

# Kinderspiele

**Klassiker**

**Spitz<sup>®</sup>  
pass auf!**



**Kniffel<sup>®</sup> Kids**



**Schwarzer  
Peter**



**Leiterspiel**



*Mensch*  
*ärgere Dich nicht*

Für Kinder



Spielplan ‚Mensch ärgere Dich nicht‘ für Kinder



Spielplan Leterspiel



33 Schwarzer-Peter-Karten

12 Spielfiguren

Kniffel-Block

Farbwürfel

5 Tierwürfel

Augenwürfel

36 Chips

Becher

6 Spitzpass-auf-Figuren

Runder Spielplan





**Spieleranzahl:** 2–4

**Spielalter:** ab 4 Jahren

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 12 Spielfiguren  
(je 3x Blau, Rot, Gelb, Grün)
- 1 Farbwürfel

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die Spielfiguren dieser Farbe auf die gleichfarbigen Startfelder in den Ecken des Spielplans. Wer als Letzter Geburtstag hatte, beginnt. Danach seid ihr im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel. Solange noch keine eurer Spielfiguren auf der Laufbahn ist, dürft ihr bis zu dreimal würfeln. Würfelt ihr eure eigene Farbe, setzt ihr eine eurer Figuren auf das erste Feld der Laufbahn (Pfeilfeld). Sobald eine eurer Figuren auf der Laufbahn steht, dürft ihr nur noch einmal würfeln, wenn ihr an der Reihe seid.

Der Würfel bestimmt, wie weit ihr eure Figuren bei jedem Spielzug ziehen dürft: Immer bis zum nächsten Feld der Farbe, die der Würfel zeigt. Habt ihr mehrere Figuren auf der Laufbahn, könnt ihr euch aussuchen, mit welcher Figur ihr ziehen möchtet.

### Hinweis

Sollte es im Verlauf des Spiels nochmals dazu kommen, dass ihr keine Spielfigur mehr auf der Laufbahn habt, dürft ihr natürlich wieder bis zu dreimal würfeln, um eine Figur vom Startfeld auf das Pfeilfeld zu ziehen.

Weiterhin gilt noch Folgendes:

- Eure eigenen und die Figuren der anderen Spieler dürft ihr jederzeit überspringen.
- Endet euer Zug auf einem Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, wird diese hinausgeworfen und zurück auf ihr Startfeld gesetzt.
- Eigene Figuren können nicht hinausgeworfen werden.
- Wenn ihr mit der entsprechenden Farbe das Feld vor euren Zielfeldern erreicht habt (Zieleinlauf-Feld), dürft ihr eure Spielfigur sofort auf das letzte freie der drei Zielfelder ziehen.
- Über das Zieleinlauf-Feld dürft ihr nicht hinausziehen. Das heißt, ihr umrundet die Laufbahn nur einmal.
- Könnt ihr euren Würfelwurf mit keiner eurer Figuren ausführen, verfällt er, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Spielende

Wer als Erster seine drei Spielfiguren ins Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel.



**Spieleranzahl:** 2–6

**Spielalter:** ab 3 Jahren

## Spielmaterial

- 6 Holzfiguren
- 6 Schnüre
- 1 Becher
- 1 runder Spielplan
- 1 Augenwürfel
- 1 Farbwürfel
- 36 Chips

## Spielvorbereitung





Bevor ihr ‚Spitz pass auf!‘ zum ersten Mal spielt, befestigt ihr an jeder Holzfigur eine Schnur.





Zu Beginn jedes Spiels legt ihr den runden Spielplan in die Mitte. Jeder Spieler erhält 6 Chips und legt sie vor sich ab. Ein Spieler bekommt zusätzlich den Becher und den Zahlenwürfel (Den Farbwürfel benötigt ihr für diese Variante nicht). Alle anderen Spieler nehmen sich eine Holzfigur, stellen sie in die Mitte des Spielplans und halten ihr Schnurende fest.

## Spielverlauf

Der Spieler, der den Becher hat, würfelt.

Zeigt der Würfel  oder , müssen alle anderen Spieler schnell versuchen, ihre Figuren vom Spielplan wegzuziehen. Der Spieler, der gewürfelt hat, versucht hingegen, möglichst viele Figuren auf dem Spielplan mit dem Becher zu fangen.

