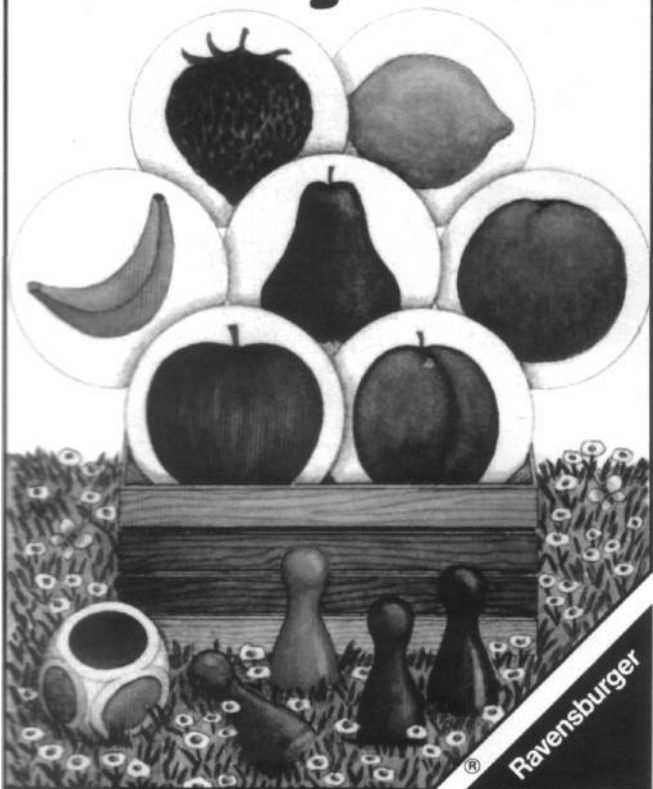


# TuttiFrutti



**Ravensburger**<sup>®</sup>

# *Tuttifrutti*

Das kinderleichte Farbwürfelspiel  
Ravensburger Spiele® Nr. 00 596 3  
Autor: Heinz Wittenberg  
Grafik: Heinrich Semmelroch  
Ein Würfelspiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan, 8 Früchtekärtchen, 4 Spielfiguren,  
1 Farbwürfel, 1 Anleitung.

Liebe Kinder,  
bevor ihr dieses Spiel das erste Mal spielt, müßt ihr vorsichtig die acht Chips aus der Stanztafel herausdrücken. Es sind sieben Chips mit Früchten und ein schwarzer Chip. Auf der Rückseite sehen alle Chips gleich aus. Dann solltet ihr euch alle Früchte ansehen und prüfen, ob ihr schon alle kennt.

## **Ziel des Spiels**

Die Spieler versuchen, sich möglichst schnell durch den Garten zu würfeln. Wer zuerst in der bunten Obstkiste ankommt, hat gewonnen.

## **Vorbereitung**

Zunächst müßt ihr den Spielplan aus den drei Teilen zusammensetzen. Dann werden die acht Chips so auf den Tisch gelegt, daß die Seite mit der Blume oben liegt. Nun

werden die Chips gemischt und danach verdeckt auf die acht freien Felder in der Mitte des Spielplans gelegt. Jetzt sucht sich jeder eine Spielfigur aus, und es kann losgehen.

## **Spielregel**

Die Spielfiguren stellt ihr in die braune Obstkiste in der linken unteren Ecke des Spielplans.

Der Jüngste von euch darf anfangen zu würfeln. Er gibt dann den Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

Der Würfel zeigt sechs Farben, zu denen die Früchte und das weiße Feld passen. Wenn ihr gewürfelt habt, müßt ihr immer auf das nächste Feld ziehen, das mit der Farbe übereinstimmt, die der Würfel zeigt.

**Beispiel:** Ein Spieler würfelt am Anfang „Blau“. Dann darf er auf das Feld mit der blauen Pflaume ziehen.

Kommt ihr auf einem Feld an, ist noch nicht entschieden, ob ihr dort stehenbleiben dürft. Denn erst müßt ihr noch einen Chip umdrehen. Ist auf dem Chip dieselbe Frucht abgebildet wie auf dem Feld, darf die Figur dort stehenbleiben.

**Beispiel:** Der Spieler, dessen Figur auf dem Feld mit der Pflaume steht, dreht einen Chip um, der die Pflaume zeigt. Dann darf seine Figur stehenbleiben und der nächste ist an der Reihe.

Dreht ein Spieler einen Chip um, auf dem eine andere Frucht zu sehen ist, dann muß er auf das nächste Feld **zurückziehen**, auf dem diese Frucht abgebildet ist.

**Beispiel:** Der Spieler, dessen Figur auf dem Feld mit der Pflaume steht, dreht einen Chip um, auf dem

die Zitrone zu sehen ist. Dann muß er auf das nächste Feld zurückziehen, auf dem eine Zitrone abgebildet ist. Danach ist der nächste an der Reihe.

Dreht ein Spieler den schwarzen Chip um, dann hat er Pech gehabt, und er muß so viele Felder zurückziehen, bis er Letzter ist.

Würfelt ein Spieler „Weiß“, darf er auf das nächste weiße Feld vorziehen und dort stehenbleiben, ohne einen Chip umzudrehen.

Immer wenn ihr euch einen Chip angesehen und ihn auch euren Mitspielern gezeigt habt, wird er wieder verdeckt an seinen Platz zurückgelegt.

Wenn ihr gut aufpaßt, wißt ihr schon bald, welche Frucht auf welchem Chip abgebildet ist. Vor allem müßt ihr euch gut merken, wo der schwarze Chip liegt. Je besser ihr euch dies merkt, desto geringer ist die Gefahr, daß ihr ihn umdreht und dann zurückziehen müßt.

In die bunte Obstkiste am Ziel dürft ihr nur einziehen, wenn die gewürfelte Farbe mit einer der Farben auf der Kiste übereinstimmt. Würfelt ihr vor dem Ziel „Orange“ oder „Weiß“, müßt ihr also warten, und der nächste ist an der Reihe.

Es dürfen auch zwei und mehr Figuren auf einem Feld stehen. Hinausgeworfen wird nicht!

## **Ende des Spiels**

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler in der bunten Obstkiste angekommen sind. Gewonnen hat derjenige, der zuerst das Ziel erreicht hat.

**Otto Maier Verlag  
Ravensburg**



257148