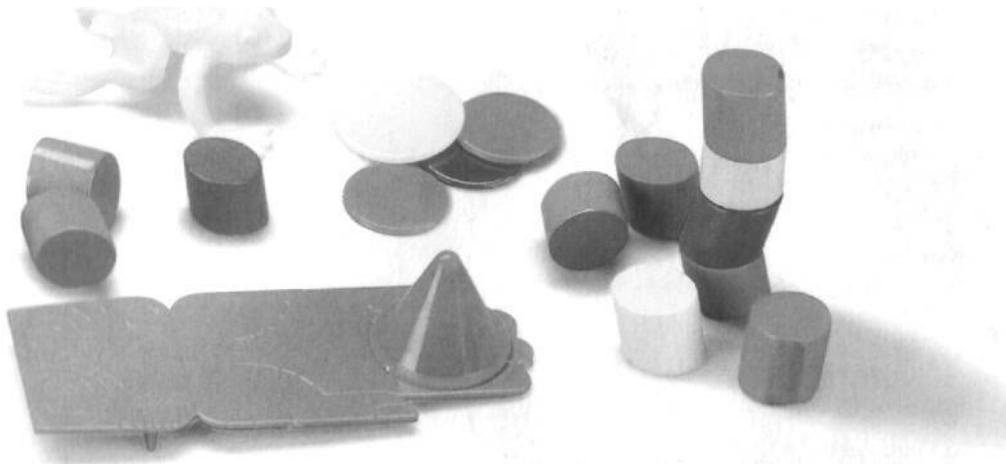


# WER SCHAFFT'S ZUERST?



## SPITZ PASS' AUF

Ein lustiges Geschicklichkeitsspiel für 2-6 Spieler ab 3 Jahren.

Spielmaterial:

6 Spielfiguren mit Schnur

1 Becher

1 Spielplatte

2 Würfel (1 Zahlen-, 1 Farbwürfel)

Chips

Spielablauf:

Alle Spieler stellen ihren Kegel in der Mitte des Tisches auf dem Plättchen eng zusammen und halten das Schnurende fest. Ein Spieler ohne Kegel erhält Würfel und Würfelbecher. Er stülpt den Becher auf den Tisch. Zeigt der Würfel nach Aufheben des Bechers 1 oder 6, so müssen die Spieler ihre Kegel schnell wegziehen; der Würfler aber versucht, eine möglichst große Anzahl Kegel mit dem Becher zu fangen. Er erhält für jeden gefangenen Kegel vom Spieler einen Chip, ebenso von demjenigen, der seinen Kegel irrtümlich bei einer anderen Zahl wegzieht. Gelingt es dem Würfler nicht bei 1 oder 6 einen Kegel zu fangen oder bedeckt er bei einer anderen Zahl einen Kegel mit seinem Becher, so zahlt er selbst an alle Mitspieler einen Chip und gibt den Becher an seinen linken Nebenmann. Die Chips können auch in eine gemeinsame Kasse eingezahlt werden. Ebenso können zur Abwechslung andere Zahlen als 1 oder 6 bestimmt werden.

Für kleinere Kinder, die noch nicht zählen können, werden auf dem beiliegenden Farbwürfel statt der Ziffern 1 und 6 zwei Farben vereinbart. Im übrigen gilt die obige Spielregel.

## **FLOHSPIEL**

Ein heiteres Spiel für 2-4 Personen ab 6 Jahren,

**Spielmaterial:**

4 große und jeweils

4 kleine Chips in vier Farben

1 Becher

**Spielziel:**

Jeder Spieler versucht, möglichst alle eigenen Chips in den Becher zu knipsen.

**Spielablauf:**

Die Mitspieler versuchen nacheinander, ihre Chips in den Becher zu knipsen. Neben den Becher fallende Chips müssen von ihrem Platz aus - wenn der Spieler an der Reihe ist - geknipst werden. Landet ein Chip im Becher, darf der Spieler nochmals knipsen.

