

Junior-Magazin

4 neue Ravensburger Spiele für Kinder ab 6 Jahren
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 001

Fußballmatch

Würfelspiel für 2 oder 4 Personen ab 7 Jahren

Spielmaterial: 1 Spielplan, 1 Spielball, 1 Würfel

Wie bei einem richtigen Fußballspiel versuchen zwei Mannschaften, innerhalb einer festgesetzten Zeit einander durch Erzielen möglichst vieler Tore zu besiegen.

Spiel mit 2 Personen

Vor Beginn des Spieles wird der Ball auf den Anstoßpunkt in der Spielfeldmitte gelegt. Wer in einer Würfelrunde die höchste Punktzahl erzielt, beginnt.

Der sich im Ballbesitz befindende Spieler

1. spielt den Ball entsprechend der Anzahl der gewürfelten Punkte in Richtung auf das gegnerische Tor. Geführt wird der Ball dabei nur auf den dunklen Feldern;
2. bleibt so lange am Ball, solange er eine 1, 3 oder 5 würfelt. Erhält er eine 2, 4 oder 6, gibt er den Würfel an seinen Gegenspieler ab, der dann den Ball führt;
3. darf die mit Spielern besetzten Felder weder besetzen noch überspringen, sondern muß sie umspielen;
4. darf innerhalb eines Wurfes nicht vor- und zurückspielen.

Ein Tor ist dann erzielt, wenn der Ball genau mit der erforderlichen Anzahl Punkte eines der beiden schwarzen Torfelder erreicht. Ist die Anzahl der gewürfelten Augen größer, muß der Ball wieder zurückgeführt werden (Abpraller). Nach einem erzielten Tor wird der Ball wieder auf den Anstoßpunkt gelegt und der andere Spieler beginnt. Gewinner ist, wer nach Ablauf einer festgesetzten Spielzeit die meisten Tore erzielt hat.

Spiel mit 4 Personen

Es spielen zwei gegen zwei. Die Paare sitzen sich gegenüber. Vor Beginn erhält je ein Spieler einer Partei die Zahl 4, die beiden anderen jeder die Zahl 6. Nr. „4“ und Nr. „6“ spielen also gegen Nr. „4“ und Nr. „6“.

Spielverlauf:

Der Spielverlauf ist derselbe wie beim Spiel zu zweit, d.h. 1, 3 und 5 ist am Zug. Würfelt ein Spieler eine gerade Zahl, muß er den Würfel abgeben: bei einer 2 an seinen Mitspieler, bei einer 4 oder 6 an den entsprechenden Spieler der Gegenpartei.

Beispiel:

Der Spieler mit der Nr. 6 der Partei A würfelt eine 3 und setzt, würfelt eine 2 und gibt ab an seinen Mitspieler. (Spieler Nr. 4 der Partei A). Spieler Nr. 4 würfelt eine 1 und setzt, würfelt eine 4 und gibt ab an den Spieler Nr. 4 der Gegenpartei B, usw.

Ringelpietz

Ein Würfelspiel für 2 • 4 Personen ab 7 Jahren

Spielmaterial: 1 Spielplan. 1 Zahlenwürfel, 1 Farbwürfel, 4 große Spielfiguren in 4 Farben. 12 Ringe in vier verschiedenen Farben,

Ein einfaches, sehr reizvolles Würfelspiel, bei dem jeder Teilnehmer versucht, gleichfarbige Ringe von den Ausgangsfeldern der Mitspieler zu erobern und im eigenen Startfeld zu sammeln. Das Glück beim Würfeln mit einem Orakelwürfel und die Taktik bei der Auswahl der Farbringe ermöglichen abwechslungsreiche und spannende Partien. Sieger ist, wem es als Erstem gelingt, 3 gleichfarbige Ringe auf seinem Ausgangsfeld zu plazieren.

Vorbereitung

Vor Beginn des Spieles werden in jedes der 4 Ausgangsfelder im Außenkreis des Spielplanes 3 Ringe verschiedener Farbe gelegt. Jeder Teilnehmer wählt ein Farbfeld, auf das er seinen Spielstein stellt. Nehmen nur 2 oder 3 Mitspieler teil, bleiben die restlichen Farbfelder mit den aufgelegten Ringen belegt. Diese Ringe dürfen ebenfalls erobert werden.

Beginn

Das Spiel beginnt, wer in einer Würfelrunde die höchste Punktzahl erzielt. Reihum zieht nun jeder Spieler mit seinem Spielstein um die Anzahl der mit dem Zahlenwürfel erzielten Punkte über die weißen Felder zum Orakelfeld (Kreis) in der Mitte des Spielplanes.

Orakelfeld

Ist das Orakelfeld erreicht, überzählige Punkte verfallen, würfelt der betreffende Spieler, sobald er wieder an der Reihe ist, mit dem Farbwürfel und stellt seinen Spielstein in das erwürfelte Farbfeld des Außenkreises. Würfelt er dabei weiß, setzt er einmal aus, würfelt er dagegen orange, darf er sich das Farbfeld aussuchen.

Erobern

Auf dem somit erreichten Ausgangsfeld kann nun ein beliebiger Ring erobert werden. Dieser wird dem eigenen Spielstein aufgesteckt.

Rückzug

Mit dieser Beute zieht er ohne zusätzliche Aufgabe auf direktem Wege über den Orakelkreis zum eigenen Ausgangsfeld zurück, das er nur in direktem Wurf oder mit einer 6 erreicht. Jedes Feld darf dabei gleichzeitig von mehreren Spielern besetzt werden.

