

Komm, spiel mit!

Ein Spiel mit dem Maulwurf und seinen Freunden

Spielzubehör: Spielplan

16 Figuren in 4 Farben

1 Spielwürfel

Spielanleitung

Das Spiel "Komm, spiel mit!" ist für die Kleinsten gedacht, die noch nicht rechnen können. Statt der Punktwürfel (1 - 6) wird mit einem Bilderwürfel gespielt. Die gleichen Bilder sind auf dem Spielplan. Während des Spieles wird statt nach Punkten nach den gewürfelten Bildern vorgerückt, Hauptbild ist eine Blume. Wenn die Blume fällt, wird noch einmal gewürfelt. Mit der Blume wird auch das Spiel eröffnet (eine Figur eingesetzt).

Zu Beginn wählt jeder Spieler 4 Figuren gleicher Farbe aus und stellt sie auf dem Spielplan in die Basisfelder seiner Farbe. Dann fängt das eigentliche Spiel an. Die Kinder werfen nacheinander den Bilderwürfel. Wem die Blume fällt, der setzt eine seiner Figuren auf das Ausgangsfeld (das Blumenfeld mit der Farbe seiner Figur) und würfelt noch einmal. Er rückt mit seiner Figur bis auf das nächstliegende Bild vor, das er gewürfelt hat. Bei jedem weiteren Wurf, wo eine Blume fällt, darf er eine weitere Figur ins Spiel einsetzen oder mit einer Figur auf die nächste Blume rücken, noch einmal würfeln und auf das nächste Bild, das beim zweiten Wurf gewürfelt wurde, vorgehen. Wenn der Spieler eine Figur im Spiel hat, rückt er bei jedem Wurf auf das Feld mit dem auf dem Würfel angezeigten Bild vor. Falls das Bild auf ein Feld fällt, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, hat der Spieler die Möglichkeit, diese Figur aus dem Spiel rauszuwerfen. Der betroffene Spieler muß mit der Figur neu beginnen. Es gewinnt derjenige, der nach Umlaufen des ganzen Kreises als erster alle seine Figuren auf den Zielfeldern seiner Farbe hat.

Für kleine Kinder ist es manchmal nicht unterhaltend, Figuren aus dem Spiel rauszuwerfen. Man kann deshalb auch ohne Ausschluß der Figuren spielen und zur Belebung wie folgt vorgehen: Wenn ein Bild gewürfelt wird, wo das Feld bereits besetzt ist, rückt der Spieler noch um ein Feld weiter vor. Falls auf dem Würfel ein Herz fällt, läßt der Spieler eine Runde aus.

Komm, spiel mit!

Ein Spiel mit dem Maulwurf und seinen Freunden

Spielzubehör: Spielplan

16 Figuren in 4 Farben

1 Spielwürfel

Spielanleitung

Das Spiel "Komm, spiel mit!" ist für die Kleinsten gedacht, die noch nicht rechnen können. Statt der Punktwürfel (1 - 6) wird mit einem Bilderwürfel gespielt. Die gleichen Bilder sind auf dem Spielplan. Während des Spieles wird statt nach Punkten nach den gewürfelten Bildern vorgerückt, Hauptbild ist eine Blume. Wenn die Blume fällt, wird noch einmal gewürfelt. Mit der Blume wird auch das Spiel eröffnet (eine Figur eingesetzt).

Zu Beginn wählt jeder Spieler 4 Figuren gleicher Farbe aus und stellt sie auf dem Spielplan in die Basisfelder seiner Farbe. Dann fängt das eigentliche Spiel an. Die Kinder werfen nacheinander den Bilderwürfel. Wem die Blume fällt, der setzt eine seiner Figuren auf das Ausgangsfeld (das Blumenfeld mit der Farbe seiner Figur) und würfelt noch einmal. Er rückt mit seiner Figur bis auf das nächstliegende Bild vor, das er gewürfelt hat. Bei jedem weiteren Wurf, wo eine Blume fällt, darf er eine weitere Figur ins Spiel einsetzen oder mit einer Figur auf die nächste Blume rücken, noch einmal würfeln und auf das nächste Bild, das beim zweiten Wurf gewürfelt wurde, vorgehen. Wenn der Spieler eine Figur im Spiel hat, rückt er bei jedem Wurf auf das Feld mit dem auf dem Würfel angezeigten Bild vor. Falls das Bild auf ein Feld fällt, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, hat der Spieler die Möglichkeit, diese Figur aus dem Spiel rauszuwerfen. Der betroffene Spieler muß mit der Figur neu beginnen. Es gewinnt derjenige, der nach Umlaufen des ganzen Kreises als erster alle seine Figuren auf den Zielfeldern seiner Farbe hat.

Für kleine Kinder ist es manchmal nicht unterhaltend, Figuren aus dem Spiel rauszuwerfen. Man kann deshalb auch ohne Ausschluß der Figuren spielen und zur Belebung wie folgt vorgehen: Wenn ein Bild gewürfelt wird, wo das Feld bereits besetzt ist, rückt der Spieler noch um ein Feld weiter vor. Falls auf dem Würfel ein Herz fällt, läßt der Spieler eine Runde aus.