



DER KLEINE KÖNIG

Alles in Ordnung

Ein lustiges Sammelspiel für 2 bis 5 Kinder ab 5 Jahren.
Von Thilo Hutzler.

Chaos in der Spielzeugkiste: Spielidee und Spielziel

In der Spielzeugkiste liegt alles durcheinander. Also müssen der kleine König und seine Freunde aufräumen. Jeder versucht, möglichst viele Spielsachen einer Sorte zu sammeln. Denn wer am Ende die meisten zusammen gehörenden Spielsachen gefunden hat, darf das nächste Spiel aussuchen.

Was sollen wir aufräumen? Das Spielmaterial

32 Spielzeugkärtchen, 5 Figuren (der kleine König, die kleine Prinzessin, Grete, Wuff und Buschel/Pieps) 5 Plastikfüßchen, 1 Würfel.

Gleich kann's losgehen: Die Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Pappfiguren in die Plastikfüßchen stecken. Zu Beginn des Spiels werden die Kärtchen verdeckt gemischt. Dann legt ihr 16 Kärtchen verdeckt zu einem 4 x 4 großen Quadrat aus. Die übrigen Kärtchen bilden einen verdeckten Stapel. Nun sucht sich jeder eine Figur aus und stellt sie neben ein beliebiges Randkärtchen des Quadrats.



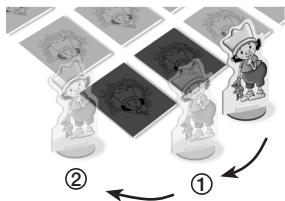
Aufräumen ist gar nicht schwer: Der Spielverlauf

Der unordentlichste Spieler beginnt.
Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Das Ziehen der Figur




Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und ziehst deine Figur entsprechend der gewürfelten Zahl neben den ausliegenden Kärtchen entlang – ein, zwei oder drei Kärtchen weit. Du kannst selbst bestimmen,

ob du vorwärts oder rückwärts ziehen willst. Wenn du ein Eckkärtchen erreichst, brauchst du zwei Schritte, um darum herum zu ziehen.



Das Aufdecken der Kärtchen

Je nach der gewürfelten Zahl deckst du dann Kärtchen auf, die in der Reihe neben deiner Spielfigur liegen.


Wenn du eine  gewürfelt hast, deckst du nur das Kärtchen direkt neben deiner Figur auf. Bei einer  darfst du noch das zweite, und bei einer  das zweite und dritte Kärtchen in dieser Reihe umdrehen. Nun siehst du dir die aufgedeckten Kärtchen an und suchst **eines** davon aus. Lege dieses offen vor dir auf den Tisch.

Die anderen Kärtchen bleiben aufgedeckt liegen. Dann nimmst du das oberste Kärtchen vom Stapel und legst es verdeckt in die entstandene Lücke. Wenn deine Figur neben einem Kärtchen landet, bei dem schon eine andere Figur steht, stellst du dich dazu. **Sind von den Kärtchen, die du aufdecken dürftest, bereits einige umgedreht, bleiben sie offen liegen. Du wählst – entsprechend deiner Würfelzahl – eines der Kärtchen aus.**





Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel 1:

Nico hat eine  gewürfelt und darf, nachdem er seine Figur gezogen hat, drei Kärtchen umdrehen. Er deckt eine Eisenbahn, einen Ball und ein Kärtchen mit zwei Plüschtieren auf. Nico entscheidet sich für die zwei Plüschtiere und legt das Kärtchen vor sich ab. Dann legt er die oberste verdeckte Karte vom Stapel in die Lücke.

Beispiel 2:

Lisa hat eine  gewürfelt und zieht einen Schritt vorwärts. Das Kärtchen neben ihrer Figur und das zweite Kärtchen in der Reihe sind schon aufgedeckt, also kann sie kein Kärtchen mehr umdrehen. Da sie eine  gewürfelt hat, darf sie nur das Kärtchen nehmen, das direkt neben ihrer Figur liegt, und nicht auswählen.

