



Der kleine König
DER KLEINE KÖNIG

RAUF & RUNTER

Ein spannendes Rate-Hüpf-Spiel für 2 bis 5 Kinder ab 4 Jahren.
Von Liesbeth Bos.

Ein Wetthüpfen durch den Garten: Spielidee und Spielziel

Es ist ein herrlicher Sommertag, und der kleine König möchte mit seinen Freunden ein Wettrennen veranstalten. Sie wollen auf Eimern, Steinen und anderen Dingen durch den Garten hüpfen, ohne den Boden zu berühren.

So raten die Spieler, ob der nächste Gegenstand höher, niedriger oder gleich hoch sein wird, und springen munter weiter, wenn sie richtig geraten haben.

Die Ausstattung der Sprungkünstler: Das Spielmaterial

21 beidseitig bedruckte Geländeplättchen, 5 Start-Ziel-Kärtchen, 5 Spielfiguren (der kleine König, die Prinzessin, Wuff, Tiger, Buschel) mit Plastikfüßchen, 5 runde Rauf-Runter-Marken.

Für Ratefüchse und Springmäuse: Die Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel steckt ihr die Pappfiguren in die Plastikfüßchen. Zu Beginn des Spiels mischt ihr die 21 Plättchen und legt sie in beliebiger Reihenfolge auf den Tisch, sodass ein Rundweg entsteht. Jeder bekommt eine Figur, die entsprechende Rauf-Runter-Marke und das passende Start-Ziel-Kärtchen. Dann legt

ihr euer Start-Ziel-Kärtchen neben ein

beliebiges Plättchen des Rundwegs. Am besten wählt ihr Plättchen, die nicht zu dicht beieinander liegen.

Nun stellt jeder seine Figur auf das Plättchen neben seinem Start-Ziel-Kärtchen.



Gut geraten ist halb gewonnen! Der Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. **Wer an der Reihe ist, kann bis zu drei Schritte vorwärts laufen – falls er jedes Mal richtig rät!**

Bevor deine Figur ziehen darf, musst du raten, wie groß der Gegenstand auf der Rückseite des im Uhrzeigersinn nächsten Plättchens ist: Wird er im Vergleich zu dem Plättchen, auf dem du gerade stehst, **höher, niedriger oder gleich hoch** sein? Wenn du denkst, dass der Gegenstand größer sein wird, legst du deine Rauf-Runter-Marke mit der Seite „Rauf“ nach oben auf den Tisch. Falls du glaubst, dass du hinabsteigen musst, drehst du die Rauf-Runter-Marke auf die Seite mit „Runter“. Und wenn du meinst, dass der Gegenstand auf dem nächsten Plättchen genauso hoch ist wie der, auf dem du gerade stehst, legst du deine Rauf-Runter-Marke gar nicht auf den Tisch.



Wenn du glaubst, dass deine Figur nach oben klettern muss, weil der nachfolgende Gegenstand größer ist als der, auf dem du stehst, dann legst du diese Seite nach oben.



Wenn du glaubst, dass deine Figur nach unten klettern muss, weil der nachfolgende Gegenstand kleiner ist als der, auf dem du stehst, dann legst du diese Seite nach oben.

Nun drehst du das Plättchen vor deiner Figur um. Die Anzahl der Krönchen zeigt, ob der Gegenstand größer oder kleiner ist als der vorherige, beziehungsweise ob er die gleiche Höhe hat. Je mehr Krönchen das Plättchen zeigt, desto größer ist der Gegenstand. Ein Pilz hat nur ein Krönchen, ein Stein zwei, ein Eimer drei, die Hundehütte vier, Pferd Grete fünf und der Baum sechs Krönchen:



Pilz



Stein



Eimer



Hundehütte



Grete



Baum

Falls du **falsch** geraten hast, darf deine Figur nicht vorwärts ziehen, sondern muss **ein Plättchen zurück**. Du musst jedoch nie hinter das Plättchen neben deiner eigenen Start-Ziel-Karte zurückgehen. Dann ist dein **Zug beendet**, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Wenn du **richtig** geraten hast, zieht deine Figur auf das neue Plättchen. Nun hast du noch zwei weitere Rateversuche, um noch bis zu zwei weitere Schritte vorwärts zu gehen. Dafür gelten dieselben Regeln. Auf einem Plättchen dürfen mehrere Figuren gleichzeitig stehen. Wenn du auf ein Plättchen ziehen willst, auf dem schon eine andere Figur steht, stellst du diese während deines Zuges daneben. Nach deinem Zug kommt sie wieder auf das Plättchen zurück, das nun umgedreht ist.

