

Der kleine Eisbär Schneemann Spiel

Ravensburger Spiele® Nr. 21 666 6

Für 2–4 Kinder ab 4 Jahren.

Inhalt: 4 Figuren-Kärtchen
6 Symbolplättchen aus Holz,
diese dienen als Würfel
4 Spielfiguren (Lars, Robby, Lena,
Pieps)
12 Schneemann-Kärtchen
1 Holzspielplan

Lars, der kleine Eisbär wohnt am Nordpol, wo es nur Eis und Schnee gibt. Oftmals trifft er sich mit seinem besten Freund Robby, mit Lena dem Schneehäschen und der kleinen Ente Pieps, um mit ihnen im Schnee herumzutollen oder auf Eisberge zu klettern. Eines Tages hat Lars eine tolle Idee: "Lasst uns um die Wette einen Schneemann bauen!" Mit Feuereifer rollen die Freunde Schneekugeln für ihre Schneemänner. Wer von Euch viel Würfelglück hat und die Figuren geschickt über das Spielfeld bewegt, kann Lars, Robby, Lena oder Pieps dabei helfen, Sieger des großen Schneemann-Wettbauens zu werden.

Ziel des Spiels ist es, mit Glück und Geschick einen Schneemann aus 3 Schneekugeln zu bauen.

Spielvorbereitung

Der Holzspielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die 4 Spielfiguren werden mit der Nase nach vorne auf die 4 entsprechenden, nebeneinander liegenden Felder des Spielplanes gestellt. Alle Figuren müssen auf der gleichen Seite beginnen. Die 12 Schneemann-Kärtchen werden sortiert nach Fußteil, Bauchteil und Kopfteil und neben dem Spielplan abgelegt.

Spielverlauf

1. Spielvariante:

Bevor es losgeht, darf nun jeder Spieler eine der 4 Figuren-Kärtchen ziehen. Diese Karte zeigt an, welchem der Freunde beim Schneemannbau geholfen werden soll. Das Schneeball-Wettrollen kann nun beginnen! Der jüngste Spieler fängt an. Er nimmt die 6 Holzplättchen in beide Hände, schüttelt die Plättchen in der Hand gut durch und lässt sie dann vorsichtig auf den Tisch fallen. Zeigt eines oder sogar mehrere Plättchen das Bild seiner Figur, so darf der Spieler die entsprechende Zahl auf dem Spielfeld vorangehen. (Beispiel: Du hast zu Beginn das "Lars-Kärtchen" gezogen und würfelst 2x Lars, 1x Lena, 2x Pieps, 1x Robby: Dann darfst du mit Lars 2 Felder nach vorne gehen.) Zeigt jedoch keines der Plättchen die eigene Figur, so dürfen die Mitspieler, deren Figuren gewürfelt worden sind, entsprechend der gewürfelten Anzahl vorrücken, wobei der Spieler, der als nächstes Geburtstag feiert zuerst ziehen darf. So wird nun reihum gewürfelt und gezogen. Jeder Spieler versucht, mit seiner Figur möglichst schnell auf die andere Seite des Spielplanes zu gelangen. Es dürfen

dabei nie 2 Figuren auf dem selben Feld stehen. Ebenso können die Figuren nicht übersprungen werden. So kann es passieren, dass es nach vorne nicht weitergeht, weil einer der Freunde den Weg versperrt. Dann muss der Zug rückwärts gezogen werden. Ist auch der Weg nach hinten versperrt, darf mit dieser Figur nicht gezogen werden. Am anderen Ende des Spielplanes angekommen, muss nun jede Figur genau auf ihr entsprechendes Feld gelangen. Fehlt also zum Erreichen des Zielfeldes nur noch ein Würfelpunkt, der Wurf aber zeigt zwei Punkte an, muss die Figur diesen Zug rückwärts gehen. Sobald es einem Spieler gelungen ist, seine Figur genau in sein Zielfeld zu setzen, erhält er ein Schneemann-Kärtchen. (Zuerst das Fuß-, dann das Bauch- und zuletzt das Kopfteil.) Das Kärtchen wird auf dem entsprechenden Feld an der Seite des Spielplanes abgelegt. Die Spielfigur wird nun umgedreht (Nase nach vorne) und kann mit dem nächsten Zug schon wieder den Rückweg antreten. So geht es insgesamt 3x auf dem Spielfeld hin und her bis der erste unserer Freunde alle 3 Schneemann-Kärtchen gesammelt und den Schneemann fertig gebaut hat. (Ihr könnt natürlich auch noch weiterspielen um zu ermitteln, wer den 2. und den 3. Platz belegt.)

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster seinen Schneemann fertig gebaut hat.

2. Spielvariante:

Wieder darf zu Beginn jeder Spieler verdeckt ein Figuren-Kärtchen ziehen. Aber aufgepasst: Kein anderer Spieler darf diese Karte sehen, sie muss verdeckt vor euch abgelegt werden! Keiner

2

der Mitspieler darf wissen, wer Lars, Robby, Lena oder Pieps beim Schneemannbauen hilft. Wieder beginnt der jüngste Spieler mit den 6 Holzplättchen zu würfeln. Bei dieser Spielvariante darf jeder Spieler alle Figuren bewegen, dazu ein Beispiel: Der Wurf zeigt 3 Plättchen mit Lars, 2 Plättchen mit Robby und 1 Plättchen mit Lena. Also darf der Spieler, der gewürfelt hat, mit Lars 3 Felder, mit Robby 2 und mit Lena 1 Feld vorwärts gehen. Natürlich versucht jeder Spieler der eigenen Figur einen Vorteil zu verschaffen und so geschickt zu ziehen, dass keine andere Spielfigur der eigenen den Weg versperrt. Denn auch bei dieser Spielvariante darf keine Figur übersprungen werden und es dürfen nie 2 Figuren auf einem Feld stehen. Sobald nun die erste Spielfigur alle 3 Schneemann-Kärtchen gesammelt hat, wird es richtig spannend: Welcher Spieler ist wohl der glückliche Gewinner? Gleichzeitig drehen alle Spieler die Karte um, die sie zu Beginn des Spieles gezogen haben.

Gewonnen hat der Spieler, dessen Karte die Figur zeigt, die als erster den Schneemann gebaut hat.

© 2002 Ravensburger Spieleverlag



www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg

Ravensburger