

Ravensburger Spiele® Nr. 24279 5
Spielemagazin für 2 - 6 Kinder von 3 - 8 Jahren
Autorin: Christine Welz

4 SPIELE-HITS

Spielmaterial: 2 doppelseitig bedruckte Spielpläne (= 4 Einzelpläne), 6 Spielfiguren aus Holz, 1 Farbwürfel, 30 Farbchips, 9 Tierkärtchen
Vor dem ersten Spielen sind die Chips und Kärtchen vorsichtig aus der Stanztafel auszubrechen.

Der bunte Pfau

Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren

Zum Spiel gehören der Spielplan „Der bunte Pfau“, pro Mitspieler 1 Satz mit 6 verschiedenfarbigen Farbchips, der Farbwürfel

Und so wird gespielt

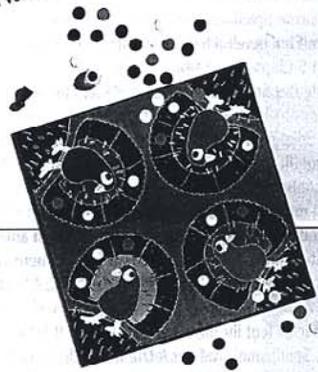
Jeder Mitspieler legt seinen Satz Farbchips offen vor sich aus und sucht sich auf dem Spielplan einen Pfau aus, den er gern schmücken möchte. Wer zuerst Rot würfelt, darf beginnen, und dann geht es immer im Uhrzeigersinn weiter.

Ziel des Spieles ist es, als erster seinen Pfau mit den 6 bunten Farbchips vollständig geschmückt zu haben. Wer an der Reihe ist, würfelt und schaut nach, ob

bei seinem Pfau auf dem Spielplan das Farbfeld mit der gewürfelten Farbe schon mit einem Chip derselben Farbe abgedeckt ist.

Würfelst du zum Beispiel Rot, und das rote Farbfeld auf der Pfauenfeder deines Pfaus ist noch nicht abgedeckt, dann nimmst du deinen roten Chip und legst ihn auf dieses Farbfeld ab. War das Feld schon abgedeckt, dann hast du Pech gehabt und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Es gewinnt derjenige Spieler von euch, der als erster seinen Pfau mit allen 6 verschiedenfarbigen Chips auf dem Plan vollständig abgedeckt hat.



Tiere auf dem Bauernhof

Gedächtnisspiel für 2 - 6 Spieler ab 4 Jahren

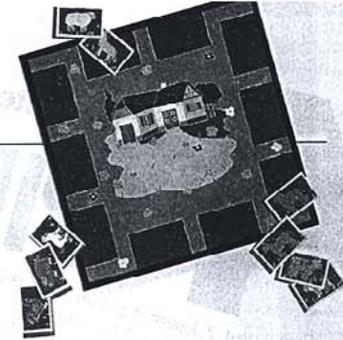
Zum Spiel gehören der Spielplan „Tiere auf dem Bauernhof“, 1 Spielfigur (der Bauer), die 9 Tierkärtchen, pro Mitspieler 1 Satz mit 5 gleichfarbigen Farbchips

Und so wird gespielt

Die 9 Tierkärtchen und die eine von euch ausgesuchte Spielfigur (der Bauer) werden neben dem Plan bereitgelegt. Jeder Mitspieler nimmt sich 5 Chips einer Farbe und legt diese in der Mitte des Spielplanes vor dem Bauernhof ab.

Im Spiel geht's darum, daß die Spieler abwechselnd die 9 Tiere und den Bauern auf den 10 Außenfeldern des Spielplanes neu ordnen und man sich merken muß, welche Figuren gerade die Plätze getauscht haben. Wer sich am besten merken kann, wer sich auf dem Bauernhof gerade bewegt hat, gewinnt das Spiel.

Zunächst legt ihr die 9 Tierkärtchen auf 9 Felder des Spielplanes. Auf das letzte freie Feld kommt dann der Bauer. Wählt euch einen Startspieler aus, der anfängt. Derjenige wird gleich 2 Figuren auf dem Plan miteinander vertauschen.



Vorher darf der Spieler, der links vom Startspieler sitzt, den Spielplan noch einmal ganz genau anschauen.

Dann dreht er sich weg, und der Startspieler sucht sich jetzt 2 beliebige Figuren auf dem Plan aus und läßt sie die Plätze miteinander tauschen. Das können zwei Tiere sein - oder ein Tier und der Bauer.

Jetzt darf der andere Spieler wieder gucken und einen Tip abgeben, welche zwei Figuren die Plätze getauscht haben. War der Tip richtig, darf sich der Spieler einen Chip seiner Farbe nehmen, ansonsten hat er Pech gehabt.

Nun kommt die nächste Runde, und der Spieler, der eben noch den Tip abgegeben hat, ist nun derjenige, der zwei Figuren auf dem Plan vertauscht, während der wiederum links von ihm sitzende Spieler sich wendet und danach einen Tip abgibt.

Es gewinnt schließlich derjenige, der als erster die 5 Chips seiner Farbe besitzt. Ein Tip noch, wenn ihr eine „verschärfte Variante“ spielen möchtet: Der Spieler, der die Figuren miteinander vertauscht, darf, während der andere Spieler wegguckt, außerdem noch den Spielplan drehen - so weit, wie er möchte. Nun wird es noch schwieriger!



Ravensburger

Das Feuerwehrspiel

Leiterspiel für 2 - 6 Kinder ab 3½ Jahren

Zum Spiel gehören der Spielplan „Das Feuerwehrspiel“, pro Mitspieler 1 Spielfigur, der Farbwürfel

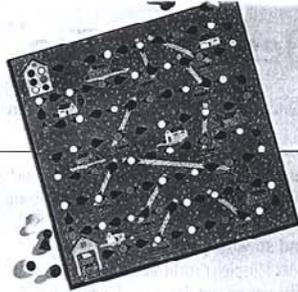
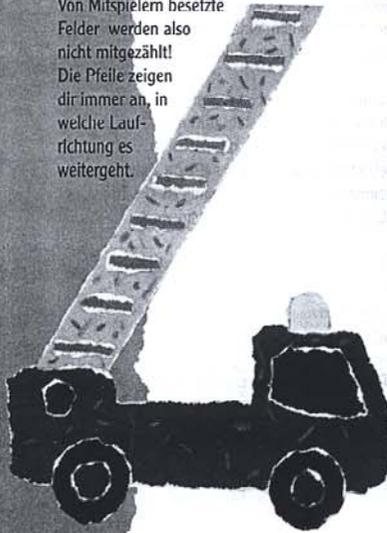
Und so wird gespielt

Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld - das ist das Feuerwehrhaus unten links auf dem Spielplan.

Ziel des Spieles ist es, das andere Feuerwehrhaus oben links auf dem Spielplan als erster zu erreichen. Wer zuerst Gelb würfelt, darf beginnen. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und ziehst dann deine Figur auf das nächste **freie** Feld der gewürfelten Farbe.

Von Mitspielern besetzte Felder werden also nicht mitgezählt! Die Pfeile zeigen dir immer an, in welche Laufrichtung es weitergeht.



Wenn du Glück hast, dann kannst du über die Feuerwehrleitern schneller nach oben kommen. Du kannst aber auch mal Pech haben, und dann mußt du eine Leiter von oben nach unten herabsteigen. Bleibst du am Ende deines Zuges genau auf einem Feld stehen, von dem aus eine Leiter nach oben oder unten führt, dann geht deine Figur diese Leiter bis zum Ende entlang.

Ein Beispiel: Du fängst das Spiel an und würfelst weiß. Dann kommst du auf ein Feld, von dem aus eine Leiter nach oben auf ein rotes Feld führt. Deshalb stellst du deine Figur jetzt auf dieses rote Feld.

Falls du eine Leiter hinauf- oder hinabsteigst, das Feld am Ende dieser Leiter aber besetzt ist, dann stellst du deine Figur auf dem nächsten **freien** Feld **neben** der anderen Figur ab. Führt dein Weg die Leiter hinauf, dann liegt das nächste freie Feld in Pfeilrichtung - führte dein Weg aber die Leiter hinab, dann liegt es entgegen der Pfeilrichtung, hin in Richtung Start. Im Extremfall kann es übrigens passieren, daß du auf diese Weise in einem Zug mehr als eine Leiter hinauf- oder hinabsteigst!

Es gewinnt, wer zuerst das Ziel-Feuerwehrhaus erreicht hat. Dieses steht übrigens für alle 6 Farben: Wenn du zum Beispiel auf dem drittletzten runden Feld der Laufbahn stehst (einem roten Feld) und dann Gelb würfelst, dann rückst du bis zum Zielfeld vor.

Besuch im Zoo

Würfellaufspiel für 2 - 6 Kinder ab 3½ Jahren

Zum Spiel gehören der Spielplan „Besuch im Zoo“, pro Mitspieler 1 Spielfigur, der Farbwürfel

Und so wird gespielt

Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das große Eingangsfeld des Zoos - das ist das Feld unten links auf dem Spielplan. Ziel ist es, als erster Spieler das große Ausgangsfeld des Zoos (oben auf dem Spielplan) zu erreichen.

Wer als erster Blau würfelt, darf beginnen, und danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Man würfelt und zieht dann immer bis zum nächsten **freien** Feld der gewürfelten Farbe weiter. Das heißt: Von anderen Figuren besetzte Farbfelder werden nicht mitgezählt!



Die Pfeile helfen euch dabei zu sehen, in welche Richtung es jeweils weitergeht. Es gibt 2 Stellen auf dem Spielplan, wo sich der Zoorundgang in zwei nebeneinander verlaufende Wege verzweigt.

Hier müßt ihr euch jeweils am Anfang der Weggabelung entscheiden, welchen der beiden Wege ihr weitergehen wollt - am besten den, der euch mit der soeben gewürfelten Farbe am weitesten nach vorn bringt. Den Weg, für den ihr euch entschieden habt, müßt ihr dann aber auch weitergehen; man kann also nicht zwischendurch auf eine andere Laufbahn wechseln.

Es gewinnt, wer zuerst das große Zielfeld erreicht hat. Dieses steht übrigens für alle 6 Farben: Wenn du zum Beispiel auf dem vorletzten runden Feld der Laufbahn stehst (einem weißen Feld) und dann Blau würfelst, dann rückst du bis zum Zielfeld vor.



© 1995 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D - 88188 Ravensburg

Ravensburger

220795