Beispiel: Katjas Figur steht auf einem Eimer. Sie glaubt, dass sie bei ihrem Schritt auf das nächste Plättchen hinuntersteigen muss und legt ihre Rauf-Runter-Marke mit dem Seil nach oben auf den Tisch. Dann deckt sie das Plättchen auf – es ist ein Baum. Sie hat falsch geraten und muss ihre Figur ein Plättchen zurücksetzen

Tipp: Du solltest aufpassen, welche Plättchen die anderen Spieler umdrehen, und dir die Gegenstände darauf gut merken. Dann kommst du schneller voran.

Ins Ziel gehüpft: Das Spielende

Du hast gewonnen, wenn du als Erster den ganzen Rundweg gelaufe bist und wieder bei deiner Start-Ziel-Karte ankommst. Dann ist das Spiel zu Ende – und natürlich wollen alle gleich noch mal loshüpfen!

Für kleine Springflöhe: Variante für jüngere Kinder

Wenn ihr für euren Rundweg weniger Plättchen verwendet, wird die Partie kürzer und einfacher.



Monter et descendre

Un jeu de devinettes captivant pour 2 à 5 enfants à partir de 4 ans.
De Liesbeth Bos.

Une compétition de saut à travers tout le jardin : idée et but du jeu

Par un jour d'été radieux, le petit roi et ses amis veulent organiser une course. Ils vont sauter à travers le jardin sans toucher la terre e utilisant des seaux, des pierres et d'autres choses.

Pour cette raison, les joueurs essaient de deviner si l'objet suivant sera plus haut, plus bas ou de la même hauteur que le précédent. S'ils ont deviné correctement, ils peuvent continuer à sauter.

L'équipement des acrobates : le matériel du jeu

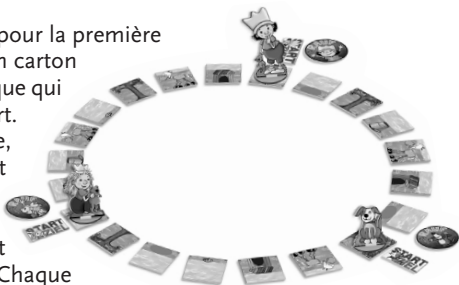
21 tuiles de paysage imprimées des deux côtés, 5 cartes «départ-arrivée», 5 pions (le petit roi, la princesse, le chien Wuff, le chat Tigre et l'écureuil Buschel) avec des pieds en plastique, 5 jetons ronds « monter et descendre ».

Pour des amateurs de devinettes et des acrobates en herbe : les préparatifs

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

Au début de la partie, mélangez les 21 tuiles et placez-les dans un ordre quelconque sur la table, l'une à côté de l'autre, et formez ainsi un cercle. Chaque

joueur reçoit un pion, le jeton « monter et descendre » et la carte « départ-arrivée » correspondants. Placez votre carte « départ-arrivée » à côté d'une tuile quelconque du chemin circulaire. Il serait préférable de choisir des tuiles qui ne se trouvent pas trop près les unes des autres. Maintenant, chacun pose son pion sur la tuile qui se trouve à côté de sa carte « départ-arrivée ».



Devinez, c'est gagné! Le déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. **Le joueur qui est en train de jouer peut avancer son pion de jusqu'à trois pas – s'il devine correctement chaque fois !**

Avant de pouvoir déplacer ton pion, tu dois essayer de deviner la hauteur de l'objet figurant au verso de la tuile qui suit dans le sens des aiguilles d'une montre : en comparaison de l'objet sur lequel se trouve ton pion actuellement, **sera-t-il plus haut, plus bas ou de la même hauteur ?** Si tu penses que l'objet sera plus haut, tu poses ton jeton « monter et descendre » sur la table, avec le côté « monter » en haut. Si tu es d'avis que tu devras descendre, tu places le côté « descendre » du jeton en haut. Et si tu penses que l'objet figurant sur la tuile suivante aura la même hauteur que l'objet sur lequel se trouve ton pion actuellement, tu ne places pas ton jeton « monter et descendre » sur la table.



Si tu penses que ton pion devra monter parce que l'objet figurant sur la tuile suivante est plus haut que celui sur lequel se trouve ton pion, ce côté-ci du jeton doit être visible.



Mais si tu es d'avis que ton pion devra descendre parce que l'objet figurant sur la tuile suivante est plus bas que celui sur lequel se trouve ton pion, tu places ce côté du jeton en haut.

Maintenant, tu retournes la tuile qui se trouve devant ton pion. Le nombre de petites couronnes indique si l'objet est plus haut ou plus bas que l'objet figurant sur l'autre tuile ou s'il est de la même hauteur. Plus il indique de couronnes, plus haut est l'objet. Un champignon n'a qu'une seule couronne, une pierre en a deux, un seau trois, une niche à chien en a quatre, le cheval Grete a cinq couronnes et un arbre six.



champignon

pierre

seau

niche à chien

Grete

arbre

Si tu n'as **pas deviné correctement**, tu n'as pas le droit de faire avancer ton pion. Au lieu de cela, tu dois **reculer d'une tuile**. Mais tu ne dois jamais reculer derrière ta propre carte « départ-arrivée ». Puis, ton **tour est fini**, est c'est le tour du joueur suivant.

Sur une tuile, il y a de la place pour plusieurs pions. Si tu veux placer ton pion sur une tuile sur laquelle il y a déjà un autre pion, tu places celui-ci à côté de la tuile. Après ton tour, tu le remets sur cette tuile que tu as retournée pendant ton tour.

Exemple:

Le pion de Catherine se trouve sur un seau. Elle pense qu'elle doit descendre sur la tuile suivante et place son jeton « monter et descendre » sur la table, avec le côté de la corde en haut. Puis, elle retourne la tuile – c'est un arbre. Comme elle n'a pas deviné correctement, elle doit faire reculer son pion d'une tuile.

Remarque:

Tu devrais essayer de retenir quels objets figurent sur les tuiles que les autres joueurs retournent. De cette manière, tu peux avancer plus rapidement.

Ça y est: fin de la partie

Tu as gagné si tu es le premier à avoir parcouru tout le chemin, c'est-à-dire à arriver de nouveau sur la tuile qui se trouve à côté de ta carte « départ-arrivée ». Maintenant, la partie est finie. Bien sûr, chacun veut organiser une nouvelle compétition à travers le jardin !

Pour les acrobates juniors : variante pour les enfants plus jeunes

Si vous utilisez moins de tuiles pour construire le chemin circulaire, la partie sera plus courte et plus simple.



Su e giù

Un gioco enigmistico divertente per 2 a 5 bambini dai 4 anni in su.
Di Liesbeth Bos.

Una gara a salti attraverso il giardino: Idea e scopo del gioco

È un giorno estivo meraviglioso e il piccolo re vuole fare una gara di corsa insieme ai suoi amici. Vogliono saltare con l'aiuto di secchi, pietre e altri oggetti per tutto il giardino senza toccare con i piedi a terra.

I giocatori indovinano quindi se il prossimo oggetto sarà più alto, più basso oppure della stessa altezza di quello presente e continuano a saltare contenti se hanno indovinato bene.

Le attrezzature degli artisti: Il materiale per il gioco

21 piastrine percorso di cartone illustrate dai due lati, 5 carte partenza-arrivo, 5 figure (il piccolo re, la principessa, Wuff, Tiger, Buschel) con piedi di plastica, 5 carte su-giù rotondi.

Per le pulci furbe: I preparativi

Prima di giocare per la prima volta conficcate le figure di cartone nei piedini di plastica. Innanzitutto mischiate le 21 piastrine e distribuiteli al centro tavolo in una sequenza qualsiasi in modo che formino un percorso a cerchio. Ognuno ottiene una figura e le carte su-giù e partenza-arrivo corrispondenti. Poi deponete le vostre carte partenza-arrivo accanto ad una piastrina qualsiasi del percorso.

È consigliabile scegliere delle piastrine che non siano troppo attaccate l'una con l'altra. Infine ognuno posiziona la sua figura sulla piastrina accanto alla propria carta partenza-arrivo.



Chi indovina bene ha quasi vinto! Lo svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, continuando poi in senso orario. Ogni giocatore potrà **fare fino a tre mosse in avanti – se ogni volta avrà indovinato bene!**

Prima di muovere in senso orario la tua figura devi indovinare quanto sia alto l'oggetto stampato sul retro della prossima piastrina del percorso: sarà **più alto, più piccolo o della stessa altezza** dell'oggetto sul quale ti trovi? Se pensi che l'oggetto sarà più alto, posi la tua carta su-giù col lato „su“ aperto sul tavolo. Se invece pensi di dover scendere, giri la tua carta su-giù dal lato „giù“. E se credi che il prossimo oggetto sarà tanto alto quanto quello sul quale ti trovi, non metti affatto la tua carta su-giù sul tavolo.



Se credi che la tua figura debba salire perché l'oggetto seguente sarà più alto di quello sul quale ti trovi adesso, allora deponi la tua carta con questo lato all'in su.



Se invece credi che la tua figura debba scendere, perché l'oggetto seguente sarà più piccolo di quello sul quale ti trovi adesso, allora deponi la tua carta con tale lato all'in su.

Adesso giri la piastrina davanti alla tua figura. Il numero delle corone indica se l'oggetto è più piccolo o più grande di quello precedente, oppure se tutti e due hanno la stessa altezza. Più corone vi sono sulla piastrina e più l'oggetto è alto. Un fungo ha soltanto una corona, una pietra due, un secchio tre, il canile quattro, il cavallo Grete cinque e l'albero sei corone:



fungo

pietra

secchio

il canile

il cavallo
Grete

l'albero

Se ti sei **sbagliato**, non puoi muovere in avanti la tua figura ma la devi muovere **indietro di una piastrina** senza spostarla però mai dietro alla piastrina accanto alla tua carta partenza-arrivo. La tua **mossa** è quindi **terminata** e segue il turno del prossimo giocatore.

Se invece hai indovinato **bene**, sposti la tua figura sulla nuova piastrina. Adesso ti spettano altri due tentativi di indovinare, per poter così avanzare di altri due passi. Valgono le stesse regole di prima.

È possibile posare più figure sulla stessa piastrina. Se vuoi spostarti su una piastrina sulla quale si trova già un'altra figura, metti quest'ultima al lato della piastrina per la durata della tua mossa. Quando avrai finito la rimetti sulla piastrina che hai girato.

Esempio: La figura di Catia si trova su un secchio. Lei pensa che per spostarsi sulla prossima piastrina debba scendere e posa la sua carta su-giù con la corda all'in su sul tavolo. Poi gira la piastrina – e appare un albero. Catia si è sbagliata e deve spostare indietro la sua figura di una piastrina.

Consiglio: Dovresti osservare un pò quali sono le piastrine che girano i tuoi concorrenti e memorizzare gli oggetti su di esse, perché così potrai avanzare più velocemente sul percorso.

Il salto finale: La fine del gioco

Vinci, se hai attraversato l'intero percorso e hai raggiunto per primo la tua carta partenza-arrivo. Il gioco è terminato – ma certamente tutti vorranno saltare di nuovo da capo!

Per le pulci piccole: Variante per bambini più piccoli

Utilizzando meno piastrine per il vostro percorso renderete la partita più breve e più facile.



© 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: Liesbeth Bos
Gestaltung: playtime, Korntal-Münchingen.