Jeder Spieler, dessen Figur auf dem Spielplan gefangen wurde, gibt einen seiner Chips ab. Konnte der Spieler mit dem Becher keine Figur fangen, muss er einen Chip abgeben. Abgegebene Chips kommen aus dem Spiel.



Zeigt der Würfel , ,  oder , passiert nichts. Zieht aber ein Spieler irrtümlich an seiner Figur, muss er einen Chip abgeben. Irrt sich der Spieler mit dem Becher und berührt mit dem Becher den Spielplan, muss er einen Chip abgeben.

Sobald ein Spieler einen Chip abgeben musste, wechseln Becher und Würfel im Tausch gegen die Holzfigur des linken Sitznachbarn den Besitzer. Und weiter geht es!

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Chips mehr hat. Der Spieler, der jetzt noch die meisten Chips hat, gewinnt.

### Spielvariante für jüngere Kinder

Jüngere Kinder, die noch nicht zählen können, verwenden den Farbwürfel. Anstelle der Augenzahlen  und  werden zwei Farben vereinbart. Ansonsten gilt die Spielregel wie oben beschrieben.

# Kniffel Kids



**Spieleranzahl:** 2–6

**Spielalter:** ab 5 Jahren

## Spielmaterial

- 5 Tierwürfel
- 1 Kniffel-Block
- 1 Becher

## Spielvorbereitung

Zu Beginn bekommt jeder Spieler ein Blatt vom Kniffel-Block und nimmt einen Stift zur Hand. Legt die Würfel und den Becher bereit und los geht's!

## Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

### Würfelregeln

- Ihr dürft pro Runde bis zu dreimal würfeln.
- Beim ersten Würfelwurf würfelt ihr immer mit allen fünf Würfeln.
- Beim zweiten und dritten Würfelwurf könnt ihr euch jeweils entscheiden, mit wie vielen Würfeln ihr würfeln möchtet. Die Würfel, die ihr jeweils behalten möchtet, legt ihr zur Seite und würfelt nur mit den restlichen Würfeln weiter.
- Vor jedem Wurf dürft ihr herausgelegte Würfel auch wieder in euren Wurf hineinnehmen.

- Ihr könnt natürlich auch schon nach dem ersten oder zweiten Würfelwurf aufhören zu würfeln, wenn ihr schon eine passende Tierkombination erwürfelt habt.

### Punkte notieren

- Im Laufe des Spiels notiert jeder Spieler seine erwürfelten Punkte. Ein Blatt reicht für fünf Kniffel-Partien (fünf Spalten). Jüngere Kinder, die noch nicht so gut rechnen und schreiben können, lassen sich von einem älteren Mitspieler helfen.
- Spätestens nach dem dritten Wurf müsst ihr euer Würfelergebnis in ein entsprechendes Feld des Kniffel-Blocks eintragen. Dabei gilt: Ihr müsst die Felder nicht von oben nach unten ausfüllen. Ihr tragt eine Kombination möglichst immer dort ein, wo sie am meisten Punkte bringt.
- Ihr dürft im Laufe des Spiels in jedes Feld nur einmal etwas eintragen.
- Habt ihr eine Tierkombination gewürfelt, die ihr in keins der Felder eintragen könnt, müsst ihr dafür in einem beliebigen noch freien Feld 0 Punkte notieren.

### Tierkombinationen

#### 1. Gleiche Tiere zählen

Bei den ersten sechs Feldern des Kniffel-Blocks geht es darum, möglichst viele Tiere einer Art zu würfeln.

**Beispiel:**



Bei diesem Würfelergebnis dürft ihr euch **3 Punkte** in der Zeile ‚Ente‘ eintragen.

**Hinweis:** Gleiches gilt für die Zeilen ‚Löwe‘, ‚Maus‘, ‚Katze‘, ‚Hund‘ und ‚Elefant‘.



## 2. Drilling ■■■

Habt ihr drei gleiche Tiere gewürfelt (egal welches Tier), dürft ihr euch **2 Punkte** notieren.

Beispiel:



## 3. Zwei Paare ●●▲▲

Habt ihr zwei Tierpaare gewürfelt (egal welche Tiere), dürft ihr euch **3 Punkte** notieren.

