

# Spring ins Feld!

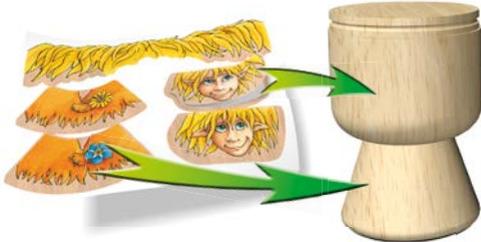


von Anja Dreier-Brückner und Klaus Zoch

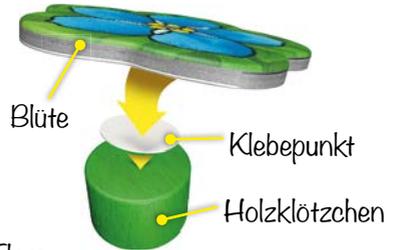
Flora, die Gartenfee hat mal wieder nichts anderes als Blumen im Kopf. Lass Flora von Blumenbeet zu Blumenbeet springen! Wenn du in ihren Hut schaust, kannst du dabei auf dem Würfel sehen, von welcher Blütenfarbe sie gerade schwärmt. Sind Blumen dieser Farbe im Beet, kannst du damit deinen Korb füllen. Auch zwei Schmetterlinge wollen sich in deinen Korb setzen! Und wenn dein Korb voll ist, freut sich Flora ganz besonders für dich – denn dann hast du gewonnen!

## Bereitet das Spiel vor!

Vor dem ersten Spiel klebt ihr die 32 Blüten und 8 Schmetterlinge mit den Klebepunkten auf die 40 Holzklötzchen.



Das ist Gartenfee Flora. Wie sie ganz genau aussieht, bestimmt ihr selbst. Klebt Flora zuerst ein Gesicht und einen Rock auf.



Flora hat einen Wunschhut.



Legt Flora den Würfel auf den Kopf und setzt ihr den Hut auf.

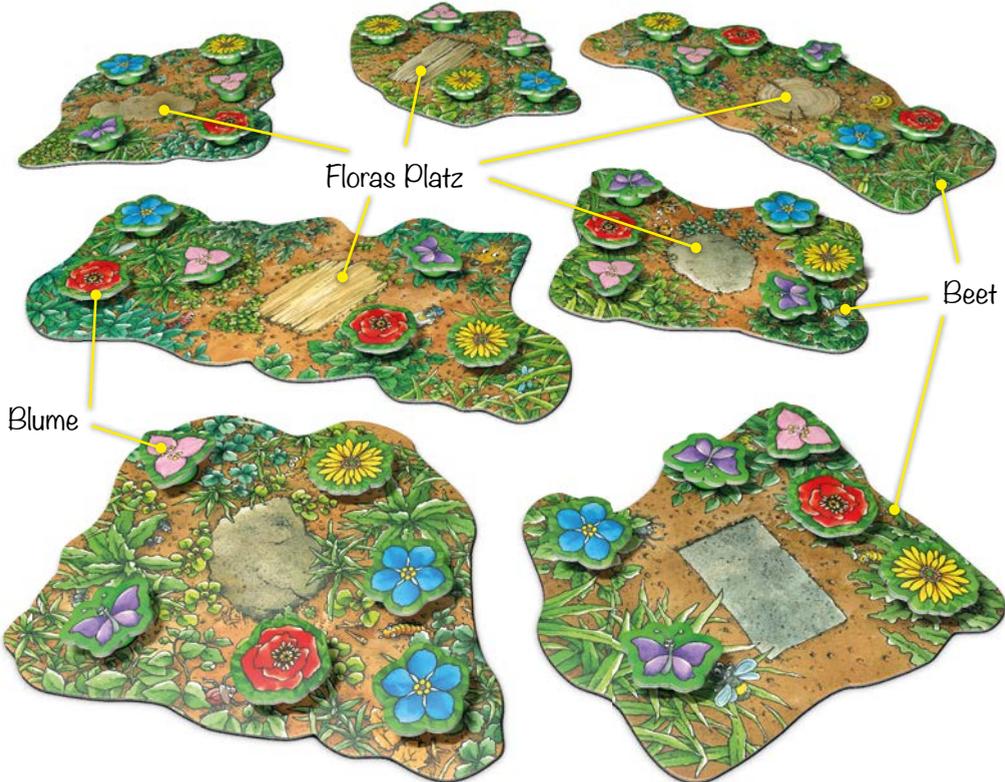
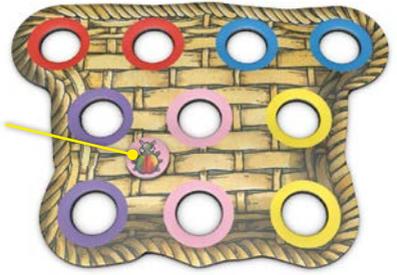


Dann klebt ihr die Haare um die Verbindung von Floras Kopf und Hut.

