

Bücher und weitere spannende Produkte zu
 Pettersson und Findus findest Du unter www.oetinger.de,
www.family.de und im gut sortierten Buchhandel



Pettersson und Findus



Wie Findus zu Pettersson kam

Für 2 – 4 Kinder ab 5 Jahren

„Pettersson, erzähl mir, wie das war, als ich klein war!“
 Pettersson und Findus durchstöbern den Dachboden. Da gibt es jede Menge Bilder aus der Zeit, als Findus zu Pettersson kam – und Findus möchte sie alle aufhängen! Doch dazu müssen erst ein paar Bilderrahmen her. Wer hilft den beiden, herauszufinden, wie viele Rahmen sie brauchen?

Spielmaterial

- 30 Bildkarten (je 5 x Findus, Pettersson, Dachs, Muckla, Kuh, Huhn)
- 6 Bilderrahmen-Karten
- 1 Würfel
- 1 Klebefolie

Ziel des Spiels

Wer schafft es als Erster, sechs Karten vor sich abzulegen?

Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst die Karten vorsichtig heraus.
 Der Würfel wird mit den sechs Aufklebern beklebt.

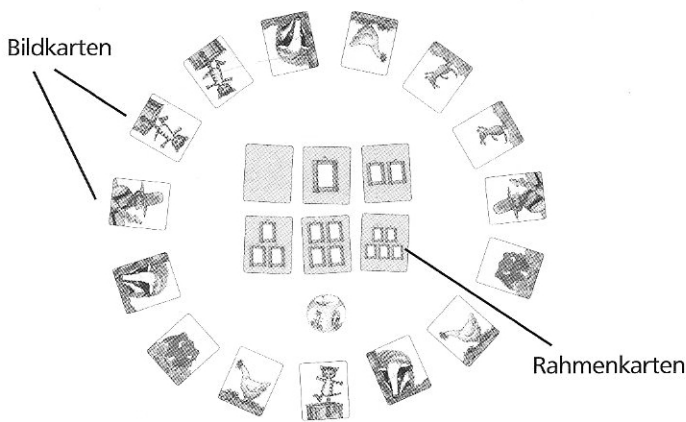
Vorbereitung

Von den insgesamt 30 Bildkarten werden 15 beliebige – mit dem Motiv nach oben – in einem Kreis auf dem Tisch verteilt. Dann werden die restlichen 15 Karten, ebenfalls mit dem Bild nach oben, auf die bereits ausgelegten Bildkarten gelegt. Es liegen also immer zwei Karten so übereinander, dass die untere verdeckt ist und im Kreis nur 15 Bilder zu sehen sind.

Spielidee: KRAG-Team
 Grafik: Mirko Suzuki und Claus Stephan
 © Verlag Friedrich Oetinger GmbH, Hamburg 2002
 Illustrationen © Sven Nordqvist, 2001
www.oetinger.de
 © 2007 KOSMOS Verlag
 Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
 Tel.: +49(0)711-2191-0
 Fax: +49(0)711-2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de
 Art.-Nr.: 699338

523683





Auf den sechs **Rahmenkarten** sind 0, 1, 2, 3, 4 und 5 Bilderrahmen abgebildet. Die Rahmenkarten werden, mit dem Bild nach oben, in der Mitte des Kreises ausgelegt. Sie werden so zwischen den Bildkarten verteilt, dass die Rahmenkarten für alle Spieler gut erreichbar sind. (Hinweis: Eine der Rahmenkarten zeigt nur die Wand, keinen Bilderrahmen.)

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Nun schauen alle Spieler (auch derjenige, der gewürfelt hat) schnell, welches Bild der Würfel zeigt. Dann zählen alle Spieler leise für sich und so schnell wie möglich, wie viele Bildkarten mit diesem Bild sichtbar ausliegen. Wer fertig gezählt hat, schnappt sich so schnell wie möglich die Rahmenkarte mit der passenden Anzahl an Bilderrahmen. Wer sich als Erster die richtige Rahmenkarte geschnappt hat, darf sich eine der offen liegenden Bildkarten mit demselben Bild nehmen, das der Würfel zeigt. Diese legt er vor sich auf dem Tisch ab – getrennt von den noch ausliegenden Bildkarten in der Tischmitte. **Liegt keine passende Bildkarte sichtbar aus,** dann müssen sich die Spieler die Rahmenkarte ohne Bilderrahmen schnappen. Wer das als Erster schafft, darf sich eine beliebige Bildkarte nehmen. **Danach wird die Rahmenkarte wieder zurück an ihren Platz gelegt.** Dann ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Beispiel: Felix hat Findus gewürfelt. Alle Spieler zählen, wie viele Findus-Karten sichtbar auf dem Tisch liegen – es sind drei. Nadja schnappt sich als Erste die richtige Rahmenkarte mit drei Bilderrahmen und darf sich zur Belohnung eine Findus-Karte nehmen.

Achtung: Da die Spieler zur Belohnung Bildkarten erhalten, werden beim Spielen nach und nach die unteren Bildkarten sichtbar. Dadurch verändert sich die Anzahl der sichtbaren Bildkarten mit dem gleichen Motiv ständig.

Wer sich eine falsche Rahmenkarte schnappt oder beim Zuschnappen ausliegende Karten durcheinander wirft, muss eine beliebige seiner gesammelten Bildkarten abgeben. Sie wird wieder offen auf eine noch ausliegende Bildkarte in der Tischmitte zurückgelegt. Wer noch keine Bildkarte erhalten hat, muss auch keine abgeben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler sechs Bildkarten gesammelt hat. Dieser Spieler hat für die meisten Bilder einen Rahmen gefunden und ist der Sieger!

Spieltipps für jüngere Kinder

Bei jüngeren Kindern sollten die Rahmenkarten übersichtlich in der richtigen Reihenfolge ausgelegt werden, also 0 Rahmen, 1 Rahmen, 2 Rahmen, 3 Rahmen, 4 Rahmen, 5 Rahmen. Ein älteres Kind oder ein Erwachsener sollte als Schiedsrichter nachzählen und entscheiden, ob die Spieler sich die richtige Rahmenkarte geschnappt haben. Die Kinder können stattdessen auch langsam gemeinsam nachzählen.

Vor Spielbeginn können die Spieler auch ausmachen, dass bei falschem Zuschnappen keine Bildkarte zurückgegeben werden muss. Die Spieler dürfen dann aber nur ein Mal zuschnappen – nicht verschiedene Rahmenkarten durchprobieren!

