

Spiel nach den Bilderbüchern von Annet Rudolph und Nele Moost
© Esslinger Verlag J.F. Schreiber GmbH-Esslingen, Wien
Postfach 100325, 73703 Esslingen

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Illustration: Annet Rudolph
Grafik: Pohl & Rick

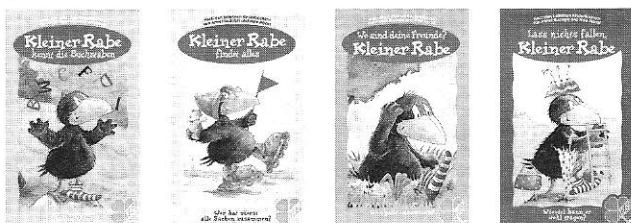
©2000 Klee-Spiele GmbH · D-90762 Fürth

Art.-Nr. 91273 ISBN: 3-440-08302-0

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

Wir danken allen Testspielern und Regellektern.

Noch mehr Spielspaß mit dem Kleinen Raben:



Jetzt geht's los, Kleiner Rabe

Fünf auf einen Streich

**Fünf beliebte Kartenspiele mit dem
Kleinen Raben und seinen Freunden
für 2 - 4 Spieler ab 4 Jahren**

Kleiner Rabe und seine Freunde spielen im Wald. „Mir ist langweilig“, mault der kleine Rabe. „Dann lass uns doch Karten spielen“, schlägt der Maulwurf vor. „Au ja, Kartenspielen ist lustig“, rufen die Freunde im Chor. „Aber was wollen wir denn spielen?“, fragt der Dachs. „Ich kenne eins“, rufen diesmal alle durcheinander: „ALLE VIERE ... GLEICH UND GLEICH ... EINS - ZWEI - DREI ... AUFGEPASST ... ANGESCHMIERT.“ Jeder hat ein anderes Lieblingsspiel. „Alles auf einmal geht aber nicht“, mahnt der Bär. „Aber alles können wir wohl spielen, nämlich alles nacheinander“, weiß der Fuchs. „Jau, das machen wir“, rufen wieder alle und der Maulwurf fängt auch gleich an, die Karten zu mischen.

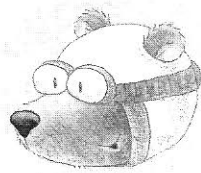
Spielmaterial

32 Bildkarten (je 4 x Kleiner Rabe, Bär, Fuchs, Schwein, Hase, Wolf, Schaf, Eule)

Die Kartenspiele

„Alle Viere“ mag der Bär.

Der Bär ist bedächtig. Er mag es gar nicht, wenn es so hektisch zugeht oder man die anderen ärgern muss.



Spielziel

Beim Lieblingsspiel des Bären müssen die Kinder die meisten Quartette, das sind vier Karten mit den gleichen Bildern, sammeln.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und an jeden Spieler 5 Karten ausgeteilt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Das jüngste Kind beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Das Kind, das an der Reihe ist, fragt einen anderen Mitspieler nach einer Bildkarte, von der es selbst schon mindestens eine Karte hat. Wer die Freunde des kleinen Raben noch nicht so gut kennt, darf auch einfach eine Karte zeigen, nach der man den Mitspieler fragt. Ist ein Kind an der Reihe und hat keine Karte mehr auf der Hand, dann darf es nach einer beliebigen Karte fragen.

Hat das befragte Kind eine solche Karte, muss es diese an das fragende Kind abgeben. Dieses Kind ist weiter an der Reihe und kann nun dasselbe Kind noch einmal oder ein anderes Kind fragen, nach derselben oder einer anderen Karte. Das geht so lange, bis ein Kind gefragt wird, das die geforderte Karte nicht hat. Dann muss das Kind, das gefragt hat, eine Karte vom verdeckten Stapel nehmen, sofern dort noch Karten liegen. Anschließend ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

Hat ein Kind alle vier Karten eines Tieres zusammen, zeigt es dieses Quartett den Mitspielern und legt es als Stapel offen vor sich ab.

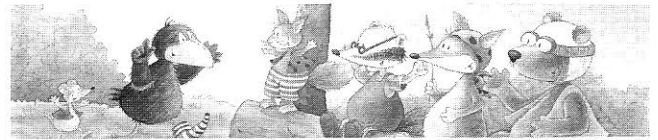
Spielende

Wenn alle Quartette gebildet wurden, gewinnt, wer die meisten Quartette vor sich liegen hat.

Das Kind, das an der Reihe ist, zieht bei seinem rechten Nachbarn eine Karte aus der Hand. Kann es nun ein Pärchen bilden, legt es dieses sofort vor sich ab. Danach ist das nächste Kind an der Reihe, das nun bei seinem rechten Nachbarn eine Karte zieht und so weiter.

Spielende

Das Spiel geht so lange weiter, bis alle zusammen gehörenden Pärchen auf dem Tisch liegen. Aus drei der Bildkarten kann nur ein Pärchen werden, da die vierte Karte zu Beginn aussortiert wurde. Welche Karte das ist, stellt sich erst am Ende heraus. Wer diese übrig gebliebene Karte zum Schluss auf der Hand hat, ist „angeschmiert“ und hat die Spielrunde verloren.



Nach einiger Zeit sind die Freunde schon ganz schön müde, haben sie doch den ganzen Nachmittag gespielt und manche Spiele sogar mehrfach. Soviel Spaß hat das Kartenspielen gemacht. Ganz toll finden alle, dass sie neben dem eigenen Lieblingsspiel jetzt so viele andere lustige Spiele kennen. „Das machen wir bald wieder, ja?“, fragt der kleine Rabe. „Jaaa, das machen wir“, rufen wieder alle gleichzeitig und freuen sich schon auf das nächste Mal.

Dann mit einem anderen fetzigen Kinderkartenspiel:

Ein Mops kommt selten allein

Möpse mopsen

Heiße Socken

Spielen, bis die Socken qualmen

Kuddelmuddel

Wie bei Hempels unterm Sofa

Hat sich ein Kind geirrt, d. h. es liegen nicht zwei gleiche Karten aus, muss es beim nächsten Aufdecken einmal aussetzen.

Spielende

Sobald alle Karten aufgedeckt sind, gewinnt, wer auf seinem Gewinnstapel die meisten Karten gesammelt hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Wenn die Kinder noch nicht zählen können, legt jedes Kind seine gewonnenen Karten einfach in einer Reihe nebeneinander. Wer mit seinen Karten die längste Reihe bilden kann, gewinnt.



Und der kleine Rabe, ohne dass er sich ziert, spielt am liebsten „Angeschmiert“.

Kleiner Rabe ist ein ganz Lieber, aber manchmal auch ein bisschen frech und schadenfroh. Am allerliebsten spielt er das Spiel, bei dem er am Ende einem Mitspieler „Angeschmiert“ zukrächzen kann. Dann hüpfert er vor lauter Schadenfreude auf und ab. Wenn er am Ende nur nicht selber „angeschmiert“ ist.



Spielziel

Beim Lieblingsspiel des kleinen Raben darf man am Ende nicht als Letzter eine Karte übrig behalten, denn dann ist man angeschmiert.

Spielvorbereitung

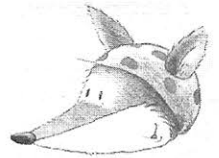
Die Karten werden gemischt und eine Karte wird verdeckt zur Seite gelegt. Die übrigen Karten werden an die Spieler gleichmäßig ausgeteilt. Es macht nichts, wenn ein Kind mehr Karten bekommt, als die anderen. Das jüngste Kind beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Jedes Kind sortiert seine Karten nach gleichen Bildern. Zwei Karten mit demselben Tier bilden ein Pärchen. Diese legen die Kinder sofort offen vor sich ab.

Für „Gleich und Gleich“ gibt der Fuchs sich her.

Der Fuchs ist ganz schön schlau. Das kommt von seinem wachem Verstand. Und den trainiert er am liebsten mit einem lustigen Merkspiel. Aber nur Pärchen sammeln ist ihm zu wenig, daher spielt er es mit einem kleinen Ärgerement.



Spielziel

Beim Lieblingsspiel des Fuchses muss man sich die aufgedeckten Karten gut merken, um am Ende die meisten Karten zu haben.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gut gemischt und in 4 Reihen mit jeweils 8 Karten verdeckt ausgelegt. Das jüngste Kind beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Karten auf. Zeigen beide Karten dasselbe Bild, darf man beide Karten an sich nehmen und offen vor sich ablegen. Aber Achtung: noch sind die Karten nicht sicher. Denn wer die beiden anderen Karten findet, darf sich auch das erste ausliegende Pärchen nehmen.

