

# Meine 6 ersten Spiele

EINE INTERESSANTE SPIELESAMMLUNG BEREITS FÜR DIE JÜNGSTEN

Für 2-6 Kinder ab 3 Jahre.

Mit 6 verschiedenen  
abwechslungsreichen Farbwürfel-  
und Geschicklichkeitsspielen.



# Kinder – „Mensch ärgere Dich nicht“

**Spieleranzahl:** 2-4 Kinder

**Altersempfehlung:** ab 4 Jahren.

**Spielmaterial:**

- 1 Spielplan
- 12 Spielfiguren
- 1 Farbwürfel

## Allgemeine Spielbeschreibung und Spielziel

Jeder Spieler versucht, per Farbwürfel mit seinen drei Spielfiguren das bunte Spielfeld zu umrunden und ins Ziel zu gelangen. Der erste Spieler, dem dies gelingt, ist Sieger.

Jeder wählt eine Farbe aus und stellt seine drei Figuren auf die entsprechenden Startfelder am Rand des Spielplans. Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

## Spielverlauf

Zu Beginn des Spieles muß jeder Spieler zunächst einmal versuchen, eine seiner Figuren von ihrem Startfeld auf die Laufbahn zu ziehen. Solange noch keine eigene Figur auf der Bahn ist, darf jeder Spieler bis zu dreimal würfeln, wenn er an der Reihe bist. Wirft ein Spieler dabei seine eigene Farbe, kann er eine seiner Figuren auf das erste Feld der Laufbahn (Pfeilfeld) setzen. Sobald mindestens eine seiner Figuren auf der Laufbahn steht, darf er nur noch einmal würfeln, wenn er an der Reihe ist.

Sollte es aber im weiteren Spielverlauf dazu kommen, daß erneut keine Figur auf der Laufbahn steht - beispielsweise, weil die Figur von einem Mitspieler hinausgeworfen wurde, oder weil sie bereits im Ziel ist - darf der Spieler natürlich wieder bis zu dreimal würfeln, um eine Figur von ihrem Startfeld auf das Pfeilfeld zu ziehen.



## Ziehen

Der Farbwürfel bestimmt wie weit die eigene Figur bis zum nächsten Feld, das dieselbe Farbe wie der Würfel zeigt, vorziehen darf (stets im Uhrzeigersinn!). Hat ein Spieler mehrere seiner Figuren auf der Bahn, kann er sich aussuchen, welche Figur er bewegen möchte.

Es herrscht Zugzwang, was bedeutet, daß immer mit einer seiner Figuren gezogen werden muß. Kann man mit keiner Figur seinen Wurf ausführen, verfällt dieser, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

## Werfen fremder Figuren

Fremde oder eigene Figuren können jederzeit übersprungen werden. Endet die Bewegung der Figur aber auf einem Feld, das von einer gegenerischen Figur besetzt ist, wird diese hinausgeworfen. Sie wird zurück auf ihr Startfeld gesetzt. Eigene Figuren können nie hinausgeworfen werden.

# Murmelspaß



**Spieleranzahl:** 2-6

**Altersempfehlung:** ab 3 Jahre

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

**Spielmaterial:**

- 1 Spielplan (Murmelloch)
- 5 x 3 Murmel (Halbkugeln)
- 2 Farbwürfel

## Allgemeine Spielbeschreibung und Spielziel

Die Faszination des Murmelspiels hat sich bis heute erhalten. Noch immer sieht man überall auf Wiesen und Plätzen Kinder um die Löcher im Erdboden herumstehen, aufgeregt erörternd, welche Murmel wohl am leichtesten zu versenken ist.

Auch in diesem Spiel müssen die Spieler durch geschicktes Schnippen versuchen, die kleinen Murmeln im Zielloch unterzubringen. Wer am Ende, nachdem alle Murmeln gespielt wurden, die meisten gesammelt hat, ist Sieger.

## Spielverlauf

Auf jedes bunte Feld wird eine gleichfarbige Murmel gelegt (abgeflachte Seite nach unten). Die restlichen Murmeln werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Es wird ausgelost, wer beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er beide Würfel. Die beiden Farben auf

den Würfeln geben an, welche beiden Murmeln der Spieler nun mit Zeigefinger und Daumen in Richtung des Lochs in der Mitte schnippen darf.

Jede der beiden Murmeln darf dabei natürlich nur einmal geschnippt werden. Gelingt es dem Spieler auf diese Weise, eine oder gar beide Murmeln ins Ziel zu befördern (es muß mehr als die Hälfte einer Murmel im Zielfeld liegen!), darf er diese als Gewinn an sich nehmen.

Andernfalls bleiben sie an ihrem neuen Platz liegen (hierbei spielt es keine Rolle, um welchen Untergrund es sich handelt), und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Für ihn ist es jetzt vielleicht einfacher, die bereits geschnippten Murmeln ins Loch zu bringen. Aber dazu muß er natürlich erst einmal die richtigen Farben würfeln.

Wurde eine Murmel von einem Spieler ins Loch geschnippt und als Gewinn herausgenommen, wird sie wieder aus dem Vorrat ergänzt, d.h. eine neue Murmel wird auf das entsprechend farbige Feld gelegt.

Sollte es eine Farbe im Vorrat nicht mehr geben, kann sie auch nicht mehr ergänzt werden.

## Besonderheit beim Würfeln

Würfelt ein Spieler einen Pasch (beide Würfel zeigen dieselbe Farbe), darf er die entsprechende Murmel zweimal hintereinander schnippen. Sollte es ihm



gelingen, bereits beim ersten Schnippen die Marmor ins Zielfeld zu bringen, so erhält er diese als Gewinn. Anschließend darf er dann selbstverständlich auch die nächste, neue Marmor noch einmal schnippen.

Zeigt ein Würfel Schwarz, darf sich der Spieler aussuchen, welche Marmor er dafür schnippen möchte. Diese aber darf nicht von der Farbe sein, die der andere Würfel zeigt.

(Demnach müssen also bei einem Schwarz-Pasch zwei verschiedene Marmor bewegt werden.)

Wirft ein Spieler eine Farbe, von der keine Marmor mehr im Spiel ist, verfällt dieser Wurf. Er wird nicht wiederholt.

Ist auch die letzte Marmor ins Zielloch geschnippt worden, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Marmor ist Sieger.

## Sonnenschein

**Spielerzahl:** 2-4

**Altersempfehlung:** ab 4 Jahre

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

**Spielmaterial:**

- 1 Spielplan (Sonne)
- 6 x 2 Spielsteine (Halbkugeln)
- 1 Farbwürfel

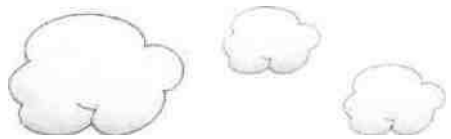
### Allgemeine Spielbeschreibung und Spielziel

Viele kleine Wolken, im Spiel dargestellt durch bunte Spielsteine, haben sich um die Sonne gelegt.

Die Spieler versuchen, ihren Teil der Sonne möglichst schnell von den Wolken zu befreien. Wem das zuerst gelingt, gewinnt.

### Spielverlauf

Alle Spielsteine werden auf die gleichfarbigen Punkte des Spielbretts gelegt. Dann wird festgelegt, wer für welchen Teil der Sonne verantwortlich ist. Bei 2 Spielern gehört jedem Spieler die Hälfte



des Spielplans mit 6 Farbfeldern. Bei 3 Spielern erhält jeder ein Drittel der Sonne mit jeweils 4 nebeneinanderliegenden Farbfeldern, bei 4 Spielern bekommt jeder ein Viertel mit jeweils 3 nebeneinanderliegenden Farbfeldern.

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er mit dem Farbwürfel. Zeigt der Würfel dabei die Farbe eines Spielsteins auf einem eigenen Feld, so darf man diesen Stein entweder vom Spielbrett nehmen und beiseite legen (er ist damit für immer aus dem Spiel) oder ihn auf das gleichfarbige Feld eines Mitspielers legen, sofern dieses Feld leer ist.

Besitzt man keinen Spielstein in der gewürfelten Farbe, so verfällt der Wurf. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger ist der Spieler, bei dem zuerst „die Sonne scheint“, d.h. wer zuerst alle Spielsteine von seinen Farbfeldern abräumen konnte.

# Schmetterling-Rennen



**Spielerzahl:** 2-6

**Altersempfehlung:** ab 4 Jahre

**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

**Spielmaterial:**

- 1 Spielplan (Blumenwiese)
- 6 Spielsteine (Schmetterlinge)
- 6 Markierungssteine (Halbkugeln)
- 2 Farbwürfel

## Allgemeine Spielbeschreibung und Spielziel

Alle Blumen auf der Wiese stehen in einem Kreis. Das hat die verspielten Schmetterlinge auf die Idee gebracht, ein lustiges Rennen zu veranstalten. Schnell fliegen sie von Blume zu Blume. Wer als erster nach einer Runde wieder auf der „Startblume“ ankommt, ist Sieger.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er so oft würfeln und ziehen, wie er möchte. Würfelt er aber nur Farben, die nicht auf der jeweiligen nächsten Blume zu sehen sind, ist sein Zug beendet und er muß seinen Schmetterling wieder zurück auf seinen Ausgangspunkt **setzen**.



## Spielverlauf

Jeder Spieler wählt einen Schmetterling sowie einen gleichfarbigen Markierungsstein und legt beide auf die

große Sonnenblume.

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er beide Farbwürfel.

Anschließend vergleicht er die Würfel-farben mit der Blüte und den Blütenblättern der Blume, die als nächste - stets im Uhrzeigersinn - vor seinem Schmetterling steht. Stimmt mindestens eine der Farben überein, darf er seinen Schmetterling (nicht aber den Markierungsstein) auf diese Blume ziehen.

Nun kann er entscheiden, ob er a) seinen Zug beenden oder b) noch einmal würfeln möchte.

**a) Aufhören:** Er setzt einen Markierungsstein auf die Blume, auf der auch sein Schmetterling sitzt. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

**b) Weitermachen:** Er würfelt nochmals beide Würfel. Gelingt es ihm wieder, seinen Schmetterling eine Blume weiter zu bewegen (übereinstimmende Farbe/n), kann er anschließend erneut entscheiden: aufhören (Markierungsstein versetzen) oder weiterwürfeln usw.

Wirft ein Spieler aber keine der benötigten Farben, ist damit sein Zug sofort beendet. Zudem muß er seinen Schmetterling wieder zurück auf die Blume versetzen, auf der der Markierungsstein steht.

## Beispiel

Die nächste Blume vor Irenes Schmetterling ist rot-lila, Irene würfelt Rot und Gelb und zieht ihren Schmetterling auf diese Blume. Sie spielt weiter, die Würfel zeigen Grün und Lila. Glück gehabt, denn die nächste Blume ist eine lila-blaue. Wieder zieht ihr Schmetterling eine Blume weiter. Irene hat Mut und würfelt zum dritten Mal: Schwarz und Rot. Da aber die nächste Blume weder Schwarz noch Rot zeigt, ist ihr Zug zu Ende, und sie muß ihren Schmetterling wieder zurück auf die Blume versetzen, auf der ihr Markierungsstein steht. Alles in allem ist sie also in dieser Runde nicht vorangekommen. Nun kommt Hanni an

die Reihe, doch sie hat Pech! Gleich im ersten Wurf wirft sie zwei Farben, die nicht auf der nächsten Blume zu finden sind. Sie kann also ihren Schmetterling überhaupt nicht bewegen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Es können beliebig viele Schmetterlinge (und Markierungssteine) auf einer Blume stehen; es gibt kein Hinauswerfen.

Wer auf diese Weise als erster wieder die große blaue Blume (Startfeld) erreicht, beendet das Spiel und ist Sieger.

# Schildkröte, schnell!

**Spielerzahl:** 2-6

**Altersempfehlung:** ab 3 Jahre

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

**Spielmaterial:**

- 1 Spielplan (Garten)
- 6 Spielsteine (Schildkröten)
- 2 Farbwürfel

## Allgemeine Spielbeschreibung und Spielziel

Landschildkröten ernähren sich hauptsächlich von Pflanzen. Besonders gern haben sie Salatblätter.

Die Spieler versuchen, ihre Schildkröten möglichst schnell durch das Gartenbeet



zum leckeren Salatkopf zu ziehen. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

## Spielverlauf

Jeder Spieler wählt eine Schildkröte aus und legt sie auf das gleichfarbige Startfeld (mit Pfeil). Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er beide Farbwürfel. Eine der beiden

gewürfelten Farben muß er auswählen (Zugzwang!) und die entsprechende Schildkröte 1 Feld vorwärts in Richtung Salatkopf ziehen. Der zweite Würfel bleibt unbeachtet.



Wirft ein Spieler einen Pasch (beide Würfel zeigen dieselbe Farbe), wird die entsprechende Schildkröte ebenfalls nur um 1 Feld vorwärts bewegt.

Zeigt ein Würfel (bei weniger als 6 Spielern) eine Farbe, die gar nicht im Spiel ist, so darf der Spieler dafür eine beliebige Schildkröte um 1 Feld bewegen.

Das Spiel endet, sobald die erste Schildkröte auf einen Salatkopf gezogen wird. Der Spieler dieser Schildkröte ist Sieger.

### Variante (für 3-6 Spieler)

Alle Regeln bleiben bestehen, mit einer Ausnahme: Es gewinnt nicht die erste Schildkröte auf dem Salatkopf, sondern die zweite.

Hierdurch erhält das Spiel ein taktisches Element, das es auch für ältere Kinder interessant macht. Die Spieler müssen nun darauf achten, daß die eigene Schildkröte dem Ziel nicht zu schnell näher kommt.

## Wettlauf am Strand

**Spielerzahl:** 2-6

**Altersempfehlung:** ab 5 Jahre

**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

**Spielmaterial:**

- 1 Spielpalm (Strand)
- 6 Spielsteine „Strandläufer“ (Halbkugeln)
- 6 Spielsteine „Schildkröten“
- 2 Farbwürfel

Spielidee: Christine Welz



### Allgemeine Spielbeschreibung und Spielziel

Bei diesem Spiel kann man zeigen, wer den spannenden Würfelwettlauf am Strand gewinnt - und wer noch lang-samer als eine Schildkröte ist...

Je nach Spieler-Anzahl wird mit den folgenden Farben gespielt (wobei jeder Spieler von diesen Farben jeweils den Spielstein „Schildkröte“ und den Spielstein „Strandläufer“ erhält):

**2 Spieler** Spieler 1 spielt lila und gelb, Spieler 2 spielt blau und rot

**3 Spieler:** Spieler 1 spielt lila und gelb, Spieler 2 spielt blau und rot, Spieler 3 spielt schwarz und grün

**4-6 Spieler:** jeder spielt eine Farbe seiner Wahl

Jeder setzt seinen Spielstein „Strandläufer“ (=Halbkugel) auf das farbgleiche Startfeld mit dem Pfeil und seinen Spielstein „Schildkröte“ auf das letzte Feld dieser Farbreihe, welches sich schon im Wasser befindet.



### Spielziel

Jeder Spieler muß versuchen, als erster mit seinem eigenen Spielstein „Strandläufer“ auf dem letzten Feld seiner Reihe im Wasser (= dem Startfeld der eigenen Schildkröte ) zu landen, bevor die Schildkröte seiner Farbe vom Wasser aus sein Startfeld (mit dem Pfeil) erreicht hat - dann ist der Spieler nämlich ausgeschieden, weil er langsamer war als eine Schildkröte!

### Spielverlauf

Es wird ausgelost, wer beginnt, und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Zunächst wird mit beiden Farbwürfeln geworfen. Einer steht für den „Strandläufer“, der um ein Feld in seiner Laufbahn weitersetzt wird und der andere Würfel steht für die Schildkröte. Der Spieler darf sich aussuchen, welchen Würfel er für den „Strandläufer“ und welchen für die „Schildkröte“ verwendet.

Wird eine Farbe gewürfelt, die nicht im Spiel ist, dann kann mit diesem Würfel-ergebnis natürlich auch nichts gesetzt werden.

**Tip 1:** Für die Schildkröte nimmt man am besten, wenn's geht, immer die Farbe eines Mitspielers, denn man will ja bestimmt nicht, daß seine eigene Schild-

kröte schneller den Weg zurücklegt als sein Strandläufer...

**Tip 2:** Ist beim Würfeln eine Farbe dabei, die nicht mitspielt, dann sollte der Spieler genau überlegen, ob diese Farbe, die ja nun nicht gesetzt wird, für den Strandläufer oder die Schildkröte gilt...

Jetzt ist der Spieler aber noch einmal dran und wirft erneut einen Würfel. Die gewürfelte Farbe hat Glück gehabt, denn der Strandläufer dieser Farbe ist in Höchstform und wird jetzt um noch ein Feld weitergezogen! Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Wichtig:** In jeder Farbreihe wird es passieren, daß sich irgendwo die Schildkröte und der Strandläufer treffen und auf benachbarten Feldern stehen. Jetzt gilt: Wird zum nächsten Mal eine der beiden Figuren bewegt, dann „springt“ sie über die andere Figur hinweg auf das nächste freie Feld dahinter.

Sieger ist der Spieler, dessen Strandläufer als erster sein Zielfeld erreicht hat; die Mitspieler spielen dann natürlich noch um die nächsten Plätze weiter. Derjenige Spieler, dessen Schildkröte eher ihr Ziel erreicht hat als der gleichfarbige Strandläufer, scheidet mit diesen beiden Figuren aus, diese Farbe hat automatisch verloren. Übrigens kann es passieren, wenn alle nur total müde Strandläufer ins Rennen schicken, daß in jeder Reihe die Schildkröte vor dem Strandläufer zuerst ankommt. Das ist aber sehr peinlich! Da hilft dann nur: In der nächsten Runde klappt bestimmt alles besser!