

Spiel nach den Bildertüchern von Annet Rudolph und Nele Moost
© Esslinger Verlag J.F. Schreiber GmbH-Esslingen, Wien
Postfach 100325, 73703 Esslingen

Spielidee und Redaktion: TM-Spiele

Illustration: Annet Rudolph

Grafik: Thilo Rick/Anke Pohl

Foto: Dirk Hoffmann

Art.-Nr. 91353

©1999 Klee-Spiele GmbH

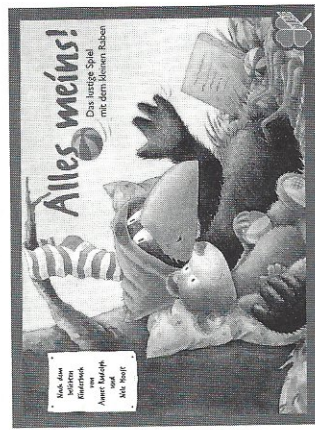
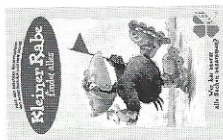
D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten

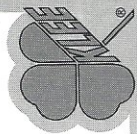
MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellehern.

Noch mehr Spielspass mit dem Kleinen Raben:



T.Nr. S30128



Wo sind deine Freunde? **Kleiner Rabe**

**Das lustige Legespiel
mit dem Kleinen Raben
für 2-4 Kinder ab 4 Jahren**

Der Kleine Rabe hat Bilder gesammelt, auf denen er mit seinen Freunden zu sehen ist. Aber die Bilder sind in viele Teile zerlegt - mal sind es mehr und mal sind es weniger. Reihum decken die Kinder die Kärtchen auf und versuchen passende Bildteile zu finden, die sie aneinanderlegen können. Dabei dürfen sie auch von den Mitspielern Kärtchen nehmen. Wer legt die meisten Bilder?

Spielmaterial
48 Bildkärtchen

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Die Bildkärtchen werden mit den Abbildungen nach unten gemischt und verdeckt in der Tischmitte bereitgelegt.

Die Bilder

Im Spiel gibt es fünf verschiedene Bildmotive, die aus unterschiedlich vielen Kärtchen bestehen. Die Zahl auf den Kärtchen gibt an, aus wie vielen Teilen das fertige Bild jeweils besteht.

So sehen die fertigen Bilder aus:



Spielablauf

- Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Wer an der Reihe ist, nimmt in jedem Spielzug zwei Kärtchen und legt sie offen vor sich ab.
- Passen zwei oder mehr Kärtchen aneinander, legt er sie als Gruppe zusammenhängend ab. Passen die Kärtchen nicht, legt er sie einzeln. Wenn der Spieler später ein zunächst noch fehlendes Kärtchen erhält, darf er einzeln liegende Kärtchen oder einzelne Kärtchengruppen ebenfalls aneinanderfügen.
- **Ein** Kärtchen muß der Spieler immer aus der Tischmitte nehmen.
- Das zweite Kärtchen darf er von einem Mitspieler nehmen, wenn er damit ein angefangenes Bild verlängern oder sogar vervollständigen kann.
- Das darf er aber nur, wenn dieser Mitspieler gleich viele

oder weniger zusammenhängende Kärtchen **mit demselben Farbrahmen** hat. Hat der Mitspieler mehr zusammenhängende Kärtchen, darf man davon keins nehmen.

Beispiel:

Linda hat:



Wolfgang hat:



Linda darf bei Wolfgang das fehlende 4er-Kärtchen nehmen, da sie gleich viele Kärtchen hat, ein 5er-Kärtchen darf sie nicht nehmen, da sie weniger zusammenhängende hat, und das 2er-Kärtchen darf sie auch nicht nehmen, da sie davon gar keins hat.

Wäre Wolfgang an der Reihe, dürfte er bei Linda ebenfalls ein 4er-Kärtchen nehmen oder eins der 5er-Kärtchen, da er davon mehr zusammenhängende hat.

- Fertige Bilder legen die Spieler vor sich ab. Davon darf nun nichts mehr genommen werden.
- Liegen auf dem Tisch keine verdeckten Kärtchen mehr und ein Spieler kann auch nicht mehr von einem Mitspieler ein Kärtchen nehmen, so ist für diesen Spieler das Spiel zu Ende.

Spielende

Sobald alle verdeckten Kärtchen aufgenommen und alle Bilder fertiggestellt wurden, ist das Spiel für alle zu Ende. Jeder Spieler zählt nun die Kärtchen, aus denen seine Bilder bestehen. Es gewinnt, wer die meisten Kärtchen hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.