

GROSSE SAMMLUNG Kinderspiele



Wer hat die 6...?

**Von 4 bis 99 Jahre. Für 2 - 4 Spieler.
Spielplan, 16 Spielfiguren, 1 Würfel.**



Dieses spannende und interessante Brettspiel für Kinder und Erwachsene ist ganz einfach zu spielen. Jeder Spieler nimmt sich vier Spielfiguren in einer Farbe und besetzt die entsprechenden 4 Eckfelder.

Anschließend wird solange abwechselnd gewürfelt, bis einer der Spieler eine 6 wirft. Dieser Spieler darf beginnen. Aufgabe für jeden Spieler ist nun, seine vier Spielfiguren einmal um das Spielfeld möglichst schnell in "den Hafen" mit seiner Farbe zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander einmal gewürfelt. Jeder Spieler zieht dann mit einer beliebigen Figur seiner Farbe die entsprechend gewürfelte Punktzahl weiter. Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Feld, so muss dieser andere Spieler seinen Stein aus dem Spiel nehmen und damit erneut den langen Marsch über das ganze Spielfeld antreten. Ist das Feld durch eine eigene Spielfigur besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden und der betreffende Spieler muss mit einem seiner anderen Spielsteine weiterziehen. Eigene und fremde Spielfiguren dürfen grundsätzlich übersprungen werden. Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann von den Spielern am Anfang zusätzlich vereinbart werden:

- dass jeder Spieler nach einer geworfenen 6 noch einmal würfeln darf,
- dass beim Einzug in den eigenen "Hafen" genau die erforderliche Punktzahl gewürfelt werden muss,
- dass die Spieler zu Beginn des Spieles erst dann ihre einzelnen Spielfiguren ins Spielfeld bringen dürfen, wenn sie eine vorher festgelegte Punktzahl (z.B. die 1,3 oder 6) gewürfelt haben.

Sieger ist, wer zuerst alle 4 Spielsteine in seinen "Hafen" in Sicherheit gebracht hat.

Papafant & Elegei

**Das lustige Tierlegespiel für Kinder ab 4 Jahren.
Für 1 - 4 Spieler.**

Alle Karten werden gemischt und reihum an die Mitspieler verteilt, die sie dann offen vor sich auslegen. Jetzt wird getauscht. Man einigt sich, wer damit beginnt. Er/sie fragt einen beliebigen anderen Mitspieler nach einer Tierhälfte in dessen Besitz und bietet ihm/ihr gleichzeitig eine eigene Spielkarte an. Wenn der/die Befragte einverstanden ist wird getauscht; wenn nicht – Pech gehabt!

Man kann solange tauschen, bis keiner mehr daran Interesse zeigt.
Dann wird abgestimmt, wer das witzigste Tier zusammen gelegt hat und gewinnt.

Alleine spielen:

Zunächst werden alle Spielkarten mit den Tierabbildungen nach unten auf dem Tisch ausgebreitet und kräftig gemischt. Jetzt bildet man Kartenpaare, immer noch mit der Rückseite nach oben liegend. Wenn nun die Paare umgedreht werden, sind komplette Tierbilder zu sehen - und was hier für unglaubliche "Tiere" herauskommen sieht man schon an „Papafant“ und „Elegei“.

Domino der Tiere

Ab 3 Jahren.

Für 2 - 4 Spieler.

Der Spielleiter mischt die Kärtchen und gibt jedem Spieler fünf Spielkarten, die je zwei Motive haben. Der Rest wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Ein Spieler beginnt, indem er nach seiner Wahl eine seiner Spielteile offen auf den Tisch legt.

Der nächste Spieler muss dann versuchen, eines seiner Spielteile anzulegen. Voraussetzung dafür ist, dass die aneinander gelegten Bilder übereinstimmen. Falls ein Spieler kein Teil anlegen kann, weil seine Spielkärtchen mit dem Bild am Ende der Reihe nicht übereinstimmen, muss er ein verdecktes Spielkärtchen vom Tisch aufnehmen.

Sollte auch dieses Teil nicht passen, muss er einmal aussetzen und der nächste Spieler ist an der Reihe. So wird das Spiel fortgesetzt und Sieger ist derjenige, der als Erster alle seine Spielteile anlegen konnte. Wenn niemand mehr anlegen kann, obwohl noch Spieler Spielkärtchen im Besitz haben, muss das Spiel beendet werden.

Dann ist derjenige Sieger, der noch die kleinste Anzahl von Spielkärtchen im Besitz hat.

Mikado

Ab 6 Jahren.

Für 2 - 4 Spieler.

31 Stäbchen in unterschiedlichen Farben.



Das interessante Stäbchen-Abhebespiel erfordert Ruhe, Geschicklichkeit und Konzentration. Zu Spielbeginn nimmt ein Mitspieler alle Stäbchen so in die Hand, dass seine Faust auf dem Tisch aufliegt. Durch plötzliches Öffnen der Hand fallen die Stäbchen kreisförmig auf den Tisch. Bei einem schlechten Wurf ist eine Wiederholung gestattet. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die Spieler versuchen nun die Stäbchen einzeln aufzunehmen, ohne dass sich ein anderes Stäbchen dabei bewegt. Dabei kann der

Druck des Fingers auf die Spitze des Stäbchens eine sehr sichere Art des Abhebens ermöglichen. Wird der Mikado (das Stäbchen mit dem spiralförmigen Muster) aufgenommen, kann dieser beim Abheben weiterer Stäbchen zu Hilfe genommen werden. Bewegt sich ein fremdes Stäbchen, muss die Aktion abgebrochen werden und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gespielt wird, bis alle Stäbchen aufgenommen wurden. Danach werden gemäß der nachstehenden Bewertungstabelle die Punkte der abgehobenen Stäbchen zusammengerechnet. Wer die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt.

Bewertung:

1	Mikado mit Spiralgestaltung		20 Punkte = 20
5	Stäbchen blau/rot/blau	jeweils	10 Punkte = 50
5	Stäbchen rot/blau/rot/blau/rot	jeweils	5 Punkte = 25
10	Stäbchen rot/gelb/blau	jeweils	3 Punkte = 30
10	Stäbchen rot/blau	jeweils	2 Punkte = 20
	mögliche Gesamt-Punktzahl:		= 145

Schwarzer Peter

Ab 3 Jahren.

Für 2 - 4 Spieler.

Zunächst werden die Karten gut gemischt und reihum an die Mitspieler verteilt. Die Karten werden so gehalten, dass die anderen sie nicht sehen können.

Wer jetzt schon ein zusammengehöriges "Paar" in der Hand hält, darf es offen vor sich auslegen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, beginnt.

Er zieht bei seinem linken Nachbarn eine Karte und schaut, ob er jetzt ein Paar ablegen kann. Passt die Karte nicht, behält er sie auf der Hand. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte Spieler nur noch den „Schwarzen Peter“ in seiner Hand hält. Dieser Spieler hat verloren, wird „Schwarzer Peter“ genannt und bekommt mit schwarzer Farbe einen Punkt auf die Nase gemalt.

Flohspiel



Ab 4 Jahren.

Für 2 – 4 Spieler.

4 x 6 kleine Chips in verschiedenen Farben, 4 große Chips, eine Schüssel.

Gespielt wird auf einem Tisch, worauf ein ca. 60 x 60 cm großes Tuch (Decke, Handtuch o. dgl.) liegt, damit die Flöhe besser springen. In die Mitte des Spielfeldes wird eine

kleine Schüssel gestellt. Jeder Spieler erhält 6 kleine Chips (Flöhe) einer Farbe und legt diese nebeneinander auf dem Tuch vor sich aus. Mit dem großen Chip versucht nun der Spieler auf den Rand der kleinen Chips zu drücken damit diese springend in der Schüssel landen. Gelingt dies sofort, darf der Spieler mit seinem nächsten Chip weitermachen. Pro Chip hat jeder Spieler 3 Versuche, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer als erster alle seine Chips in der Schüssel platzieren konnte.

Halma

**Ein Spiel für 2 bis 3 Personen.
Spielplan, 3 x 15 Spielfiguren.**

Auf dem Spielplan befinden sich 6 Sternecken mit jeweils 15 Feldern. Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigurenfarbe aus und besetzt eine der Ecken in dieser Farbe. Ziel des Spieles ist es, alle Spielfiguren in die gegenüberliegenden Felder der eigenen Farbe zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, der ist Sieger. Die einzelnen Spieler bewegen der Reihe nach abwechselnd eine ihrer Spielfiguren um jeweils ein Feld.

Dies ist - falls zweckmäßig - in alle Richtungen möglich.

Jede gegnerische oder eigene Figur, die im Weg steht, kann - ebenfalls nach allen Richtungen - übersprungen werden. Die übersprungenen Figuren werden nicht aus dem Spiel genommen. Es liegt im Interesse des rasch Vorwärtskommens, die Figur so oft wie möglich springen zu lassen. Der Spieler muss bemüht sein, den Gegner möglichst am Springen zu hindern, indem er seine Spielfiguren so aufstellt, dass dahinter kein freies Feld bleibt. Ferner muss er versuchen, seinen Gegner in dessen Ausgangsfeldern bis zuletzt einzuschließen.

Gänsespiel

**Ein lustiges Würfelspiel für Kinder ab 5 Jahren.
Spielplan, 1 Würfel, 4 Holzgänsefiguren.**



Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Spielfigur als Erster alle Hindernisse überwindet und mit direkter Augenzahl das Zielfeld erreicht. Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur, die am Start aufgestellt wird. Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht. Gerät ein Spieler auf ein Ereignisfeld, so muss er entsprechend der Spielanleitung verfahren. Gewonnen hat, wer als Erster mit der genauen Augenzahl das **Zielfeld 63**, den See, erreicht. Wer mehr als die geforderte Augenzahl erwürfelt, muss um die restliche Augenzahl wieder zurück.

Spielvariante 1 – Spiel mit Einsätzen

Zu Beginn erhält jeder Mitspieler 5 Spielmarken, Bonbons oder Chips und eine Spielfigur. Dann wird gemeinsam entschieden, wie viele Runden bis zur Ermittlung des endgültigen Gewinners gespielt werden. Unsere Empfehlung: 3 oder 5 Runden.

Die Spielfigur wird am Startfeld aufgestellt. Jeder Spieler muss vor dem Spiel 1 oder mehrere Marken, Bonbons bzw. Chips als „Siegprämie“ einsetzen.

Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht. Gerät ein Spieler auf ein Ereignisfeld, so muss er entsprechend der Spielanleitung verfahren.

Wer mit der genauen Augenzahl das **Feld 63** erreicht, wird als Sieger gefeiert und bekommt die eingezahlten Einsätze. Endgültiger Gewinner ist der Mitspieler, der nach der vorher vereinbarten Rundenanzahl die meisten Spielmarken, Bonbons oder Chips besitzt.

Spielvariante 2 – Spiel mit Einsätzen und Strafzahlungen

Es wird gespielt wie in Variante 1 beschrieben. Lediglich beim Betreten von Ereignisfeldern muß nicht nur laut Spielanleitung verfahren werden, sondern es ist auch die Zahlung einer „Strafe“ fällig – 1 Spielmarke, 1 Bonbon oder 1 Chip müssen vom jeweiligen Spielern in die Mitte eingezahlt werden. Dabei erhöht sich im Spielverlauf die Siegprämie mehrfach, was den Anreiz des Gewinnens deutlich erhöht!

Aufgepasst - Auf diesen Feldern passiert etwas:



Gänsefelder

Auf den Feldern 5, 9, 14, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 gilt grundsätzlich:

Zeigt der Schnabel der Gans nach vorn, darf die gewürfelte Zahl noch einmal gezogen werden. Schaut der Schnabel nach hinten, muss man die entsprechende Anzahl Felder zurück.

Ereignisfelder

Auf diesen Feldern gelten Sonderregeln – das kann helfen oder auch zurückwerfen:

- 6 Die Brücke hilft Dir schneller ans Ziel zu kommen - rücke vor auf Feld 12.
- 19 Ein langer Marsch macht müde - setze in der Herberge 2 Runden aus.
- 31 Ein Schluck Wasser aus dem Brunnen bringt Erfrischung - würfle noch einmal.
- 42 Die Gans hat sich im Labyrinth verirrt - gehe zurück auf Feld 30.
- 52 Die Gans ist im Gefängnis gelandet und muss nun warten, bis der nächste Spieler an ihr vorbei zieht. Erst dann geht es auch für sie weiter.
- 58 Die Gefahren der Reise werden zu groß, hier geht es erst einmal nicht weiter. Geh zurück auf Anfang und beginne den Weg erneut.
- 63 Du bist am Ziel – der See ist erreicht – wenn Du das Feld mit einem Wurf genau triffst. Würfelst Du darüber hinaus, musst Du um die restliche Augenzahl wieder zurück.

