

Clown

Würfelspiel für 2–6 Personen ab 5 Jahren
von Edith Prentkowsky

Spieldauer: 20–40 Minuten
Inhalt: 48 Karten, 1 Würfel

Bevor zum ersten Mal gespielt wird, werden die Karten sorgfältig voneinander getrennt. Es sind 48 Karten im Spiel, mit denen sich 6 Clown-Figuren legen lassen. Jede Figur besteht aus 8 Karten. Diese sind auf der linken Seite von 1–8 nummeriert. Sechs Karten haben die Ziffer 1 (= sechs Schuhe), sechs Karten gibt es mit der Ziffer 2 (= sechs Beine) und so fort bis zu sechs Karten mit der Ziffer 8 (= sechs Hüte).

Rechts auf jeder Karte sind die Würfelpunkte angegeben, nach denen die Karten erwürfelt werden können.

Ziel des Spieles ist es, in acht Würfelrunden seine Clown-Figur aus 8 Karten von unten nach oben zu legen und am Schluß die größte Figur zu erlangen. Je nachdem, ob man breite oder schmale Karten erwürfeln kann, entstehen größere oder kleinere, immer wieder neue, lustige Clown-Figuren.

Spielvorbereitung: Zu Beginn des Spiels werden die Karten nach den Ziffern sortiert auf 8 Häufchen gelegt.

Spielverlauf: In der ersten Würfelrunde wird reihum um die Karten mit der Ziffer 1 (= Schuhe des Clowns) gewürfelt. Jeder erhält die Karte, deren Würfelpunkte er würfelt. Ist eine Karte schon weg, weil ein Mitspieler die Punkte-Zahl schon vorher würfelte, darf man diese Karte dem Mitspieler rauben und damit seine eigene Figur beginnen. Es wird so lange reihum gewürfelt, bis jeder eine Karte mit der Ziffer 1 hat. Dann beginnt die zweite Runde.

In gleicher Weise wird nun um die 6 Karten mit der Ziffer 2 gewürfelt, danach in der dritten Runde um die Karten mit der Ziffer 3 und so weiter.

Nehmen 6 Personen am Spiel teil, so braucht der letzte Spieler, der noch keine Karte hat, nicht mehr um seine Karte zu würfeln. Er erhält die übriggebliebene 6. Karte ohne zu würfeln.

Je höher die Punktezahl ist, die man würfelte, desto größer wird die Figur.

Ende des Spiels: Nach der 8. Würfelrunde hat jeder seine Figur vollendet. Gewinner ist, wer die größte Figur hat.

© 1975 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Die Rechte dieser Zusammenstellung wie der darin enthaltenen Original Ravensburger Spiele® liegen beim Otto Maier Verlag Ravensburg.

Aufgepaßt!

Gute Spiele für unsere Kinder

- Vogelspiel
- Würstschnappen
- Zahlen-Domino
- Linjo
- Clown

Vogelspiel

Ein Farbwürfelspiel für 2–6 Kinder ab 3 Jahren.

Spielmaterial: 1 Spielplan
6 Spielfiguren
1 Farbwürfel

Spielvorbereitung:

Besonders viel Spaß und Spannung bringt dieses Spiel, wenn ein kleiner Gewinn im Nest liegt. Jeder Mitspieler wählt sich eine Spielfigur und setzt sie vor das erste Feld einer Spielbahn. Wer zuerst Weiß würfelt, darf anfangen.

1. Spielregel

Spielverlauf: Es wird reihum gewürfelt, entsprechend der geworfenen Farbe darf vorgerückt werden. In das Nest kommt man nur mit der Farbe Weiß.

2. Spielregel

Hier darf nur vorgerückt werden, wenn der Spieler die Farbe des nächsten Punktes würfelt. Es dürfen also keine Farbpunkte übersprungen werden. Wer Weiß würfelt, darf in diesem Falle immer einen Punkt vorrücken. Vom letzten Farbpunkt aus kommt man mit Weiß ins Nest.

Spielende: Gewonnen hat, wer als erster das Nest erreicht. Er erhält den Inhalt des Nestes oder 5 Pluspunkte.

Wer mit der geworfenen Farbe nicht vorrücken kann, muß aussetzen.



Deutscher Bücherbund KG

Wurstschnappen

Ein Farbwürfelspiel für 2–4 Personen ab 6 Jahren.

Spielmaterial: 1 Spielplan
Spielfiguren
12 Wurstkärtchen
1 Farbwürfel

Spielvorbereitung: Die 12 Wurstkärtchen werden auf die weißen Felder des Spielplanes gelegt. Jeder Mitspieler wählt sich eine Spielfigur aus und setzt sie in ein Hundekörbchen.

Spielverlauf: Es wird reihum gewürfelt. Wer die Farbe des Feldes vor seinem Hundekörbchen würfelt, darf hinaus auf den Spielplan. Entsprechend der geworfenen Farbe darf man seine Figur gerade und in jede Richtung ziehen. Das heißt nach rechts oder links oder vor oder zurück. Diagonal darf nicht gezogen werden.

Jeder versucht nun, so viel Wurstkärtchen wie möglich zu bekommen. Wird die Farbe Weiß gewürfelt, versucht man von seinem Standpunkt aus gerade zu einem Wurstkärtchen zu ziehen. Gelingt es, darf das Wurstkärtchen behalten werden. Die Spielfigur wird auf das leere Feld gestellt. Dabei darf über schon leere weiße Felder hinweggezogen werden. Wer auf dem gelben Mittelfeld steht und Weiß würfelt, hat Pech gehabt, von dort kann er kein Wurstkärtchen erreichen.

Trifft eine Figur auf ein schon besetztes Feld, wird die dort stehende hinausgeworfen. Der Spieler setzt seine Figur in die Hundehütte zurück und muß dem Rauswerfer ein Wurstkärtchen geben.

Hat er keines, hat der Rauswerfer Pech gehabt. Er geht leer aus. Wer jetzt im Hundekörbchen sitzt, kann mit jeder Farbe auf das Spielfeld zurück.

Spielende: Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kärtchen vom Plan genommen sind. Gewonnen hat, wer die meisten Wurstkärtchen besitzt.

Werden mehrere Spielrunden hintereinander gespielt, können die Wurstkärtchen den einzelnen Mitspielern als Pluspunkte gutgeschrieben werden.

Zahlen-Domino

Legespiel für 2–6 Personen ab 4 Jahren
Inhalt: 36 Kärtchen

Das Zahlen-Domino ist besonders interessant und unterhaltend für Kinder von 4 bis 7 Jahren. Sie erlernen spielend die Zahlen und erkennen den

Zusammenhang mit den Mengen. Den Jüngsten kann dieses Spiel als Erkennungsspiel dienen, denn der Farbruntergrund der einzelnen Zahlen stimmt mit dem der entsprechenden dargestellten Mengen überein.

Das Spiel besteht aus Dominofeldchen, die auf einer Hälfte die Zahlen 1–9 tragen, auf der anderen Abbildungen von Früchten, Tieren und den Kindern bekannten Dingen.

Die Kärtchen werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Der erste Spieler legt ein Kärtchen, z. B. die 4 Kaninchen mit der Zahl 9. Der zweite Spieler kann dann entweder die 9 Fische an die Zahl 9 oder die Zahl 4 an die Kaninchen legen, d. h. also, daß immer an eine Zahl ein Bild anschließen muß, auf dem die gleiche Menge von Gegenständen dargestellt ist. Hat er jedoch kein passendes Dominokärtchen, so muß er aussetzen, und der nächste ist an der Reihe. Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine Dominokärtchen angelegt hat.

Linjo

Für 1–3 Spieler von 3–99 Jahren
Inhalt: 60 Kärtchen

Ein reizvolles Legespiel, das man ebensogut allein wie zu mehreren spielen kann.

Mit seinen intensiv farbigen Kärtchen und der ausgewogenen Linienführung verlockt dieses Legespiel zu spielerisch freiem Gestalten. Durch die weißen Linien, die in zwei verschiedenen Mustern die Kärtchen beleben, entstehen beim Legen graphisch reizvolle Gebilde. Die verschiedenen Spielformen ergeben sich aus der Variabilität der Kärtchen. Allem voran steht das freie Spiel, in dem sich das selbstvergessen legende Kind vom Spiel der Linien und Farben überraschen läßt.

Neben dem freien Spiel steht die Möglichkeit, präzise Aufgaben zu stellen, bei deren Lösung in hohem Maße Konzentration und formerrfassendes Denken geschult wird.

1. Die abgebildeten Muster nachlegen.
2. Der Spielleiter legt eine Reihe oder ein kleines Muster vor, das mehrmals wiederholt werden soll.
3. Ein vorgelegtes Muster soll spiegelbildlich nachgelegt werden.
4. Ein abgebildetes oder vorgelegtes Muster soll in einer anderen Farbfolge gelegt werden.
5. Aufgabenstellungen ohne Vorlage:
Lege nur Kreise!
Lege lauter „Achter“!
Lege ein Muster mit fortlaufender Linie!