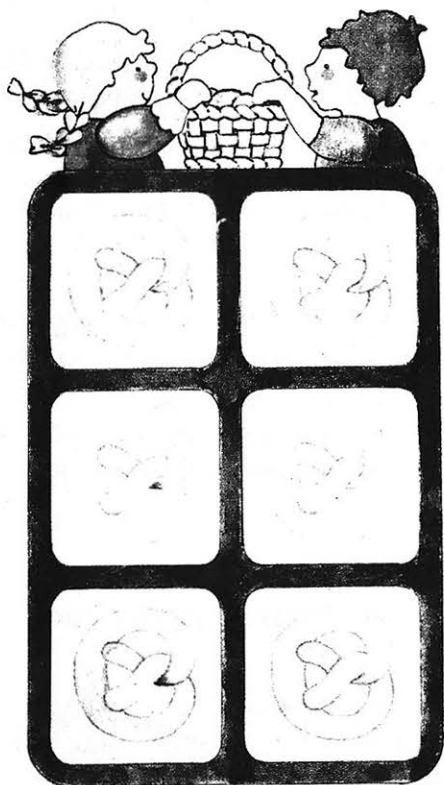


Ist in den Farbsäulen nur noch 1 Kärtchen vorhanden, so kann allein mit dem Farbwürfel gespielt werden.

Sieger ist, wer zuerst seine Sammelkarte mit 6 Gebäckstücken gefüllt hat.

Bei einem kleinen Fest könnt ihr am Schluß die gesammelten Kärtchen mit Keksen o.ä. belohnen.



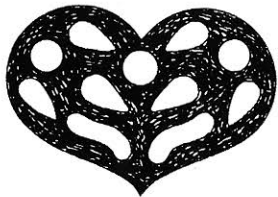
Und nun wünschen wir
♥ ☆ viel Spaß ♥ ☾
mit dem Knusperhäuschen!

Knusperhäuschen- Spiel



Knusperhäuschen-Spiel

Ein Würfelspiel
für 2 bis 4 Spieler
Autor und Design:
Christl Burggraf



Inhalt:
1 Spielplan
36 Kärtchen
4 Sammelkarten
1 Farbwürfel
1 Zahlenwürfel

Ziel des Spiels

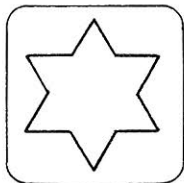
Ziel dieses Spiels ist es, als erster 6 Gebäckstücke auf seine Sammelkarte zu bringen und damit Sieger zu werden.

Vorbereitung

Die Würfelfelder des Spielplans werden beliebig mit den kleinen Kärtchen – Bildseite nach oben – belegt. Pro Würfelfeld wird 1 Kärtchen gelegt. Jeder Mitspieler bekommt eine Sammelkarte. Wer nun mit dem Zahlenwürfel die höchste Zahl würfelt, darf mit dem Spiel beginnen.

Spielregel

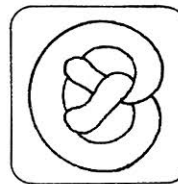
Reihum wird nun jeweils gleichzeitig mit dem Farb- und dem Zahlenwürfel gewürfelt. Der Farbwürfel zeigt die jeweilige Farbsäule an, der Zahlenwürfel das Feld mit den entsprechenden Würfelpunkten. Das Kärtchen, das auf dem erwürfelten Feld liegt, kann folgende Bedeutung haben:



STERN

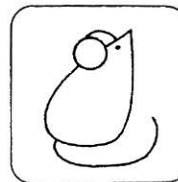
Du darfst 2 Gebäckstücke, wo du gerade willst, vom Plan holen. Dadurch werden 2 Würfelfelder des Plans frei. Deine Sammelkarte hat nun bereits zwei belegte Felder.

Der Stern bleibt liegen!



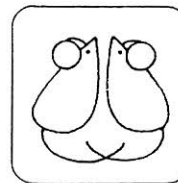
GEBÄCK

Nimm dir das erwürfelte Kärtchen und leg es auf deine Sammelkarte.



1 MAUS

Die naschhafte Maus hat es auf deine Gebäckstücke auf der Sammelkarte abgesehen. Nimm die Maus vom Plan und lege sie zusammen mit einem Kärtchen von deiner Sammelkarte neben dem Spielplan ab. Hiermit bleiben nun Maus und das eine Gebäck aus dem Spiel. Hast du noch kein Gebäckstück gesammelt, bleibt die Maus so lange auf deiner Sammelkarte liegen, bis du sie „füttern“ und ablegen kannst.



2 MÄUSE

Wie oben, nur daß 2 Gebäckkarten mit dem Mäusekärtchen weggegeben werden.



SPIELTEUFELCHEN

Wer das Spielteufelchen würfelt, holt es vom Plan und legt es daneben ab. Aber Achtung: Von dem Moment an, wo bereits ein Gebäckstück auf einer der Sammelkarten liegt, heißt es **Kartentausch!** Du gibst deine Karte nach rechts weiter und nimmst die deines links sitzenden Nachbarn.



HEXE

Großes Pech: **Alle** Spieler geben ihre gesammelten Gebäckstücke auf leere Würfelfelder des Plans zurück. Die erwürfelte Hexe wird vom Plan genommen, kann somit die Spieler nicht mehr ärgern, diese grüne Giftlerin!