

Wenn Sie zu „SANDMÄNNCHEN“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wr. Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien

SANDMÄNNCHEN

Ein beruhigendes „Gutenacht“-Spiel
für 2—4 Kinder ab 4 Jahren

Autoren: Stefanie Rohner & Christian Wolf

PIATNIK-Spiel Nr. 6374

© 1995 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



Spielinhalt:
1 Spielplan
1 Sandmännchen-Figur
1 Würfel
12 Holzscheiben (je 3 in 4 Farben)
12 selbstklebende Leuchtsterne zum Bekleben der
Holzscheiben

Spielziel:
Wenn das Sandmännchen am Ende der Nacht die
Sterne auslöscht, bleibt zuletzt nur noch ein leuch-
tender Stern übrig. Das Kind, dem dieser Stern ge-
hört, gewinnt das Spiel.

Vorbereitungen:
Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Das
Sandmännchen wird auf das Mondfeld gestellt. Je-
der Spieler bekommt 3 Sterne einer Farbe.
Achtung: Für eine gute Leuchtwirkung in der 2. Run-
de, sollte während der 1. Runde das Spielmaterial
von einer hellen Lampe gut beleuchtet werden.

Spielablauf:
1. Runde — „Jetzt ist Abenddämmerung: Das Sand-
männchen hängt die Sterne am Himmel auf.“
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an-
fangen darf, wird ausgelost.
Bist du an der Reihe, so würfle und ziehe das Sand-
männchen im Uhrzeigersinn um die gewürfelte An-
zahl Felder weiter.

Spielende:
Wenn nur noch auf einem einzigen Feld ein Stern
leuchtet, wird nochmals kurz das Licht angeschaltet
und geschaut, wem der Stern gehört. Dieser Spieler
hat gewonnen. Vor dem Lichtanschalten kann man
noch schnell raten lassen, wem dieser Stern wohl
gehört!

Es kann natürlich sein, daß zuletzt zwei oder mehr
Sterne auf dem gleichen Feld übrigbleiben. Dann
haben alle diese Spieler gemeinsam gewonnen.

Dort, wo das Sandmännchen stehenbleibt, legst du
einen deiner Sterne ab. Achte aber darauf, daß du
deinen Stern nicht direkt auf die Wegstrecke des
Sandmännchens legst. Lege den Stern daneben auf
das Sternfeld.
Bleibt das Sandmännchen auf einem Feld stehen,
wo schon ein Stern liegt, darfst du trotzdem einen
deiner Sterne ablegen. Denn es dürfen beliebig viele
Sterne neben dem gleichen Feld liegen.
Haben alle Spieler ihre Sterne abgelegt, so wird das
Licht gelöscht. Die Sterne leuchten jetzt!

2. Runde — „Jetzt ist Morgendämmerung: Das
Sandmännchen hängt die Sterne wieder ab.“
Das Spiel geht weiter fast wie zuvor. Kommt du an
die Reihe, so würfelst du und ziehst das Sandmänn-
chen um die gewürfelte Anzahl Felder weiter.
Dort, wo das Sandmännchen stehenbleibt, nimmst
es jetzt aber ALLE Sterne ab. Lösche die Sterne
indem du sie umdrehst.

Spielende:
Wenn nur noch auf einem einzigen Feld ein Stern
leuchtet, wird nochmals kurz das Licht angeschaltet
und geschaut, wem der Stern gehört. Dieser Spieler
hat gewonnen. Vor dem Lichtanschalten kann man
noch schnell raten lassen, wem dieser Stern wohl
gehört!

Es kann natürlich sein, daß zuletzt zwei oder mehr
Sterne auf dem gleichen Feld übrigbleiben. Dann
haben alle diese Spieler gemeinsam gewonnen.