



Autor

Grzegorz Rejchtman

Redaktionelle Bearbeitung

Bärbel Schmidts

Illustration

R. Stolte und G. Hueck-Silveira

Design

Bluguy

Art.-Nr.: 91272

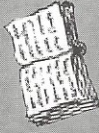
ISBN-Nr.: 3-440-08301-2

© 2000 Klee-Spiele GmbH, D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.



Kuddelmuddel

Wie bei Hempels unterm Sofa



Das rasante Wahrnehmungsspiel
für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

Chaos ist schön. Chaos macht Spaß. Zumindest den Hempels. Wer jedoch hier in dem Durcheinander etwas sucht, der schwitzt. Der Farbwürfel und die Vorlagekarte zeigen an, welches „Teil“ in Hempels Unordnung gefunden werden soll. Die Spieler blättern rasch in ihren Karten, um das „Ding“ schnell aufzufindern. Und wer oft fündig wird, trägt viele Sachen aus Hempels guter Stube in den Sieg.

Weitere flotte Kinder-Kartenspiele:

Ein Mops kommt selten allein!

Gewitztes Reaktionsspiel mit mopsigen Möpsen.

Heiße Socken

Heißes Schnelligkeitsspiel, bis die Socken rauchen.

Lass uns spielen, Kleiner Rabe

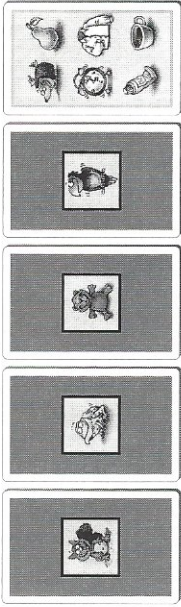
Mit dem Raben gut gucken und schnell zucken.



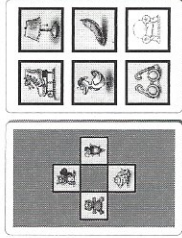


Spielmaterial

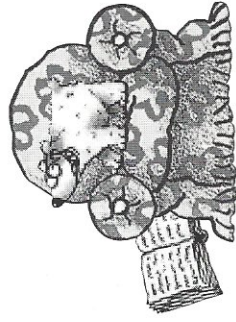
4 x 12 Suchkarten (mit je einem Bild auf der Rückseite)



12 Vorlagekarten (mit vier Bildern auf der Rückseite)



1 Farbwürfel
1 Spielanleitung



Vor der Räumaktion bei den Hempels

Alle Spielkarten werden nach ihren dunkelblauen Rückseiten in fünf verschiedene Stapel mit je 12 Karten sortiert. Alle Karten eines Stapels zeigen dasselbe Bild auf der Rückseite. Der **Vorlagekartensapel**, dessen Rückseite 4 Abbildungen zeigt, wird gut gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Jedes Kind nimmt sich einen der vier übrigen **Suchkartensapel**, mischt ihn gut durch und hält den Stapel anschließend so in der Hand, dass die sechs Bilder der obersten Karte zu sehen sind. Spielen weniger als vier Kinder mit, wandern die übrigen Kartensapel in die Schachtel zurück. Sie werden nicht benötigt. Der **Farbwürfel** wird bereitgelegt. Das jüngste Kind beginnt.

Jetzt geht's rund bei den Hempels

Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt die oberste Karte des Vorlagekartensapels auf und legt sie für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Dann würfelt er. Die Farbe, die der Würfel anzeigt, entspricht einem Farbrahmen auf der Vorlagekarte. In dem Farbrahmen befindet sich ein Bild. Dieses Bild suchen nun alle Spieler gleichzeitig, auch derjenige, der gewürfelt hat. Dazu blättern sie ihren Suchkartensapel durch.