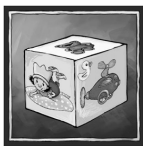
Das Sammeln

Es gibt verschiedene Arten von Spielsachen: eine Eisenbahn (gelber Hintergrund), Bilderwürfel (grüner Hintergrund), Plüschtiere (roter Hintergrund) und Bälle (blauer Hintergrund). Du solltest versuchen,

möglichst viele Kärtchen derselben Art zu sammeln. Auf manchen Kärtchen sind zwei Spielsachen einer Art abgebildet – zum Beispiel zwei Bälle. Diese Kärtchen sind besonders wertvoll.



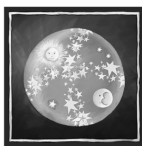
Eisenbahn



Bilderwürfel



Plüschtiere



Bälle

Alles aufgeräumt! Das Spielende

Wenn das letzte Kärtchen des Stapels eingesetzt wurde, ist der nächste Spieler noch ein Mal an der Reihe. Dann endet das Spiel.

Nun sortiert jeder seine Kärtchen nach Spielzeugarten und zählt diese. Sind auf einem Kärtchen zwei Spielsachen einer Art, zählt das Kärtchen doppelt. Wer die größte Anzahl Spielsachen einer Art (also Eisenbahn, Bilderwürfel, Plüschtiere oder Bälle) gesammelt hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand entscheidet die zweitmeiste Art und so weiter.

Alle Kinder haben dem kleinen König toll beim Aufräumen geholfen! Nun ist es wieder ordentlich in der Spielzeugkiste.



Tout est en ordre

Un jeu de collection amusant pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans.
De Thilo Hutzler.

Le chaos dans le coffre à jouets : idée et but du jeu

Dans le coffre à jouets, c'est un vrai désordre. Le petit roi et ses amis doivent donc mettre un peu d'ordre. Chacun essaie de rassembler autant de jouets que possible d'une même sorte, parce qu'à la fin de la partie, celui qui aura trouvé le plus grand nombre de jouets d'une famille gagnera. Le gagnant peut choisir à quel jeu on jouera ensuite.

Que faut-il ranger ? Le matériel du jeu

32 cartes de jouets, 5 pions (le petit roi, la petite princesse, le cheval Grete, le chien Wuff / le chat Tiger et l'écureuil Buschel / l'oiseau Pieps), 5 pieds en plastique, 1 dé.

Ca va commencer dans un instant : les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, il faut mettre les pions dans les pieds en plastique qui leur serviront de support.

Au début de la partie, mélangez les cartes, face cachée. Ensuite, placez 16 cartes sur la table, face cachée, en formant un carré de 4 x 4. Formez une pile avec les cartes restantes. Maintenant, chaque joueur choisit un pion et le place à côté d'une carte quelconque qui se trouve au bord du carré.

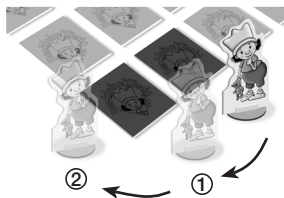


Ranger n'est pas si difficile que ça : le déroulement du jeu




Le joueur le plus désordonné commence. Ensuite, vous jouez à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacer son pion

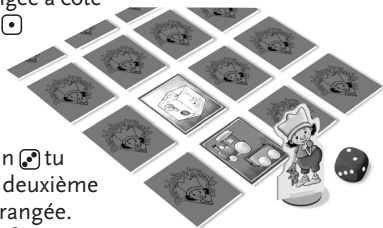
Le joueur dont c'est le tour lance le dé et déplace son pion à côté des cartes du carré en fonction du nombre indiqué par le dé – d'une, de deux ou de trois cartes. Tu peux décider toi-même si tu veux te déplacer en avant ou en arrière. Si tu arrives à côté d'une carte placée dans un coin du carré, tu as besoin de deux pas pour la contourner.



Retourner des cartes

Conformément au nombre indiqué par le dé, retourne maintenant des cartes qui se trouvent dans la rangée à côté de ton pion. Si tu as obtenu un  tu ne retournes que la carte qui se trouve directement à côté de ton pion. Si tu as obtenu au dé un  tu peux aussi retourner la deuxième carte, et s'il s'agit d'un  tu as le droit de retourner aussi la deuxième et la troisième carte dans cette rangée.


