

- Wenn ein Spieler alle Karten für ein Naturreich zusammen hat, kann er den Wagen nehmen und bekommt eine zusätzliche Karte als Geschenk.
Die drei Karten für das eroberte Naturreich werden beiseitegelegt.
- Wenn der Zauberer bei den verschiedenen Bewegungen der Kobolde oder des Zauberers zwischen zwei Kobolde gesetzt wird, zaubert er: Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, kann sich eine Karte von einem seiner Mitspieler nehmen (Abb. 6).

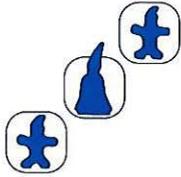


Abb. 6

- Wenn alle Karten aus dem Kartenausteiler entnommen wurden, wird der zweite Kartenstapel eingelegt.

SPIELVARIANTE MIT HÖHERER SCHWIERIGKEITSSTUFE

Bei dieser Spielvariante werden die Karten mit der Rückseite nach oben gelegt, so daß nur die Worte ohne Abbildungen sichtbar sind. Der Kartenstapel wird also mit der Bildseite nach unten in den Kartenausteiler eingelegt. Während des Spiels dürfen die Kinder den auf den Karten dargestellten Gegenstand nicht sehen. Erst wenn ein Spieler glaubt, daß er drei Karten zu einem Naturreich zusammen hat, kann er sie umdrehen und kontrollieren, ob die Ränder die gleiche Farbe haben. Er erfährt dann, ob er die richtigen Karten bekommen hat.

Wenn er sich geirrt hat, bekommt er keine Spielmarke. Er behält dann die Karten, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

7

spielend lernen



Sapientino[®]
Der kleine Pffiffikus

Es lebe die Natur

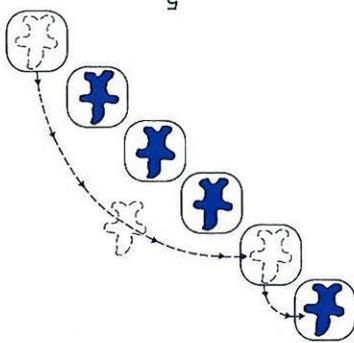
Mit Phantasie die Natur entdecken.
Tierreich, Pflanzenreich, Mineralreich.



Clementoni
Educational[®]

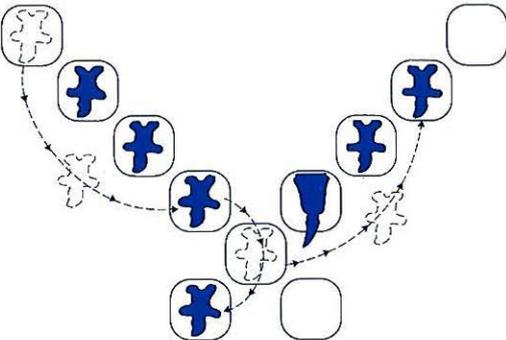
D

Abb. 5



Beim „Überspringen“ werden die besetzten Felder nicht mitgezählt. **Beispiel:** Wenn der Spieler eine 2 würfelt, können die Kobolde wie in Abbildung 5 dargestellt bewegt werden.

Abb. 4



Die Kobolde können in alle Richtungen vorwärts und rückwärts gehen. Sie werden jeweils um die Anzahl von Feldern bewegt, die der mit dem Zahlenwürfel gewürfelten Punktzahl entspricht. Die Kobolde können nicht auf Felder gesetzt werden, auf denen bereits andere Kobolde stehen. Sie können jedoch auch zwei oder mehr benachbarte Kobolde „überspringen“ (Abb. 4).

2

Das Spiel wird mit 60 Spielkarten (20 für jedes Naturreich) gespielt, die auf zwei Kartenstapel verteilt sind. 30 Karten haben eine grüne, die anderen 30 eine rote Rückseite. Auf

DIE SPIELKARTEN

versetzen.

Dieser Würfel dient dazu, die Kobolde um 1 bis 3 Felder zu

DER ZAHLENWÜRFEL

können die entsprechenden Kobolde bewegt werden.

