie aufgedeckt neben den Spielplan. Die Karten zeigen euch, wohin ihr mit den Enten ziehen müßt. Sobald ihr das Motiv der aufgedeck-

ten Karte auf dem Spielplan gefunden habt, würfelt der Spieler, der gerade an der Reihe ist.

Jetzt heißt es aufgepaßt: Mit welcher Ente erreicht der Spieler das Spielfeld mit den Kindern, die auf der Karte abgebildet sind?

Der Spieler versucht, mit einer der drei Enten und seinen Würfelpunkten das auf der Karte abgebildete Motiv zu erreichen. Gelingt es ihm, erhält er die aufgedeckte Karte. Sein linker Nachbar ist an der Reihe und deckt eine neue Karte auf.

Gelingt es dem Spieler nicht, mit einer Ente das aufgedeckte Motiv zu erreichen, hat er leider Pech gehabt und der nächste Spieler ist an der Reihe zu würfeln. So geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis der Kartenstapel aufgebraucht ist.

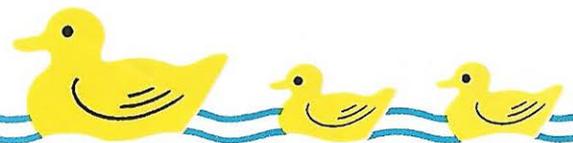
Wichtig ist, daß es immer nur dann eine Karte gibt, wenn ihr eine Ente zu dem Motiv **zieht**, das gerade aufgedeckt ist. Steht also schon eine Ente auf dem entsprechenden Feld, so bekommt man mit dieser Ente die Karte **nicht**.

### Ende des Spiels

Sobald ein Spieler die letzte Karte erhalten hat, ist das Spiel beendet. Jetzt zählt ihr eure Karten. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

Dieses Spiel ist mit dem Prädikat „spiel gut“ vom Arbeitsausschuß Kinderspiel und Spielzeug ausgezeichnet.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg

