

# Frechdachs

4412

Mitbringspiel

Ein Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.  
Spielidee: Reiner Knizia; Illustration: Gabie Hilgert

**Spielidee:** Mit etwas Würfelglück gewinnt, wer es schafft, die eigenen sieben Sachen in den Koffern zu verstauen. Doch aufgepasst: Der Frechdachs ist unterwegs und bringt alles durcheinander!

**Spielinhalt:** 1 Frechdachs, 28 Sachen (je 7 Hosen, T-Shirts, Mützen und 7 Paar Socken), 4 Koffer (Blechdosen), 1 Farbwürfel mit Sondersymbol „Frechdachs“, 1 Spielanleitung

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

**Vorbereitung:**

- **Koffer** zuklappen, in die Mitte des Tisches stellen. Koffer kreisförmig anordnen und so platzieren, dass die Vorderseiten nach außen zeigen.
- **Frechdachs** neben einen der Koffer setzen, **Farbwürfel** bereitlegen.
- Je Spieler **sieben Sachen einer Art** (7 Hosen, 7 T-Shirts, 7 Mützen oder 7 Paar Socken) nehmen.

**Spielablauf:**

- Reihum im Uhrzeigersinn je einmal würfeln.  
**Was erscheint auf dem Würfel?**
- **Eine Farbe?** Koffer dieser Farbe öffnen, **eine** der eigenen Sachen hineinlegen. Steht der **Frechdachs** neben dem Koffer der gewürfelten Farbe? **Zwei** Sachen in diesen Koffer legen. Koffer schließen, Würfel weitergeben.
- **Das Frechdachssymbol:** Koffer, neben dem der Frechdachs steht, öffnen. **Liegen Sachen darin?** Koffer auskippen, Sachen nehmen. Auch diese Sachen müssen im weiteren Spielverlauf in die Koffer gepackt werden. **Ist der Koffer leer?** Glück gehabt! Koffer wieder schließen. **Frechdachs** anschließend neben den im Uhrzeigersinn folgenden Koffer setzen, Würfel weitergeben.
- Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.
- Durch das Ausleeren der Koffer liegen unter Umständen viele verschiedene Sachen vor den einzelnen Kindern: Kann aus vier **verschiedenen Sachen** (eine Mütze, ein T-Shirt, eine Hose, ein Paar Socken) **eine komplette Garnitur** zusammengestellt werden? Eine vollständige Garnitur darf sofort zurück in die Spieleschachtel gelegt werden (Vorsicht: nicht in einen der Koffer!).

**Spielende:** Wer als Erste/r keine Sachen mehr vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

**Tipps und Besonderheiten:**

- Die Koffer sind kleine Blechdosen, die auch zum Freien Spiel anregen.



10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

ab 4