– Bei den anderen vier Farben (Blau, Gelb, Orange, Grün) bewegt werden.

– Bei Violett kann ein beliebiger Kobold, gleich welcher Farbe,

– Bei Rot kann der Zauberer bewegt werden.

Dieser Würfel hat sechs Farbfächer:

DER FARBENWÜRFEL MIT SECHS FARBEN

und 5 rote Felder eingeteilt.

die Häuschen der Kobolde. Das Spielbrett ist in 12 gelbe

nen, märchenhaft wirkenden Naturlandschaft. In der Ecke

sieht man das Schloß des Zauberers und an den vier Ecken

Das Spielbrett zeigt eine grafische Darstellung einer schö-

DAS SPIELBRETT

für die drei „Naturreiche“ zu bekommen.

Die Spieler versuchen, die Spielkarten und die Spielmarken

ZIEL DES SPIELS

60 SPIELKARTEN

12 NATUR-SPIELMARKEN

5 SPIELFIGUREN

1 AUFLIEBERBLATT

1 KARTENAUSTEILER

1 ZAHLENWÜRFEL VON 1 BIS 3

1 FARBENWÜRFEL MIT SECHS FARBEN

1 SPIELBRETT

PACKUNGSGEHALT

Didaktisches Spiel für 2 – 4 Spieler

HINWEIS FÜR DIE ELTERN

Die „**Spiele von Sapientino**“ wurden speziell von namhaften Kinderpsychologen und Pädagogen mit dem Ziel entwickelt, den Kindern wichtige Lerninhalte und Informationen über die Welt, in der sie leben, zu vermitteln. Die Aufmerksamkeit der Kinder wird durch die kindgerechten und interessanten Elemente der Spiele geweckt, die ihr Lernvermögen anregen, so daß sie sich zusammen mit ihren Freunden spielend neue und nützliche Kenntnisse aneignen können. So macht das Lernen Spaß.

„**Es lebe die Natur**“ basiert auf einem neuen Konzept für ein einfaches und dennoch abwechslungsreiches Spiel, bei dem die Kinder in unterhaltsamer Form die drei Reiche der Natur entdecken: das Tierreich, das Pflanzenreich und das Reich der Mineralien.

Das Spielbrett symbolisiert eine schöne Naturlandschaft, in der sich die Holzspielfiguren – ein Zauberer und vier Kobolde – bewegen.

Die Spieler versuchen, die roten Felder zu erreichen, um in den Besitz des Wagens des Zauberers zu gelangen, der als lustiger und handlicher Kartenausteiler dient. Das Ziel besteht darin, durch die reich bebilderten Spielkarten die Spielmarken zu bekommen, welche die verschiedenen Naturreiche darstellen. Sieger ist, wer als erstes die 3 Spielmarken gesammelt hat.

Es sind zwei Schwierigkeitsstufen vorgesehen, die das Spiel besonders vielseitig machen und sich sowohl für Kinder im Vorschulalter als auch für Kinder im Schulalter eignen.

Der Zauberer kann sich ebenfalls um ein bis vier Felder nach Wahl des Spielers in alle Richtungen bewegen. Er kann nicht auf bereits besetzte Felder gesetzt werden, die er jedoch ebenso wie die Kobolde überspringen kann.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es beginnt der jüngste Spieler, der mit beiden Würfeln – mit dem Zahlenwürfel und mit dem Farbenwürfel – würfelt. Er bewegt den Kobold mit der gewürfelten Farbe um die Anzahl der Felder, die der gewürfelten Punktzahl entspricht. Wenn der Spieler Rot würfelt, bewegt er den Zauberer, unabhängig von der gewürfelten Punktzahl, nach Belieben um 1 bis 4 Felder.

Das Spiel wird der Reihe nach fortgesetzt, wobei jeder Spieler versucht, auf die roten Felder zu kommen, damit er in den Besitz des Wagens des Zauberers gelangen kann, der die Karten für die drei Naturreiche austeilte. Dazu braucht man den Wagen nur mit leichtem Druck einige Zentimeter zu bewegen; und schon gibt er – wie von Zauberhand – eine Karte für den betreffenden Spieler aus.