Maintenant, regarde les images figurant sur ces cartes et choisis l'une d'entre elles. Place-la devant toi sur la table, face visible. Les autres cartes restent sur la table, face visible. Ensuite, prends la première carte de la pile et tu la poses face cachée dans le





carré, à la place vide.

Si ton pion arrive à côté d'une carte à côté de laquelle il y a déjà un autre pion, place ton pion à côté de celui-ci. Il se peut que certaines des cartes que tu pourrais retourner se trouvent déjà face visible sur la table. **Dans ce cas-là, elles restent sur la table, face visible, et tu choisis – conformément au nombre indiqué par le dé – l'une des cartes.**

Ensuite, c'est le tour du joueur suivant.

Exemple 1 : Nico a obtenu un  et déplace son pion. Puis, il peut retourner trois cartes. Il retourne un train, un ballon et une carte sur laquelle figurent deux animaux en peluche. Nico décide de prendre les deux animaux en peluche et place la carte correspondante devant lui sur la table. Ensuite, il pose la première carte de la pile dans le carré, sur la place inoccupée.

Exemple 2 : Lisa a obtenu un  au dé et fait avancer son pion d'un pas. La carte qui se trouve à côté de son pion et la deuxième carte dans cette rangée sont déjà retournées. Elle ne peut donc plus retourner de cartes. Comme le dé indique un , elle peut seulement prendre la carte qui se trouve directement à côté de son pion et n'a pas le droit de choisir.

Rassembler

Il y a différentes familles de jouets : un train (fond jaune), des dés d'images (fond vert), des animaux en peluche (fond rouge) et des ballons (fond bleu). Tu devrais essayer de rassembler le plus de cartes de la même famille de jouets. Sur quelques cartes figurent plusieurs jouets de la même famille, par exemple deux ballons. Ces cartes-ci valent le plus.



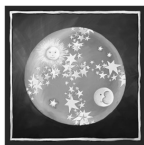
les trains



les dés d'images



les animaux
en peluche



les ballons

Ca y est, tout est en ordre! La fin de la partie

Quand un joueur place la dernière carte de la pile sur la table, le joueur suivant peut encore jouer son tour. Ensuite, la partie est finie.

Maintenant, chaque joueur classe ses cartes selon les familles de jouets et les compte. Si sur une carte figurent plusieurs jouets d'une

même famille, cette carte compte double. Le joueur à avoir collectionné le plus grand nombre de jouets d'une famille (c'est-à-dire des trains, des dés d'images, des animaux en peluche ou des ballons) gagne la partie. En cas d'égalité, la famille dont les joueurs ont le deuxième plus grand nombre détermine le gagnant et ainsi de suite.

Tous les enfants ont bien aidé le petit roi à ranger les jouets ! Maintenant, on y voit plus clair dans le coffre à jouets !



Tutto in ordine

Un gioco collezionistico divertente per 2 a 5 bambini dai 5 anni in su.
Di Thilo Hutzler.

Caos nella cassa dei giocattoli: Idea e scopo del gioco

Nella cassa dei giocattoli c'è una grande confusione. Perciò il piccolo re e i suoi amici devono fare un pò di ordine. Ognuno tenta di raccogliere più giocattoli possibili dello stesso tipo, perchè colui che alla fine avrà trovato il maggior numero di giocattoli dello stesso gruppo potrà decidere cosa si giocherà in seguito.

Cosa dobbiamo rimettere in ordine? Il materiale per il gioco

32 carte da gioco, 5 figure (il piccolo re, la piccola principessa, Grete, Wuff/Tiger e Buschel/Pieps), 5 piedini di plastica, 1 dado.

Tra poco si inizia: I preparativi

Prima di giocare per la prima volta dovete conficcare le figure di cartone nei piedini di plastica.

Innanzitutto mescolate le carte in modo coperto. Poi distribuite sul tavolo 16 carte coperte in modo che formino un quadrato di 4 x 4 carte.

Dalle carte restanti formate un mazzo coperto. Poi ognuno sceglie una figura e la mette accanto ad una carta marginale qualsiasi del quadrato.