**Spielende:**

Das Spiel ist beendet, sobald einer der Mitspieler alle seine Chips in den Becher geknipst hat. Er hat das Spiel gewonnen.

## **HOCHSTAPELN**

Ein lustiges Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Personen ab 4 Jahren.

**Spielmaterial:**

4x6 Stapelzylinder in vier verschiedenen Farben

1 Würfel mit den Zahlen 1,2, 3

1 Spielanleitung

**Spielvorbereitung:**

Für dieses Spiel brauchen Sie einen standfesten Tisch. Jeder Mitspieler erhält 6 Zylinder einer Farbe. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt; gespielt wird im Uhrzeigersinn.

**Spielablauf:**

Alle Spieler bauen gemeinsam einen Turm. Wer an der Reihe ist, würfelt. Bei einer 1 oder 3 nimmt er einen oder drei Steine aus seinem Vorrat und beginnt mit dem Turmbau bzw. setzt die Bauarbeiten fort. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Würfelt er eine 2, kann er entweder mit zwei Steinen am Turm weiterbauen oder einen Mitspieler herausfordern.

Der Spieler, der herausgefordert wird, würfelt ebenfalls. Bei einer 1 oder 3 bekommt er zwei Steine seines Herausforderers. Bei einer 2 hat er die Herausforderung abgewehrt und kann nun wählen, ob er entweder dem Herausforderer zwei seiner eigenen Steine gibt oder seinerseits erneut einen anderen Spieler herausfordert. Entscheidet er sich für die zweite Möglichkeit, wiederholt sich die ganze Prozedur; allerdings geht es jetzt um zwei Steine mehr (bei der zweiten Herausforderung also um 4 Steine).

Durch die Herausforderung erhalten die Spieler im Verlauf des Spieles die Spielsteine anderer Spieler, die dadurch zu ihren eigenen werden. Die Farbe der Spielsteine spielt also im weiteren Spielverlauf keine Rolle, nur die Anzahl.

**Spielende:**

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler alle seine Spielsteine verbaut hat oder an andere Spieler abgeben konnte. Er erhält 50 Pluspunkte. Sollte der Turm vorzeitig einstürzen, ist das Spiel ebenfalls

beendet. Dann erhält jeder Spieler die Spielsteine in seinem Vorrat als Minuspunkte angeschrieben. Derjenige, der den Turm zum Einsturz brachte, erhält zusätzlich die Steine im Turm als Minuspunkte.

**Abrechnung:**

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Am Ende der vorher vereinbarten Spiele werden Plus- und Minuspunkte gegeneinander aufgerechnet. Wer die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt.

**Variante:**

**Spielvorbereitung:**

Alle Spieler bauen gemeinsam aus jeweils 8 Steinen in bunt gemischten Farben drei Türme auf. Es wird ausgewürfelt, wer beginnt; gespielt wird im Uhrzeigersinn.

**Spielablauf:**

Wer an der Reihe ist, sagt, welchen der drei Türme er abbauen möchte. Dann würfelt er und nimmt von dem vorher bezeichneten Turm die entsprechende Anzahl Steine. Würfelt er eine höhere Zahl, als der Turm noch Steine hat, verfallen die restlichen Würfelpunkte.

**Spielende:**

Sobald alle Türme restlos abgebaut sind, wird abgerechnet. Die Steine, die jeder Spieler abgebaut hat, werden nach ihrer Farbe bewertet:

- Rot = 4 Punkte
- Grün = 3 Punkte
- Gelb = 2 Punkte
- Blau = 1 Punkt

Wer den letzten Stein eines Turmes abgebaut hat, erhält zusätzlich 5 Punkte.

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Wer am Schluss die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

## FRÖSCHHÜPFEN

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.

**Spielmaterial:**

- 8 bunte Frösche
- 1 Becher

**Spielziel:**

Es kommt darauf an, als Erster seine beiden Frösche in den Becher zu schnippen.

**Spielvorbereitung:**

Jeder Mitspieler erhält zwei Frösche gleicher Farbe; es wird ausgelost, wer beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Becher wird in die Mitte gestellt. Jeder Spieler stellt seine Frösche im gleichen Abstand zum Becher auf.

**Spielablauf:**

Der Spieler, der an der Reihe ist, hat für jeden Frosch einen Versuch, ihn in den Becher zu schnippen. Dazu drückt er mit der Fingerspitze auf das Hinterteil und lässt den Frosch in Richtung Becher hochschnellen. Wird ein Frosch durch einen anderen wieder aus dem Becher geworfen, muss sein Besitzer versuchen, ihn in der nächsten Runde wieder in den Becher zu befördern.

### Spielende:

Sobald ein Spieler seine beiden Frösche in den Becher befördert hat, endet das Spiel. Er erhält für seinen Sieg fünf Punkte. Jeder andere Frosch, der in dem Becher liegt, wird mit einem Punkt bewertet. Danach beginnt ein neues Spiel.

Wer am Ende einer Spielserie die meisten Punkte hat, ist Gesamtsieger.

### Variante: "Punkte sammeln"

#### Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Frosch einer Farbe. Der Becher wird im gleichen Abstand zu jedem Spieler in die Mitte des Tisches gestellt.

#### Spielablauf:

Jeder Spieler hat je Runde einen Versuch, seinen Frosch in den Becher zu schnippen. Gelingt ihm das, erhält er einen Punkt und nimmt seinen Frosch wieder an sich.

#### Spielende:

Wer nach einer vorher vereinbarten Rundenzahl die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## HÜTCHENSPIEL

Ein Spiel für zwei oder mehr Personen ab 5 Jahren.

#### Spielmaterial:

- 1 Zielfeld
- 2 Katapulthände
- 4 Hütchen

#### Spielvorbereitung:

Das Zielfeld - wie auf dem Schachteldeckel gezeigt - aufrollen, und die Seitenteile einstecken.

#### Spielregeln:

1. Zielfeld in die Mitte der Spielfläche stellen.
2. Der jüngste Spieler beginnt, nimmt sich eine Katapulthand sowie vier Hütchen und legt eines davon mit der Spitze nach oben auf die Katapulthand (passend in die runde Markierung).
3. Durch leichtes Tippen mit dem Zeigefinger auf das andere Ende der Katapulthand wird das Hütchen zum Fliegen gebracht.
4. Jeder Spieler darf versuchen, vier Hütchen ins Zielfeld zu schleudern. Um die dort angegebenen Punkte zu kassieren, müssen die Hütchen mit der Spitze nach unten vollständig in die jeweilige Öffnung hineingeflogen sein. Solche aber, die auf dem Zielfeld liegen bleiben, zählen nicht, dürfen jedoch dort bleiben, bis der Spieler sein letztes Hütchen geschleudert hat. Vielleicht werden sie noch von einem anderen Hütchen in eine Öffnung hineingeschubst.
5. Fliegt ein Hütchen in ein bereits besetztes Feld, kassiert der Spieler dafür die doppelte Anzahl der im Zielfeld angegebenen Punkte.
6. Jeder Spieler merkt sich die erreichte Punktzahl (oder schreibt sie auf). Nachdem alle Spieler vier Hütchen schleudern durften, wird festgestellt, wer die meisten Punkte erringen konnte. Er ist der Gewinner der Partie.
7. Die Entfernung zwischen Katapulthand und Zielfeld ist je nach Übung, Geschicklichkeit und Alter so festzulegen, dass alle Spieler gleiche Chancen haben.

Viel Spaß!

## **DER SPIELE-SERVICE VON SCHMIDT**

Sie möchten noch mehr wissen? Dann werden Sie doch Schmidtspieler! Schicken Sie uns einfach eine E-Mail ([info@schmidtspiele.de](mailto:info@schmidtspiele.de)) und Sie bekommen regelmäßig unseren Newsletter mit den neuesten Schmidt-Infos.

© Schmidt Spiele GmbH, D-12359 Berlin, Made in Germany, [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

Design: Motive [Agentur] • [www.motive.de](http://www.motive.de)