

Alle Pilze
ingesammelt?
Auswertung

Spielende:

Wenn alle Pilze eingesammelt sind, werden sie angeschaut.
Nun wird ausgewertet:

- jeder ungenießbare Pilz bringt einen Minuspunkt. Für einen ungenießbaren Pilz müßt ihr einen wurmigen Pilz wegtun. Für zwei ungenießbare Pilze, die ihr erwischt - oder geschenkt bekommen habt - legt ihr einen guten Pilz weg.
- jeder gute Pilz bringt zwei Punkte
- jeder wurmige Pilz bringt einen Punkt

Wer hat die meisten Punkte?

Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Willi ernennt dich zum **Hilfswichtel**.

Spielvariante
für Jüngere:
ohne Würfel,
Pilze anschauen,
verteilen,
einsammeln

Spielvariante zum Kennenlernen/ für jüngere Kinder:

Der Würfel wird nicht benötigt.

Am Anfang werden alle Pilze gemeinsam angeschaut. Reihum stellt jedes Kind in jeder Runde einen Pilz auf ein beliebiges Pilzfeld.

Beim Einsammeln der Pilze stellt das Kind, das gerade an der Reihe ist, Willi auf ein beliebiges Feld und nimmt sich von dort einen Pilz. Den kann es verschenken oder behalten. Dann ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielanleitung

Nr. 4156

Willi Waldwichtel



HABA®

Willi Waldwichtel

Ein Gedächtnisspiel von Rik van Even für 2 bis 4 pfflige Kinder ab 5 Jahren.

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Grafik: Petra Probst

Willi Waldwichtel läuft durch den Wald. Oh: Alles voller Pilze - ihm läuft das Wasser im Munde zusammen: Das wird ein leckeres Mittagessen! Wer ihm hilft, besonders viele gute Pilze zu finden, wird zum Hilfswichtel ernannt.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Willi Wichtel
- 17 Pilze:
 - 5 gute (= 2 Punkte)
 - 6 wurmige (= 1 Punkt)
 - 6 ungenießbare (= -1 Punkt)
- 1 Würfel (1-3)



Kurzanleitung:
viele gute Pilze einsammeln

Spielziel:

Alle Kinder versuchen, möglichst viele gute Pilze zu sammeln.

Spielvorbereitung:

Stellt die **Pilze** neben den Spielplan. **Willi Waldwichtel** startet von einem beliebigen Wegfeld in der Mitte des Spielplanes.

Spielablauf:

1. Pilze verteilen

Das jüngste Kind beginnt und **würfelt** einmal. Welche Zahl hast du gewürfelt? Genau so viele Felder läuft Willi Waldwichtel **links oder rechts** herum.

Pilze
Willi

Pilze verteilen:
Willi mit Würfel
bewegen,

Pilz setzen

Dorthin, wo er stehenbleibt, setzt du einen Pilz. Auf dem Spielplan sind die Stellen markiert, wo die Pilze wachsen. **Der erste Pilz wächst direkt neben dem Feld, auf dem Willi steht.** Die anderen Pilze wachsen dahinter - die letzten Pilze wachsen also später dann auf den Feldern am Spielfeldrand. Ist dort, wo Willi landet, kein Pilzfeld mehr frei, darf noch einmal gewürfelt werden.

Kein Feld frei? erneut würfeln

Pilz ansehen

Bevor du den Pilz setzt, **zeigst du die Unterseite.** Alle müssen sehen können, ob der Pilz:

- ein **guter Pilz** ist und später wertvolle 2 Punkte einbringt (keine Markierung).
- ein **wurmiger Pilz** ist und später noch einen Punkt wert ist (Wurm).
- oder als **ungenießbarer Pilz** nachher einen Minuspunkt einbringt (schwarzer Punkt).

Reihum wird gewürfelt, bis Willi **alle Pilze im Wald verteilt** hat.



Gute Pilze merken!

Versucht euch zu merken, wo die **guten**, wo die **wurmigen** und wo die **ungenießbaren Pilze** stehen.

Nun beginnt der zweite Teil des Spiels.

Pilze einsammeln: Willi mit Würfel bewegen, Pilz einsammeln

2. Pilze einsammeln

Das Kind, das nun an der Reihe ist, würfelt einmal und zieht den Waldwichtel wahlweise links- oder rechtsherum.

Dort, wo Willi landet, wird ein **Pilz eingesammelt.** Immer der Pilz, der am nächsten am Wegfeld steht! **Achtung: nicht unter den Pilz schauen!**

Du darfst nun überlegen:

Pilz behalten? Pilz verschenken?

- Du kannst den **Pilz behalten** und für dich zur Seite stellen.
- Du kannst den **Pilz aber auch an ein anderes Kind verschenken.**

Gute Gedächtniskünstler schauen auch jetzt noch nicht unter den Pilz - sondern erst am Ende des Spieles - ob es ein guter, ein wurmiger oder ein schlechter Pilz war.

Reihum würfelt ihr solange, bis alle Pilze eingesammelt sind.