

keine angst vorm schwarzen mann

Ein lustiges Suchspiel für zwei Kinder ab fünf Jahren.

Inhalt:

16 große „Versteck“-Karten (8 mit blauem und 8 mit gelbem Himmel), 8 kleine Kobold-Karten, ein „Schwarzer Mann“ mit Plastikfuß und ein Spielplan.

Spielidee:

Durch das Auffinden der Koblode in ihren Verstecken bewirken, daß der „Schwarze Mann“ auf das „Erwischt-Feld“ des Mitspielers vorrückt.

Vorbereitung des Spieles:

1. Der Spielplan wird so auf den Tisch gelegt, daß die blaue Spielhälfte dem einen, die gelbe Spielhälfte dem anderen Spieler gegenüberliegt.
2. Der Schwarze Mann wird in den Plastik-Sockel gesteckt und auf das Startfeld gestellt.
3. Der Spieler mit der gelben Feldseite nimmt die acht Versteckkarten mit dem gelben Himmel und legt sie in einer Reihe so vor sich ab, daß die Kartenseiten mit den Kobolden nicht zu sehen sind. Der andere Spieler macht dasselbe mit seinen blauen Karten.
4. Die Kobold-Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel zwischen die Spieler gelegt.
5. Die oberste Kobold-Karte wird aufgedeckt. Sie bestimmt, nach welchem Kobold gesucht werden muß. Das Spiel kann beginnen.

Spielverlauf:

Der Spieler mit der gelben Seite beginnt. Er dreht eine der „Versteck-Karten“ seines Gegners um, um den Kobold zu finden, der vorher aufgedeckt wurde. Findet er ihn nicht, dreht er die „Versteck-Karte“ wieder um. Nun deckt der andere Spieler eine „Versteck-Karte“ des Spielers auf, der vor ihm an der Reihe war, und versucht seinerseits, denselben Kobold zu finden.

Findet ein Spieler die Karte mit dem Kobold, ruft er „Du bist's!“, dreht den „Schwarzen Mann“ mit dem Gesicht seinem Mitspieler zu und rückt ihn einen Schritt näher an dessen „Erwischt-Feld“ heran. Die „Versteck-Karte“ bleibt offen liegen. Dann deckt er eine weitere Kobold-Karte auf und versucht, den abgebildeten Kobold zu finden.

Sind alle acht Kobold-Karten aufgedeckt, bevor der „Schwarze Mann“ ein „Erwischt-Feld“ erreicht hat, werden sie wieder gemischt und wieder zwischen den Spielern abgelegt. Die Spieler drehen alle ihre „Versteck-Karten“ wieder um und verändern ihre Lage. Der Spieler, der als Letzter einen Kobold gefunden hat, setzt das Spiel fort und deckt die oberste Kobold-Karte auf.

Hat ein Spieler den „Schwarzen Mann“ bis ins „Erwischt-Feld“ seines Gegners dirigiert, hat er das Spiel gewonnen.

Aber nun viel Spaß und nie vergessen: „Keine Angst vorm Schwarzen Mann!“.

Spear-Spiel

No. 26110

SPEAR-SPIELE GMBH · SPIELEFABRIK UND -VERLAG · 8500 NÜRNBERG