Zeigen die beiden Karten verschiedene Bilder, werden sie wieder umgedreht. Die beiden Karten muss man sich nun für später gut merken.

Nach jedem Aufdecken ist immer das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

Wenn ein Kind zwei gleiche Bilder aufdeckt, von denen schon ein Pärchen offen vor einem Mitspieler liegt, darf es diese beiden Karten und das schon liegende Pärchen nehmen.

Spielende

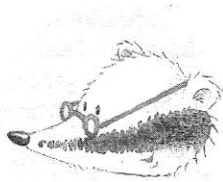
Sobald alle Karten aus der Auslage genommen wurden, gewinnt, wer die meisten Karten hat.

Wenn die Kinder noch nicht zählen können, legt jedes Kind seine gewonnenen Karten einfach in einer Reihe nebeneinander.

Wer mit seinen Karten die längste Reihe bilden kann, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Der Dachs spielt gerne „Eins, zwei, drei“.

Der Dachs mag es mindestens so gemütlich wie der Bär. Und da er schon zählen kann, liebt er besonders dieses Sammel- und Ablegespiel, bei dem man aber schon bis drei zählen muss.



Spielziel

Beim Lieblingsspiel des Dachses muss man durch Ablegen von Karten-Trios als Erster alle Karten loswerden.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und an jeden Spieler 6 Karten ausgeteilt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird offen danebengelegt und bildet einen Ablagestapel.

Das jüngste Kind beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Das Kind, das an der Reihe ist, muss in seinem Zug eine Karte nehmen und eine Karte ablegen. Es nimmt entweder die oberste Karte vom verdeckten Stapel oder die oberste Karte vom offenen Ablagestapel. Die Spieler versuchen Trios, das sind drei gleiche Karten, auf der Hand zu sammeln. Wer ein solches Trio hat, legt es offen vor sich ab. Auch vier gleiche Karten darf man ablegen.

Am Ende seines Zuges muss man eine Karte auf den Ablagestapel legen. Das darf auch eine Karte sein, die man im selben Zug aufgenommen hat.

Wurden alle Karten vom verdeckten Stapel gezogen, wird der Ablagestapel gemischt und die Karten als neuer Nachziehstapel hingelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt daneben gelegt. Sobald ein Kind mindestens ein Trio ausgelegt hat, dürfen alle an den ausliegenden Trios die fehlende vierte Karte anlegen, wenn sie diese auf der Hand haben.

Spielende

Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, gewinnt.

Variante für Schnellrufer:

Es gelten alle oben beschriebenen Regeln. Legt jedoch ein Kind eine Karte auf den offenen Ablagestapel und ein anderes Kind kann diese Karte gebrauchen, dann darf es ganz schnell „Eins, zwei, drei“ rufen und sich die Karte nehmen. Dafür muss es aber sofort wieder eine eigene Karte offen auf den Ablagestapel legen. Danach geht es bei dem Kind weiter, das vor der Unterbrechung an der Reihe gewesen wäre.



Der Maulwurf ist bei „Aufgepasst“ dabei.

Der Maulwurf ist zwar klein, aber dafür ein ganz Flinker. Deshalb mag er am liebsten ein Spiel, bei dem alle nicht nur ganz schnell gucken, sondern mindestens so flink reagieren müssen.



Spielziel

Beim Lieblingsspiel des Maulwurfs müssen alle gut aufpassen und ganz schnell reagieren, um am Ende die meisten Karten zu haben.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und an jeden Spieler gleich viele Karten ausgeteilt. Dabei macht es nichts, wenn ein Kind mehr Karten bekommt, als die anderen. Seine Karten legt jedes Kind als verdeckten Stapel vor sich ab.

Spielablauf

Alle spielen gleichzeitig. Auf das Kommando AUF - GE - PASST! deckt jedes Kind die oberste Karte seines Stapels für alle sichtbar auf, sieht sie schnell an und blickt in die Runde, um zu prüfen, ob ein Mitspieler ebenfalls eine Karte mit demselben Bild aufgedeckt hat.

Ist das der Fall, legt das Kind, das die Übereinstimmung zuerst bemerkt, seine Hand blitzschnell auf die Karte des anderen Kindes. Dieses muss ihm dann seine Karte und alle seine aufgedeckt darunter liegenden Karten geben. Sind beide Kinder gleich schnell, ist es unentschieden und beide behalten ihre Karten. Die Karten, die ein Kind erhält, sammelt es auf einem Extrastapel, seinem Gewinnstapel.