

### Zwei oder drei Spieler:

Bei weniger Spielern kann die Anzahl der Schleifen, die jeder sammeln muß, erhöht werden: bei zwei Spielern bis auf zwölf, bei drei Spielern auf acht Schleifen.

### Spielvariante:

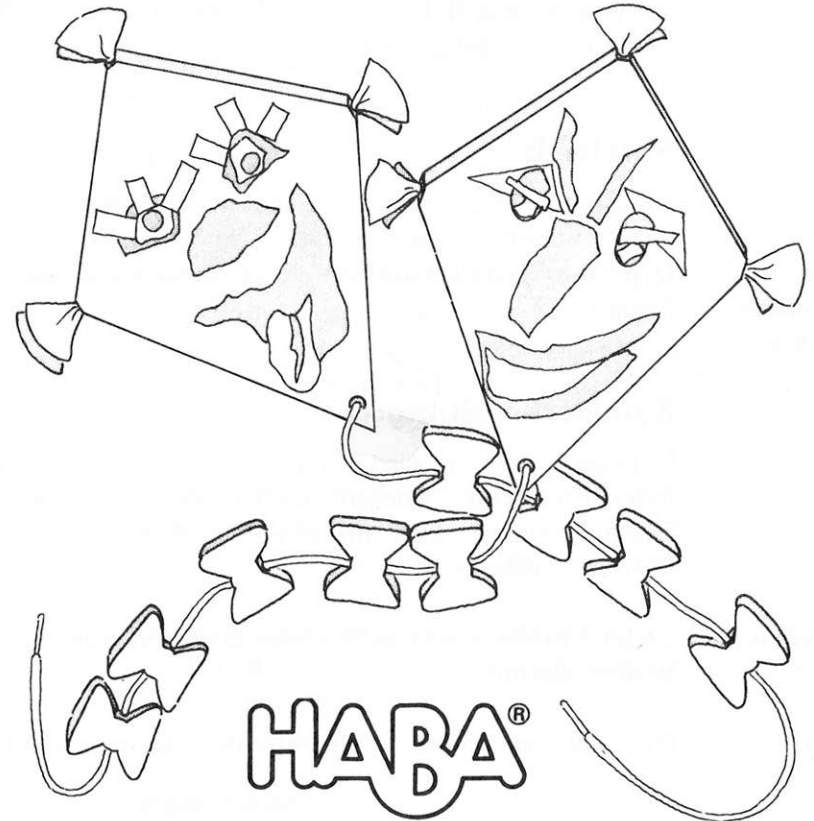
Bei älteren Kindern sollte man vereinbaren, die stibitzten Schleifen nur zurückzulegen, anstatt sie selbst aufzufädeln.

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4197



# Luftikus und Sausewind

Für 2 - 4 Spieler ab 3 Jahren.

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Idee: Karin Pennter

Grafik: Stefanie Pappon

## Spielinhalt:

- 4 Drachen aus Holz
- 4 Fädelschnüre
- 24 Schleifen
- 12 Wolken aus Holz
- 1 Sonderwürfel 3 x 3 x 3 cm

## Spielziel:

Die Spieler versuchen, möglichst schnell sechs Schleifen auf den Drachenschwanz zu fädeln und ihre drei Wolken vom Drachen wegzuschieben. Erst dann kann der Drache fliegen.

## Spielvorbereitung:

In jeden Drachen wird zunächst eine Schnur gefädelt: am freien Ende einen Knoten machen und von hinten durch die Bohrung ziehen. Fest anziehen, so daß der Knoten in der Bohrung verschwindet.

### Wolken legen

Jeder Spieler sucht sich einen Drachen aus und legt drei Wolken darauf.

### Schleifen verteilen

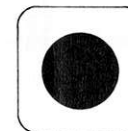
Die Schleifen werden in die Mitte des Tisches gelegt.

## Spielablauf:

### 1x würfeln

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder würfelt einmal.

### Farbe: Schleife auffädeln oder Schleife stehlen



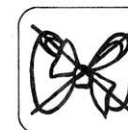
### rot (blau, grün, gelb) bedeutet:

Eine rote (blaue, grüne, gelbe) Schleife darf aufgefädelt werden, oder wenn bei einem Mitspieler als letzte eine rote (blaue, grüne, gelbe) Schleife auf dem Drachenschwanz ist, darf diese stibitzt und auf die eigene Schnur gefädelt werden.

Ausnahme: von einem „vollen“ Drachenschwanz (d.h. mit sechs Schleifen) darf keine Schleife mehr weggenommen werden.

Liegt keine passende farbige Schleife mehr und kann man auch keine wegnehmen, verfällt der Spielzug.

### Schleife zurücklegen



**bedeutet:** Die zuletzt aufgefädelte Schleife muß wieder zurückgelegt werden.

### Wolke verschieben



**bedeutet:** Eine Wolke darf vom Drachen weggeschoben werden.

### Drachenschwanz ist voll

Hat ein Spieler sechs Schleifen, muß aber weiterspielen, weil noch Wolken auf seinem Drachen liegen, so darf er, wenn er eine Farbe würfelt, die ein Mitspieler als letzte auf der Schnur hat, diese Schleife trotzdem wegnehmen. Er legt sie dann zu den anderen freien Schleifen zurück.

Haben mehrere Spieler diese Farbe als letzte Schleife am Drachenschwanz, so darf er sich ein „Opfer“ aussuchen; sinnvollerweise den Spieler mit den meisten Schleifen.

Ist der eigene Drachenschwanz voll und es fällt beim Weiterwürfeln die durchgestrichene Schleife, muß die letzte trotzdem abgegeben werden.

## Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst sechs Schleifen aufgefädelt und seine drei Wolken vom Drachen weggewürfelt hat.