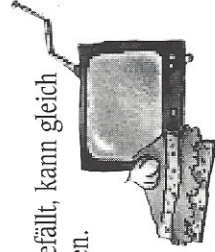
Hat ein Kind das Motiv gefunden, legt es seine Suchkarte mit dem passenden Motiv auf die Vorlagekarte und ruft laut: „Ich hab's!“ Dabei kann es sein, dass Kinder fast gleichschnell ihre Karte auf die Vorlagekarte legen. Der Schnellere gewinnt diese Runde und darf die Vorlagekarte vor sich auf den Tisch legen. Seine Suchkarte nimmt er wieder an sich und platziert sie oben auf seinem Suchkartensapel.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit Würfel an der Reihe und die Suche beginnt mit einer neuen Karte.

Hempels Kuddelmuddelnde

Das Spiel endet, sobald alle Vorlagekarten von den aufgeweckten Kindern gewonnen wurden. Der Spieler, der die meisten Vorlagekarten ergattert konnte, ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger in Hempels Kuddelmuddel.

Und wem es bei Hempels unterm Sofa gefällt, kann gleich die nächste Kuddelmuddelrunde beginnen.



Viel Vergnügen.

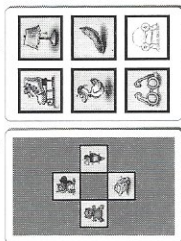


Spielmaterial

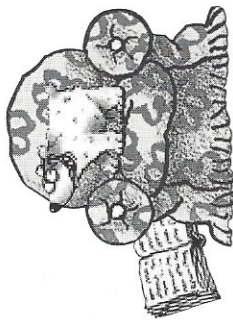
4 x 12 Suchkarten (mit je einem Bild auf der Rückseite)



12 Vorlagekarten (mit vier Bildern auf der Rückseite)



1 Farbwürfel
1 Spielanleitung



Vor der Räumaktion bei den Hempels

Alle Spielkarten werden nach ihren dunkelblauen Rückseiten in fünf verschiedene Stapel mit je 12 Karten sortiert. Alle Karten eines Stapels zeigen dasselbe Bild auf der Rückseite. Der **Vorlagekartensapel**, dessen Rückseite 4 Abbildungen zeigt, wird gut gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Jedes Kind nimmt sich einen der vier übrigen **Suchkartensapfel**, mischt ihn gut durch und hält den Stapel anschließend so in der Hand, dass die sechs Bilder der obersten Karte zu sehen sind. Spielen weniger als vier Kinder mit, wandern die übrigen Kartensapel in die Schachtel zurück. Sie werden nicht benötigt.

Der **Farbwürfel** wird bereitgelegt. Das jüngste Kind beginnt.

Jetzt geht's rund bei den Hempels

Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt die oberste Karte des Vorlagekartensapfels auf und legt sie für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Dann würfelt er. Die Farbe, die der Würfel anzeigt, entspricht einem Farbrahmen auf der Vorlagekarte. In dem Farbrahmen befindet sich ein Bild. Dieses Bild suchen nun alle Spieler gleichzeitig, auch derjenige, der gewürfelt hat. Dazu blättern sie ihren Suchkartensapel durch.

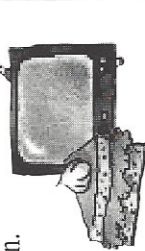
Hat ein Kind das Motiv gefunden, legt es seine Suchkarte mit dem passenden Motiv auf die Vorlagekarte und ruft laut: „Ich hab's!“ Dabei kann es sein, dass Kinder fast gleich schnell ihre Karte auf die Vorlagekarte legen. Der Schnellere gewinnt diese Runde und darf die Vorlagekarte vor sich auf den Tisch legen. Seine Suchkarte nimmt er wieder an sich und platziert sie oben auf seinem Suchkartensapel.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit Würfel an der Reihe und die Suche beginnt mit einer neuen Karte.

Hempels Kuddelmuddelrunde

Das Spiel endet, sobald alle Vorlagekarten von den aufgeweckten Kindern gewonnen wurden. Der Spieler, der die meisten Vorlagekarten ergattert konnte, ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger in Hempels Kuddelmuddel.

Und wem es bei Hempels unterm Sofa gefällt, kann gleich die nächste Kuddelmuddelrunde beginnen.



Viel Vergnügen.