Würfelfelder

- 26 Würfelt ein Spieler beim ersten Wurf (also ganz zu Beginn des Spiels) eine 6 und eine 3 darf er sofort bis auf das Feld 26 ziehen. Landet ein Spieler nach seinem ersten Wurf auf dem Feld 26, so darf er auf Feld 53 vorrücken.
- 53 Würfelt ein Spieler beim ersten Wurf eine 5 und eine 4, so darf er direkt auf Feld 53 ziehen.



Leiterspiel

**Das beliebte Würfelspiel für Kinder ab 5 Jahren.
Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren.**

Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur, die am Start aufgestellt wird. Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht. Gerät ein Spieler auf ein Tierfeld, geht's entweder die Leiter hinauf und damit einige Felder voran oder den Kriechtunnel hinunter und wieder mehrere Felder zurück.

Aufgepasst – auf diesen Feldern passiert etwas:

- 1 Das Eichhörnchen hat Ausdauer bewiesen und viele Nüsse gesammelt. Den langen Winter ist es damit reichlich mit Essen versorgt - Du darfst die Leiter hinauf.
- 6 Die Biene hat fleißig Nektar gesammelt und fliegt schnell nach Hause – Du darfst die Leiter hinauf.
- 11 Die Eule lernt beharrlich und kann Ihr Wissen anschließend weitergeben - Du darfst die Leiter hinauf.
- 14 Der Fisch schnappt gierig nach dem Köder und hängt anschließend an der Angel - Du musst den Kriechtunnel hinunter.
- 21 Der Delphin lernt ein neues Kunststück. Zur Belohnung gibt es einen Fisch - Du darfst die Leiter hinauf.
- 24 Der Affe hat die Palme erklettert und sich damit die Kokosnuss verdient - Du darfst die Leiter hinauf.
- 31 Das Stinktier stinkt und ist schnell alle seine Freunde los - Du musst den Kriechtunnel hinab.
- 35 Die Henne brütet ein Küken aus - Du darfst die Leiter hinauf.
- 44 Der Bär nascht gierig vom Honig der Bienen und wird zur Strafe vertrieben - Du musst den Kriechtunnel hinunter.
- 51 Der Leopard war pfeilschnell unterwegs, erreicht sein Ziel eher als geplant und kann sich nun ausruhen - Du darfst die Leiter hinauf.
- 56 Der Dachs hat Ärger angezettelt und bekommt ihn prompt zurück - Du musst den Kriechtunnel hinunter.

GROSSE SAMMLUNG Kinderspiele

- 62 Der Hahn war zu stolz seine Aufgaben auf dem Hof zu erfüllen. Er landet im Ofen und auf dem Tisch des Bauern - Du musst den Kriechtunnel hinab.
- 64 Die Maus tappt in die Käsefalle und kommt nicht mehr heraus - Du musst den Kriechtunnel hinunter.
- 73 Der Elefant ist so stark, dass er Bäume ausreißen kann - er nimmt es sogar mit dem Löwen auf - Du darfst die Leiter hinauf.
- 78 Langsam aber stetig kommt die Schildkröte voran und erreicht dank einer Abkürzung trotzdem als Erste das Ziel - klettere die Leiter hinauf und Du hast gewonnen!
- 84 Die Schlange schnappt nach dem Ballon, erschrickt und rutscht mit Dir gemeinsam den Kriechtunnel hinab.
- 91 Der Frosch ist ein Prahler, zur Strafe fängt ihn der Storch - und Du musst den Kriechtunnel hinunter.
- 95 Der Fuchs hat die Gans gestohlen und wird deshalb gefangen - rutsch den Kriechtunnel hinab.
- 98 Die Krähe stibitzt Schmuck und kommt deshalb an die Kette - Du musst kurz vor dem Ziel den Kriechtunnel wieder hinunter.

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster mit direkter Augenzahl das Zielfeld erreicht. Wer mehr als die benötigte Zahl würfelt, muss vor dem Ziel warten und es in der nächsten Runde wieder versuchen.

Spielkartenfabrik Altenburg GmbH
Leipziger Str. 7 • 04600 Altenburg
Tel.: +49 (0) 3447/582-0 • Fax: +49 (0) 3447/582-109
www.spielkarten.com