Neuer Versuch

Nach dem Ablegen des erbeuteten Ringes im eigenen Ausgangsfeld, beginnt der Spielablauf von neuem.

Muß ein Spielstein durch einen Orakelwurf in das eigene Ausgangsfeld zurück, wird er auf dem schnellsten Wege wieder den Orakelkreis zu erreichen versuchen. Das gleiche gilt, wenn er auf ein Ausgangsfeld ziehen muß, auf dem sich keine Ringe mehr befinden. Sieger ist, wem es als Erstem gelingt, 3 Ringe einer beliebigen Farbe auf seinem Ausgangsfeld zu plazieren.

Katz und Maus

Ein Spiel für 3 - 5 Spieler ab 6 Jahren.

Spielmaterial, 1 Spielplan, je 3 Spielfiguren in 4 Farben. 1 große Spielfigur, 1 Würfel

Am Spiel können 3, 4 oder 5 Spieler teilnehmen. Einer übernimmt die Katze (große Setzfigur), die anderen die Mäuse (farbige Setzfiguren), und zwar bei 5 Spielern jeder 3 Mäuse einer Farbe, bei 4 ebenso, wobei eine Farbe ausfällt, bei 3 jeder 6 Mäuse in 2 Farben. Es wird mit einem Würfel gespielt und reihum gewürfelt.

Die Mäuse beginnen mit je einer Figur einer Farbe in der Reihenfolge grün, rot, gelb, blau. Sie setzen am braunen Feld mit dem Mausloch ein und bewegen sich nur auf der weißen Bahn und **nur** in der Richtung auf das Ziel am anderen Ende der Bahn. Dann beginnt die Katze und zwar auf dem schwarzen Punkt. Sie rückt auf der grauen Bahn bis zum Mausloch. Dann weiter auf der weißen Bahn. Die Katze kann nach jeder Richtung ziehen; die grauen Katzenstege benützt sie, um den Mäusen den Weg abzuschneiden. Sie fängt eine Maus, wenn sie auf das gleiche Feld trifft. Die Maus scheidet aus. Auf den 3 grünen Feldern (etwa in der Mitte der Bahn) sind die Mäuse geschützt und können nicht gefangen werden. Auf dem mittleren (großen) grünen Feld können beliebig viele Mäuse ausruhen, während auf allen anderen Feldern immer nur eine Maus stehen kann. Ein von einer Maus besetztes Feld kann also von keiner anderen betreten werden. Wenn bei einem Wurf keine Maus der Farbe ziehen kann, wird der Wurf nicht ausgeführt. Vor dem Ziel stehen zwei Mausefallen. Eine Maus, die auf eine Falle trifft, muß von vorne anfangen. Ins Ziel kommt man nur mit direktem Wurf.

Die Katze gewinnt, wenn es ihr gelingt, alle Mäuse abzufangen, so daß keine ins Ziel kommt. Die Mäuse gewinnen, wenn nur eine Maus ins Ziel kommt, und zwar der Spieler, dessen Maus das Ziel erreicht. Man kann auch weiterspielen und versuchen, mehr Mäuse ins Ziel zu bringen. Dann entscheidet den Gewinn, wer die meisten Mäuse ins Ziel bringt, bzw. bei gleicher Zahl die Reihenfolge, in der die Mäuse einrücken.

Autorennen

Würfelspiel für 2 - 4 Personen ab 6 Jahren.

Zum Spiel gehören: Je 1 Spielfigur in 4 Farben, 1 Würfel, 1 Plan

Zu Beginn des Spieles stellt jeder Teilnehmer seine Figur auf das Startfeld, Der jüngste Rennfahrer darf das Spiel eröffnen. Man würfelt reihum und jeder Spieler rückt mit seiner Figur so viele Felder vor, wie er Augen würfelt. Auf jedem Feld können mehrere Figuren stehen.

Die Rennbahn enthält heimtückische Wegstrecken, die zusammen mit unvorhergesehenen Ereignissen gemeistert werden müssen.

- 2 Wer auf Feld 2 kommt muß wegen Reifenwechsel einmal beim Würfeln aussetzen.
 - 3 Leichter Motorschaden. Weiterfahren nur möglich, wenn der Rennfahrer 1, 2 oder 3 Augen würfelt.
 - A Schwerer Motorschaden. Der Spieler kann erst weiterziehen, wenn er 5 oder 6 würfelt.
 - 5/6 Der Wagen wurde aus der Bahn getragen, ist gegen eine Absperrung geprallt und ist in Brand geraten. Der Spieler scheidet aus.
 - 7 Kurzer Halt. Der Spieler kann erst weiterziehen, wenn er 4, 5 oder 6 würfelt.
 - 8 Der Wagen ist ins Schleudern geraten und von der Bahn abgekommen. Er kann aber seine Fahrt fortsetzen, nur muß er warten bis alle Spieler an ihm vorbeigezogen sind.
 - 9 Wer auf dieses Feld kommt, wird einmal beim Würfeln ausgelassen.
- Wer zuerst das Zielfeld erreicht, ist Sieger. Dabei dürfen auch mehr Augen gewürfelt werden, als notwendig sind.

Zusatzregel:

Zu Beginn des Spieles wird von jedem Teilnehmer ein Einsatz erhoben. Man braucht ja nicht um Geld zu spielen, ein Bonbon genügt. Dieses fällt dann zum Schluß an den Sieger. Den Einsatz kann man auch unter die ersten beiden Spieler aufteilen; doch muß dies und die Höhe der Anteile vor dem Start bestimmt werden.