



Ravensburger Spiele® Nr. 24 398 3

Würfelspiel für 2 - 4 Spieler
von 3 1/2 - 7 Jahren

Autor: Theora Design
Illustration: Horst Laupheimer

Inhalt:

- 4 Tafeln
- 84 Holzsteine in 6 Farben
- 1 Punktwürfel von 1 - 3
- 1 Farbwürfel
- 1 Kunststoffbeutel

„Quips“ ist ein lustiges Würfelspiel für die ganz Kleinen. Das Besondere daran sind die stabilen Tafeln mit den ausgestanzten Spielfeldern, auf denen die Steine fest sitzen und nicht so leicht durcheinandergeraten.



Jeder Mitspieler besitzt seine eigene Spieltafel. Die vier Tafeln sind unterschiedlich gestaltet, das heißt eine bestimmte Anzahl von Punkten ist immer anderen Farben zugeordnet. Die Kinder üben im Spiel das Benennen und Zuordnen von 6 Farben ebenso wie die Mengenerfassung von 1 bis 6.

Gewonnen hat, wer als erster alle Felder seiner Tafel mit Spielsteinen in der richtigen Farbe besetzt hat.

Spielregel 2

Verschenken

Diese Spielregel haben wir von Monika gelernt, als sie 2 1/2 Jahre alt war. Sie spielt „Quips“ am liebsten mit „Verschenken“. „Quips mit Verschenken“ wird genau nach der Spielregel vom „Überraschungsspiel“ gespielt, nur fand Monika es schöner, die Steine nicht zurück in den Beutel zu tun, sondern sie einem anderen Kind zu schenken. Kann das Kind nicht alle geschenkten Steine gebrauchen, legt es die restlichen in den Beutel zurück.



Jahre alt war. Jeder Spieler füllt seine Spieltafel zuerst so, daß alle bunten Steine am richtigen Platz liegen. Dann legt jeder Mitspieler seine Steine so um, daß keiner mehr auf dem richtigen Platz liegt. Das macht auch schon viel Spaß!

Jetzt beginnt das richtige Spiel: Reihum würfelt jeder mit beiden Würfeln. Wenn der Spieler z.B. „Blau“ und „Zwei“ würfelt, darf er 2 blaue Steine so umsetzen, daß sie wieder in farbgleichen Feldern stehen. Die beiden herausgenommenen Steine kommen in die leer gewordenen Felder. Wenn nur ein blauer Stein umgesetzt werden kann, verfällt der zweite Würfelpunkt.

Das Pffiffige an dieser Spielregel ist, daß die Spieler tüchtig aufpassen müssen, denn manchmal lassen sich mit einem Zug gleich zwei Steine zurück in ihre richtigen Felder bringen.

Gewonnen hat, wer als erster alle seine Steine wieder in den farbgleichen Feldern hat.



Spielregel 3

Verwechsel, verwechsel das Bäumelein

Diese Spielregel hat uns Jan geschickt. Er hat sie ganz allein erfunden, als er 5 1/2

Spielregel 1

Das Überraschungsspiel

Jeder Mitspieler erhält eine Tafel. Überzählige Tafeln werden mit den dazugehörigen farbigen Steinen zur Seite gelegt. Alle im Spiel bleibenden Steine kommen in den blauen Beutel.

Reihum wird mit dem Punktwürfel gewürfelt. Die entsprechende Anzahl Spielsteine wird „blind“ aus dem Beutel gefischt. Der Spieler darf beim Herausholen nicht in den Beutel schauen, sondern läßt sich von seinem Fang überraschen. Auch soll möglichst mit einem Mal gleich die richtige Anzahl Spielsteine gegriffen werden. Also nicht die ganze Hand voll nehmen, wenn nur eine 1 gewürfelt wurde!

Der Spieler schaut die Steine in seiner Hand an und setzt sie in farbgleiche Felder seiner Tafel. Steine, für die kein Platz mehr frei ist, kommen zurück in den Beutel. Danach ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielregel 4

Das Farb- und Punktwürfelspiel

Jeder Mitspieler bekommt eine Tafel. Überzählige Tafeln und die dazugehörigen Steine werden zur Seite gelegt. In der Mitte des Tisches wird offen und für alle gut sichtbar der Schachteldeckel mit den Spielsteinen gelegt. Mit beiden Würfeln wird reihum gewürfelt. Der Farbwürfel bestimmt die Farbe, der Punktwürfel die Menge der Steine, die der einzelne aus dem Schachteldeckel nehmen darf.

Die erwürfelten Steine werden in die farbgleichen Felder der eigenen Tafel gesetzt. Steine, für die kein Platz mehr frei ist, müssen zurück in den Schachteldeckel gelegt werden.

Gewonnen hat, wer zuerst alle Felder seiner Tafel mit den Spielsteinen der richtigen Farbe gefüllt hat.