

was führt die hilde denn im schilde?

Ein lustiges und turbulentes Würfelspiel für zwei bis vier Kinder ab fünf Jahren.

Spielinhalt:

Fünf Schildkröten in verschiedenen Farben, ein Würfel und ein Spielplan.

Spielidee:

Der Spieler, dem es als Ersten gelingt, mit seiner Schildkröte die diagonal gegenüberliegende Spielfeldecke zu erreichen, hat das Spiel gewonnen.

Vorbereitung des Spieles:

Die Spieler stellen ihre Schildkröten auf die verschiedenfarbigen Startfelder in den Ecken des Spielfeldes, und zwar jede Schildkröte auf das ihrer Farbe entsprechende Startfeld. Die grüne Schildkröte wird auf eines der vier Felder im Zentrum des Spielplanes gestellt.

Wichtig: Die Schildkröten dürfen immer nur in Richtung der weißen Linien gezogen werden – also senkrecht und waagrecht, aber niemals diagonal. Kommt eine Schildkröte auf ein Feld, auf dem eine Schildkröte mit Kopf, Füßen und Schwanz abgebildet ist, muß die Schildkröte beim nächsten Zug in die Richtung vorrücken, in die der Kopf der abgebildeten Schildkröte zeigt. Kommt die Schildkröte aber auf einen grünen Punkt ohne Kopf, Füße und Schwanz, darf sie das nächste Mal in beliebiger Richtung vorrücken (das gilt auch für die Startfelder).

Spielverlauf:

Der erste Spieler beginnt zu würfeln. Zeigt der Würfel zwei

verschiedene Werte, muß der Spieler sich für einen davon entscheiden. Er spricht die Zahl laut und deutlich aus und bewegt seine Schildkröte in gerader Linie um genau so viele Felder vorwärts. Kann er sich für keine der beiden Zahlen entscheiden, sagt er laut: „Ich passe!“ und der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) ist an der Reihe. Ein Spieler **muß** passen, wenn der Weg seiner Schildkröte durch die grüne Schildkröte blockiert ist.

Ein Feld darf immer nur von einer Schildkröte besetzt sein.

- Zieht eine Schildkröte über ein schon besetztes Feld, zählt dieser Schritt ebenso einen Punkt, wie der Zug über ein freies Feld.
- Die Schildkröten dürfen nicht über das von der grünen Schildkröte besetzte Feld und nicht über die vier kleinen roten Mauern ziehen, die senkrecht zum Spielfeldrand an jeder Seite stehen.
- Wenn der Würfel eine der beiden Schildkröten-Abbildungen zeigt, muß mit der grünen Schildkröte in der Mitte gezogen werden. Sie darf auf jedes beliebige freie Spielfeld versetzt werden, auch auf die Start- bzw. Zielfelder. Man wird sie natürlich so plazieren, daß einer der Mitspieler am Vorrücken gehindert wird. War man aber selbst der Blockierte, ist man natürlich froh, die Schildkröte endlich einem anderen Spieler „vor die Nase“ setzen zu können.
- Der Spieler, der zuerst mit seiner Schildkröte die gegenüberliegende Ecke erreicht, hat gewonnen.

Nun viel Spaß beim Spielen und hoffentlich muß man nicht zu oft fragen: „Was führt die Hilde denn im Schilde?“

Spear-Spiel

No. 22190

SPEAR-SPIELE GMBH · SPIELEFABRIK UND -VERLAG · 8500 NÜRNBERG