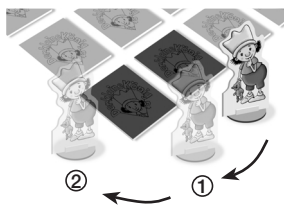


Non è difficile fare ordine: Lo svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più disordinato. Poi si continua in senso orario.

Come muovere la figura

Quando arriva il tuo turno tiri il dado e muovi la tua figura accanto alle carte esposte secondo il numero che hai tirato – una, due o tre carte. Puoi decidere da te se vuoi spostarti in avanti o indietro. Se hai raggiunto una carta angolare devi fare due passi per muoverti attorno ad essa.



Come scoprire le carte

Poi, secondo il numero da te tirato, scopri le rispettive carte della fila accanto alla tua figura. Se hai tirato un scopri soltanto la carta che si trova direttamente accanto alla tua figura. Se hai tirato un puoi scoprire anche la seconda carta e in caso di un la seconda e la terza carta di tale fila. Adesso guarda le carte che hai scoperte e scegli **soltanto una** di esse. Deponila aperta davanti a te. Le altre carte rimangono aperte sul tavolo. Poi prendi la carta in alto al mazzo e deponila coperta nello spazio che si è creato. È permesso fermarsi in un posto nel quale c'è già un'altra figura. Se le carte che potresti scoprire sono state già scoperte, allora queste rimangono aperte. **Scegli semplicemente una di esse – sempre secondo il numero che hai tirato.**



Adesso segue il turno del prossimo giocatore.

Esempio 1: Nick ha tirato un e può, dopo aver mosso la sua figura, scoprire tre carte. Egli scopre un treno, una palla ed una carta con due pupazzi di peluche. Nick decide di prendere i peluche e depone la carta davanti a sè. Poi posa la carta in alto al mazzo coperto nel rispettivo spazio.

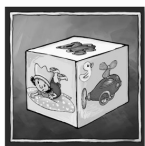
Esempio 2: Lisa ha tirato un e fa un passo in avanti. La carta accanto alla sua figura e la seconda carta di tale fila sono state già scoperte, e quindi lei non può più scoprire nessuna carta. Dato che ha tirato un può prendere soltanto la carta che si trova direttamente accanto alla sua figura, senza aver nessuna possibilità di scelta.

Come raccogliere bene

Ci sono vari tipi di giocattoli: un treno (fondo giallo), dado a figure (fondo verde), pupazzi di peluche (fondo rosso) e palle (fondo blu). Dovresti cercare di raccogliere il maggior numero di carte possibile che siano dello stesso tipo. Su alcune carte sono stampate due giocattoli dello stesso tipo – come per esempio due palle. Queste carte sono molto pregiate.



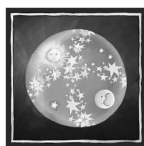
treno



dado a figure



pupazzi di figure



palle

Ogni cosa è al suo posto! La fine del gioco

Appena viene deposta l'ultima carta del mazzo coperto nel quadrato, segue il turno del prossimo giocatore. Si tratta del turno finale dopo di che il gioco si conclude.

Adesso ognuno sistema le sue carte secondo il tipo dei giocattoli e le conta. Se su una carta sono stampati due giocattoli dello stesso tipo, allora questa carta vale il doppio. Colui che ha raccolto il maggior numero di carte di un gruppo (treno, dado a figure, peluche oppure palle) vince la partita. In caso di pareggio decide il maggior numero di un secondo tipo di giocattoli e così via.

*Tutti hanno aiutato moltissimo il piccolo re a rimettere tutto a posto!
Adesso nella cassa c'è di nuovo ordine.*



© Schmidt Spiele GmbH, D-12359 Berlin
Made in Germany, www.schmidtspiele.de



Enthält verschluckbare Kleinteile.
Présence de petits éléments pouvant être avalés.
Contiene piccole parti che possono essere ingoiate.

© Andreas und Hedwig Munck, Lizenz über
Merchandising Berlin.
www.derkleinekoenig.de

Idee: Thilo Hutzler
Gestaltung: playtime, Korntal-Münchingen.