Jeder von euch nimmt sich einen **Blumenkorb** und legt einen **Glückskäfer** hinein! Spielt ihr zu zweit, nimmt sich jeder zwei Blumenkörbe.

Legt die **7 Blumenbeete** in die Tischmitte! Bevor es losgeht, verteilt ihr alle Blumen und Schmetterlinge beliebig in die 40 Löcher der Beete. Legt bunt gemischte Beete an, so wie ihr es zum Beispiel hier auf dem Bild seht:

Glückskäfer



## Das ist dein Ziel:

Befülle deinen Korb mit **zwei Schmetterlingen** und **zwei Blumen jeder Farbe!**  
Ist dein Korb voll, hast du gewonnen!

## Und so machst du das:

**Die Fee springt ... ganz beschwingt**

Ihr spielt reihum. Du beginnst, weil du der Letzte warst, der eigenhändig gepflückte Blumen verschenkt hat.

Wenn du an der Reihe bist, lässt du Flora Gartenfee so in **ein Beet deiner Wahl** springen, dass sich **dabei ihr Würfel dreht.**

## Floras kleiner Sprungtipp:

In jedem Beet gibt es einen Platz für Flora. Dorthin lässt du sie springen.

Halte die Fee beim Springen gut fest und stelle sie schwingvoll im Beet ab.

Damit Floras Würfel sich dabei ganz sicher dreht, kannst du die muntere Gartenfee vor dem Auftreten auch ein wenig durch die Luft wirbeln lassen.

Solltest du aus Versehen eine Blume treffen und „entwurzeln“, pflanzt du sie einfach an derselben Stelle wieder ein, denn Flora liebt ihre Blumen natürlich über alles!

## Du bekommst Blumen oder Schmetterlinge

Jetzt holt dir Gartenfee Flora Blumen oder Schmetterlinge aus **dem** Beet, in das sie gesprungen ist, – je nachdem, welches Ergebnis der Würfel in ihrem Hut zeigt.

Folgende Ergebnisse sind möglich:



**1. Blumenfarbe** (blau, gelb, rot, rosa)

Nimm dir aus dem Beet alle Blumen der gewürfelten Farbe, die noch in deinen Korb passen.



**2. Schmetterling** (lila)

Nimm dir aus dem Beet alle Schmetterlinge, die noch in deinen Korb passen.



**3. Lachgesicht**

Nimm dir eine beliebige Blüte oder einen Schmetterling aus dem Beet, in das Flora gesprungen ist.

Gewonnene Blumen und Schmetterlinge, legst du in die farblich passend umrahmten Felder deines Korbs.

**Aber Achtung:** In deinen Korb passen nur zwei Blumen jeder Farbe und zwei Schmetterlinge!



Du gehst in einem Beet leer aus,

- ① wenn es das, was du gewürfelt hast, in diesem Beet nicht gibt oder
- ② wenn in deinem Korb schon beide Plätze der gewürfelten Farbe besetzt sind.

In beiden Fällen kann dir dein **Glückskäfer** helfen!



### Dein Glückskäfer hilft dir

Gehst du in einem Beet leer aus, dann legst du den Glückskäfer **aus deinem Korb** in ein **Beet deiner Wahl**. Hole dir von dort **eine** beliebige

Blume oder **einen** Schmetterling in deinen Korb. Dein Glückskäfer bleibt im Beet liegen. Wenn du das nächste Mal leer ausgehst, nimmst du einen Glückskäfer aus einem Beet zurück in deinen Korb. Jetzt ist er wieder einsatzbereit und kann bei einem späteren Spielzug erneut losfliegen.

## Spielende

Ist dein Korb voll, springt Gartenfee Flora vor Freude zu dir. Und weil sie so glücklich ist, erklärt sie dich zum Gewinner des Spiels!

Autoren: Anja Dreier-Brückner, Klaus Zoch  
Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5098

© 2016 Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)

[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