Beispiel:



## 4. Ein Drilling + ein Paar ◆◆◆●●

Habt ihr drei gleiche Tiere (egal welches Tier) und ein Tierpaar (egal welches Tier) gewürfelt, dürft ihr euch **4 Punkte** notieren.

Beispiel:



## 5. Fünf verschiedene Tiere ■●◆★▲

Habt ihr fünf verschiedene Tiere gewürfelt, dürft ihr euch **5 Punkte** notieren.

Beispiel:



## 6. Tier-Kniffel: Fünf gleiche Tiere ★★★★★

Wenn ihr es schafft, fünf gleiche Tiere zu würfeln (egal welches Tier), dürft ihr euch **10 Punkte** für den Tier-Kniffel notieren.

Beispiel:



## Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Spieler die elf Felder einer Spalte ausgefüllt haben, also wenn jeder elfmal an der Reihe war. Nun zählt jeder seine Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

# Schwarzer Peter



**Spieleranzahl:** 2–4

**Spielalter:** ab 4 Jahren

## Spielmaterial

■ 33 Schwarzer-Peter-Karten

## Spielvorbereitung

Zu Beginn mischt ihr die Karten gut durch. Der Kartengeber verteilt diese verdeckt reihum im Uhrzeigersinn an alle Mitspieler bis keine Karte mehr übrig ist. Nehmt eure Karten aufgefächert auf die Hand und haltet sie so, dass sie nicht von euren Mitspielern eingesehen werden können. Wenn ihr bereits Paare aus zwei gleichen Tieren auf der Hand habt, legt diese sofort offen vor euch aus. Ein Kartenpaar erkennt ihr auch an den gleichen Symbolen in den Ecken.

## Spielverlauf

Nun kann es losgehen. Der Spieler mit den meisten Handkarten beginnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Karten auf der Hand, beginnt der jüngste Spieler. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, zieht verdeckt eine beliebige Karte aus dem Kartenblatt seines rechten Sitznachbarn. Erhält er auf diese Weise ein Paar, legt er es sofort vor sich ab. Mit dem nächsten Spieler geht das Ziehen im Uhrzeigersinn weiter bis alle Tierpaare

ausliegen. Nur den Schwarzen Peter darf man nie ablegen.

## Spielende

Sind alle Tierpaare ausgelegt, bleibt nur noch der Schwarze Peter als letzte Karte auf der Hand eines Spielers übrig.

Gewinner ist, wer von den übrigen Spielern die meisten Kartenpaare ablegen konnte. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Paare, gibt es mehrere Gewinner.

### Tipp

Versucht, euch möglichst nicht anmerken zu lassen, wenn ihr den Schwarzen Peter zieht. Dann habt ihr gute Chancen, dass ihr ihn bald wieder los seid.



**Spieleranzahl:** 2–4

**Spielalter:** ab 4 Jahren

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Augenzwürfel
- 4 Spielfiguren  
(1x Rot, 1x Blau, 1x Grün, 1x Gelb)

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie

auf das gleichfarbige Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.



## Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, würfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl rückt ihr mit eurer Spielfigur vor. Landet ihr am Ende eures Zuges auf einem roten Feld, benutzt ihr die Leiter, die an diesem Feld beginnt oder endet, klettert sie hinauf oder hinab und stellt eure Spielfigur auf das rote Feld am Ende der Leiter.

Das Feld mit der Nummer 3 ist eine Ausnahme: Wer sich gleich zu Beginn ein Eis gönnt, muss leider eine Runde aussetzen.

## Spielende

Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Ziel-feld erreicht, hat gewonnen.

Allerdings könnt ihr nur mit der passenden Augenzahl ins Ziel ziehen, ansonsten müsst ihr die überzähligen Punkte rückwärts ziehen. Steht ihr zum Beispiel auf Feld 97, müsst ihr eine  würfeln, um ins Ziel zu gelangen. Würfelt ihr aber eine , müsst ihr die zwei Felder vor und die restlichen vier Felder zurücklaufen und landet auf Feld 95.

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de

® „Spitz pass auf!“  
registered trademark  
® 1972, Kniffel,  
registered trademark  
® Mensch ärgere Dich  
nicht, registered  
trademark Schmidt Spiele  
Art.-Nr. 49180

