

Kletterbaum

Ein Spiel mit Bildern und Farben
für 2-6 Personen ab 5 Jahren.
Ravensburger Spiele Nr. 14.218

Inhalt: 1 Spielplan, 6 Spielfiguren in 6 verschiedenen
Farben, 1 Farbwürfel, 60 Bildkärtchen.

An diesem Spiel können sich schon Kinder beteiligen,
die noch nicht zur Schule gehen. Es gilt, mit einem Farb-
würfel möglichst viele Bildkärtchen zu gewinnen und
dabei langsam den auf dem Spielplan abgebildeten
Baum zu „erklettern“.

Vorbereitung

Alle Kärtchen werden gemischt und (Bildseite nach
unten, Farbpunkte nach oben) in bunter Mischung auf
die Felder des Spielplanes gelegt. Jeder Teilnehmer
erhält eine Spielfigur, die er zunächst in der Hand be-
hält.

Beginn

Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst „grün“ wirft, be-
ginnt. Zeigt sein Wurf eine Farbe, die auf einem der
sechs in der untersten Reihe liegenden Kärtchen wie-
derkehrt, darf er

1. dieses Kärtchen aufnehmen,
2. seine Spielfigur auf das freigewordene Feld des
Spielplanes stellen und
3. danach sofort solange weiterwürfeln, wie er oben
oder seitlich (nicht unten) direkt anschließende Kärt-
chen abräumen kann.

Das Überspringen von Kärtchen ist nicht gestattet. Man
darf also nur auf das direkt anschließende Feld oben
oder an einer der beiden Seiten ziehen, jedoch nicht
rückwärts oder schräg. Ist dies nicht möglich, kommt der
nächste Spieler an die Reihe. Wer zu Beginn die von
ihm gewürfelte Farbe in der untersten Reihe nicht mehr
findet, darf in die offenen „Breschen“ nach oben springen,
sofern dort die passende Farbe liegt. Gegnerische
Figuren dürfen übersprungen werden.

Isolieren

Gelingt es einem Spieler, mit seiner Figur den Rand des
Spielplanes zu erreichen, während noch Kärtchen hinter
seiner Figur liegen, so darf er alle dadurch vom oberen
Kartenverband getrennten Kärtchen abräumen. Das
gleiche gilt für im Mittelfeld isolierte Kärtchen.
Wer den oberen Rand des Planes erreicht, erwirbt all
die Kärtchen der isolierten Seite, der er am nächsten
steht.

Bildpaare

Im Spiel befinden sich 5 Bildmotive, die in je 6 Karten-
paare zerteilt sind. Die erwürfelten Kärtchen werden um-
gedreht; aus den zusammenpassenden Ober- und Un-
terteilen bildet man Motive.

Gewinn

Wer nach dem Abräumen aller Kärtchen die meisten
zusammenpassenden Kartenpaare besitzt, gewinnt.

2. Spielmöglichkeit

Grundregel unverändert. Man muß versuchen, alle 5
Bildmotive zu bekommen. Ein Kartenpaar zählt einen
Punkt. Wer im Besitz von 5 verschiedenen Kartenpaaren
ist, kann sofort das Spiel beenden. Er erhält dafür 10
Zusatzpunkte.

Alle müssen ihre Karten offen vor sich hinlegen. Wer an
der Reihe ist und eine Hälfte eines Motives erwürfelt,
darf die andere Hälfte bei anderen Spielern suchen und
dort wegnehmen, wenn er sie findet. Ganze Bildpaare
aber dürfen nicht mehr getrennt werden. Es gewinnt,
wer die meisten Punkte erzielt.

© 1969

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG