



4
erste
Spiele

4
premiers
jeux

4
primi
giochi

4
first
games

4
eerste
spellen



Ravensburger® Spiele Nr. 00 708 0
Design: Hermann Wernhard
Ein Spielmagazin für Kinder
von 3-8 Jahren

Inhalt:

- 2 zweiseitig bedruckte Spielpläne
- 20 farbige Blütenformen
- 24 Bildkärtchen
- 6 Spielfiguren
- 1 Farbwürfel

Diese Spielesammlung wurde für Kinder zusammengestellt, die noch nicht zur Schule gehen.

Mit diesen 4 Spielen können kleine Kinder die Grundlagen gemeinsamen Spielens leicht erlernen, weil die Regeln einfach sind, die Spiele eine kurze Spieldauer haben und sie dennoch lustig und spannend sind. Schon 3jährigen ist es möglich, den Sieg über ältere davonzutragen, weil sie sich nur an Farben und Bildmotiven zu orientieren brauchen.

Die „4 ersten Spiele“ haben unterschiedlich aufgebaute Spielpläne, wodurch sich der steigende Schwierigkeitsgrad der Spiele untereinander ergibt.

Das leichteste Spiel ist das **Vogelspiel**: Hier hat jeder Mitspieler seinen eigenen geraden Weg. Entsprechend der geworfenen Farbe darf vorgerückt werden. Wer zuerst das Nest erreicht hat, hat gewonnen. Vielleicht hat dort jemand einen Gewinn hineingelegt? Den 3jährigen angemessen, hat dieses Spiel eine besonders kurze Spieldauer.

Beim **„Blumenwürfeln“** hat jedes Kind sein eigenes Beet, wobei es gilt, sich entsprechend der geworfenen Farbe, die passenden Blütenformen zu erwürfeln.

Das „Blumenwürfeln“ kann für größere Kinder durch die Spielregel mit dem

„Glückstopf“ zu einem lustigen Räuber- und Gewinnspiel erweitert werden. Beim **„Spiel mit dem Schloß“** haben alle Kinder einen gemeinsamen, schneckenförmig gewundenen Weg. Das bringt schon größere Schwierigkeiten. Wie leicht rutschen kleine Kinder, statt den richtigen Lauf des Weges zu beachten, auf das Nachbarfeld des Kreises weiter nach innen oder außen. Bei diesem Spiel kommen 12 Ereigniskärtchen hinzu, durch die man sowohl vor- als auch zurückgeschickt werden kann. Hier darf auch hinausgeworfen werden.

Das **„Wurstschnappen“** hat den schwierigsten Spielplanaufbau. Hier dürfen die Mitspieler, je nach Spielsituation, ihre Figur nach allen Seiten ziehen. Außerdem darf hinausgeworfen werden. Wer geschickt spielt und auch etwas Würfelglück hat, kann die meisten Wurstkärtchen ergattern und ist damit der Gewinner.

Spielregeln

Vogelspiel

Ein Farbwürfelspiel für 2 - 6 Kinder ab 3 Jahren.

Spielmaterial:

1 Spielplan
6 Spielfiguren
1 Farbwürfel

Spielvorbereitung:

Besonders viel Spaß und Spannung bringt dieses Spiel, wenn ein kleiner Gewinn im Nest liegt. Jeder Mitspieler wählt sich eine Spielfigur und setzt sie vor das erste Feld einer Spielbahn. Wer zuerst Weiß würfelt, darf anfangen.

1. Spielregel

Spielverlauf; Es wird reihum gewürfelt, entsprechend der geworfenen Farbe darf vorgerückt werden. In das Nest kommt man nur mit der Farbe Weiß.

2. Spielregel

Hier darf nur vorgerückt werden, wenn der Spieler die Farbe des nächsten Punktes würfelt. Es dürfen also keine Farbpunkte übersprungen werden. Wer

Weiß würfelt, darf in diesem Falle immer einen Punkt vorrücken. Vom letzten Farbpunkt aus kommt man mit Weiß ins Nest.

Spielende: Gewonnen hat, wer als erster das Nest erreicht. Er erhält den Inhalt des Nestes oder 5 Pluspunkte. Wer mit der geworfenen Farbe nicht vorrücken kann, muß aussetzen.

Blumenwürfeln

Ein Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Spielmaterial:

1 Spielplan
Spielfiguren
20 Blütenformen
1 Farbwürfel

Spielvorbereitung: Jeder Spieler wählt sich ein Blumenbeet. Die Blütenformen werden in den Schachteldeckel gelegt.

Spielverlauf; Mit dem Farbwürfel wird reihum gewürfelt. Entsprechend der geworfenen Farbe darf eine Blütenform genommen und diese auf die gleichfarbige Blume des eigenen Beetes gelegt werden. Wenn die Blume schon belegt ist, kann keine andere Blüte genommen werden und der Nächste ist an der Reihe.

Wer Grün würfelt, hat Pech gehabt. Hier gibt es nichts zu holen.

Spielerweiterung:

Das Spiel mit dem Glückstopf

Spielvorbereitung: Man kann das Blumenwürfeln auch erweitern und um Gewinn spielen.

Vor Beginn des Spieles wird ein Gefäß als „Glückstopf“ gesucht und mit „Münzen“ gefüllt. Das können Bohnen, Knöpfe, Spielgeld oder auch Bonbons sein. Aus diesem Glückstopf erhält jeder Mitspieler 10 Münzen.

Spielverlauf: Jetzt wird reihum gewürfelt. Entsprechend der geworfenen Farbe, wird eine Blüte aufgenommen und mit ihr die gleichfarbige Blüte auf dem eigenen Beet bedeckt.

Würfelt ein Mitspieler im Verlauf des Spieles z. B. nochmals Blau, darf er sich eine weitere blaue Blüte aus dem Schachteldeckel nehmen und sie vor sich hinlegen. (Dasselbe gilt für alle Farben außer Grün).

Findet im Verlauf des Spieles ein anderer Mitspieler keine entsprechende Blüte mehr für sein eigenes Beet im Schachteldeckel, muß er sich eine offenliegende Blüte von einem anderen Mitspieler mit einer Münze kaufen.

Räubern: Würfelt ein Mitspieler wieder Blau (seine eigene blaue Blüte muß schon bedeckt sein) und findet er im Schachteldeckel keine blaue Blüte mehr, darf er sich eine offenliegende blaue Blüte von einem anderen Mitspieler räubern. (Das gleiche gilt für alle Farben außer Grün).

Von den Beeten darf nicht geräubert werden.

Wer Grün würfelt **erhält 3** Münzen aus dem Glückstopf.

Spielende: Wer als erster seine Blumen belegen konnte, erhält noch 10 Münzen aus dem Glückstopf. Die Münzen jedes Mitspielers werden als Pluspunkte gezählt.

Gewinner ist, wer nach einigen Spielrunden die meisten Punkte hat.

Das Spiel mit dem Schloß

Ein Farbwürfelspiel für 2-6 Personen ab 4 Jahren.

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- Spielfiguren
- 12 Ereigniskärtchen und Blumen
- 1 Farbwürfel

Spielvorbereitung: Jeder Mitspieler wählt sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Ausgangsfeld. Die Ereigniskärtchen werden verdeckt auf einen Stapel gelegt.

Spielverlauf: Es wird reihum gewürfelt. Der Jüngste darf anfangen. Entsprechend der geworfenen Farbe darf die Figur vorrücken. Trifft man dabei auf ein schon besetztes Feld, wird die dort stehende Figur hinausgeworfen und muß zum Ausgangsfeld zurück.

Ereigniskärtchen: Zeigt ein Würfel die Farbe Weiß, wird das oberste der Ereigniskärtchen aufgenommen. Das gleiche Bild wird auf dem Spielplan gesucht. Dorthin muß der Spieler seine Figur setzen. Auf diese Weise kann man sowohl vor- als auch zurückgeschickt werden. Jeder Mitspieler darf seine erwürfelten Ereigniskärtchen behalten.

Wer vor dem Schloß steht und eine hinter ihm liegende Farbe würfelt, muß zu diesem Farbfeld zurück.

Spielende: Wer Grün würfelt und damit als erster das Zielfeld erreicht, darf in das Schloß hinein und ist damit der König.

Spielerweiterung:

Die während des Spieles erwürfelten Ereigniskärtchen werden jedem Mit-

spieler gutgeschrieben. Der König erhält außerdem 5 Pluspunkte.

Wer nach einer Anzahl von Spielrunden die meisten Pluspunkte hat, wird zum Kaiser ernannt.

Wurstschnappen

Ein Farbwürfelspiel für 2-4 Personen ab 6 Jahren.

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- Spielfiguren
- 12 Wurstkärtchen
- Farbwürfel

Spielvorbereitung: Die 12 Wurstkärtchen werden auf die weißen Felder des Spielplanes gelegt. Jeder Mitspieler wählt sich eine Spielfigur aus und setzt sie in ein Hundekörbchen.

Spielverlauf: Es wird reihum gewürfelt. Wer die Farbe des Feldes vor seinem Hundekörbchen würfelt, darf hinaus auf den Spielplan.

Entsprechend der geworfenen Farbe darf man seine Figur gerade und in jede Richtung ziehen. Das heißt nach rechts oder links oder vor oder zurück. Diagonal darf nicht gezogen werden.

Jeder versucht nun, so viel Wurstkärtchen wie möglich zu bekommen. Wird die Farbe Weiß gewürfelt, versucht man von seinem Standpunkt aus gerade zu einem Wurstkärtchen zu ziehen. Gelingt es, darf das Wurstkärtchen behalten werden. Die Spielfigur wird auf das leere Feld gestellt. Dabei darf über schon leere weiße Felder hinweggezogen werden. Wer auf dem gelben Mittelfeld steht und Weiß würfelt, hat Pech gehabt, von dort kann er kein Wurstkärtchen erreichen.

Trifft eine Figur auf ein schon besetztes Feld, wird die dort stehende hinausgeworfen. Der Spieler setzt seine Figur in die Hundehütte zurück und muß dem Rauswerfer ein Wurstkärtchen geben.

Hat er keines, hat der Rauswerfer Pech gehabt. Er geht leer aus. Wer jetzt im Hundekörbchen sitzt, kann mit jeder Farbe auf das Spielfeld zurück.

Spielende: Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kärtchen vom Plan genommen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Wurstkärtchen besitzt.

Werden mehrere Spielrunden hintereinander gespielt, können die Wurstkärtchen den einzelnen Mitspielern als Pluspunkte gutgeschrieben werden.

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