Die Farbe des Kartenrandes gibt an, zu welchem Naturreich der auf der Karte dargestellte Gegenstand gehört:

BLAU = TIERREICH
ORANGE = PFLANZENREICH
VIOLETT = MINERALREICH

Jeder Spieler muß 3 Karten mit verschiedenen Motiven aus einem Naturreich sammeln, damit er die diesem Naturreich entsprechende Spielmarke gewinnt, und sie dann in seinem Koboldhaus auf dem Kreis mit der Farbe für das betreffende Naturreich ablegen kann.

Jedesmal, wenn aus dem Kartenverteiler eine Karte herauskommt, die der Spieler bereits bekommen hat und die er nicht brauchen kann, wird diese Karte beiseitegelegt.

Es gewinnt der Spieler, der als erster alle 3 Spielmarken für jedes der 3 Naturreiche im Haus der Kobolde abgelegt hat.

1

6

4

3

ABLAUF DES SPIELS
Einer der beiden Spielkartentapel wird mit der Bildseite nach oben in den Wagen des Zauberers eingelegt. Die Kobolde werden auf die vier gelben Felder in der Mitte gestellt. Der Zauberer wird auf ein beliebiges Feld des Spielbretts gestellt. Jeder Spieler sucht sich eines der Häuschen in den Ecken des Spielbretts aus.

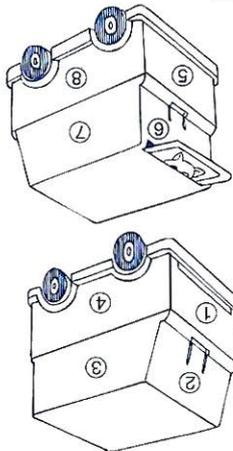


Abb. 3

Abb. 2

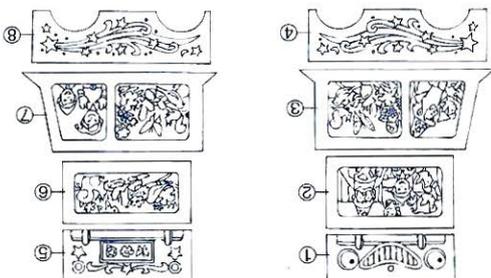
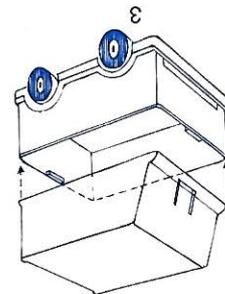


Abb. 1



Der Kartenausteiler stellt den magischen Zauberwagen des Zauberers dar. Dieser Wagen muß vor Spielbeginn zusammengebaut und mit den Aufklebern verzirt werden, wobei die Abbildungen 1, 2 und 3 zu beachten sind.

DER KARTENAUSTEILER

Die 4 kleineren Spielfiguren stellen die „Kobolde“ dar. Sie haben die Farben Blau, Orange, Gelb und Grün. Die größere, rote Spielfigur stellt den „Zauberer“ dar.

DIE SPIELFIGUREN

Es gibt drei verschiedene Spielmarken:
– **blaue Spielmarken** mit Schmetterling für das **Tierreich**;
– **orangefarbene Spielmarken** mit Rose für das **Pflanzenreich**;
– **violette Spielmarken** mit Diamant für das **Mineralreich**;

DIE SPIELMARKEN

PS: Bei der Zuordnung der einzelnen Abbildungen wurde auf der Rückseite jeweils der Name zu dem abgebildeten Gegenstand angeführt.
Auf der Rückseite wird jeweils der Name zu dem abgebildeten Gegenstand angeführt.
– Der **blaue Rahmen** kennzeichnet die Gegenstände, die zum **Tierreich** gehören.
– Der **orangefarbene Rahmen** kennzeichnet die Gegenstände, die zum **Pflanzenreich** gehören.
– Der **violette Rahmen** kennzeichnet die Gegenstände, die zum **Mineralreich** gehören.