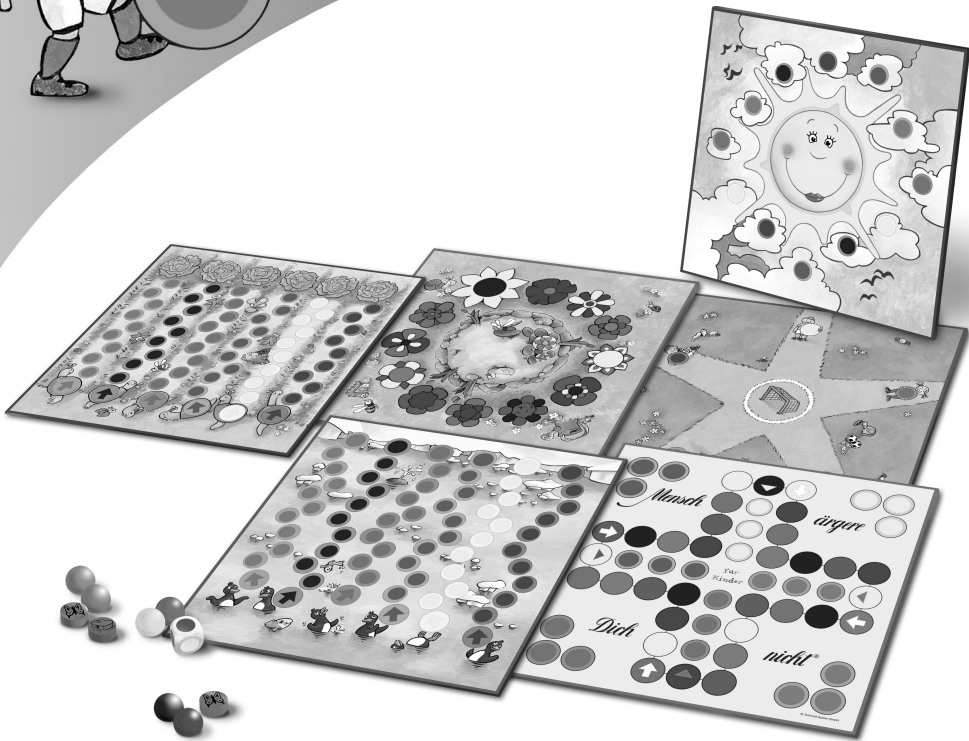




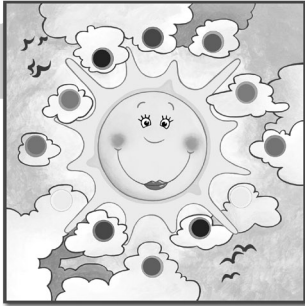
Meine 6ersten Spiele



Die lustige Spielesammlung
für 2-6 Kinder ab 3 Jahren.

Mit 6 verschiedenen Farbwürfel- und
Geschicklichkeitsspielen!





Sonnenschein

Spieleranzahl: 2-4

Alter: ab 4 Jahre

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielmaterial: 1 Spielplan (Sonne),
6x2 Spielsteine (Halbkugeln),
1 Farbwürfel

Ziel des Spiels:

Viele kleine Wolken (in Form der bunten Spielsteine) haben sich um die Sonne gelegt.

Die Spieler versuchen, ihren Teil der Sonne möglichst schnell von den Wolken zu befreien. Sieger ist, wem dies zuerst gelingt.

Spielvorbereitung:

Alle Spielsteine werden auf die gleichfarbigen Punkte (Farbfelder) des Spielbretts gelegt. Dann wird festgelegt, wer für welchen Teil der Sonne verantwortlich ist. (Die 4 längsten Strahlen teilen die Farbfelder in 4 Abschnitte ein).

Bei 2 Spielern gehören jedem Spieler 2 nebeneinander liegende Abschnitte

des Spielplans mit insgesamt 6 Farbfeldern. Bei 3 Spielern erhält jeder ein Drittel der Sonne mit jeweils 4 nebeneinander liegenden Farbfeldern (der innere, kleine Strahlenkreis verdeutlicht diese Einteilung).

Bei 4 Spielern bekommt jeder ein Viertel mit jeweils 3 nebeneinander liegenden Farbfeldern.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er mit dem Farbwürfel. Zeigt der Würfel dabei die Farbe eines Spielsteins auf dem eigenen Feld, so darf man den Spielstein entweder vom Spielbrett nehmen (er ist damit aus dem Spiel) oder ihn auf das gleichfarbige Feld eines Mitspielers legen, wenn dieses Feld leer ist.

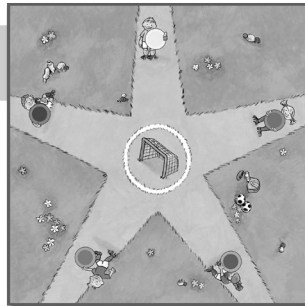
Besitzt der Spieler keinen Spielstein in der gewürfelten Farbe, so verfällt der Wurf.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger ist der Spieler, bei dem zuerst „die Sonne scheint“, also alle Spielsteine vom Spielfeld entfernt sind.

Torschütze

Spieleranzahl: 2-6
Alter: ab 3 Jahre
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Spielmaterial: 1 Spielplan (Fußballfeld),
5x3 Fußbälle (Halbkugeln), 2 Farbwürfel



Ziel des Spiels:

Durch geschicktes Schnippen versuchen die Spieler die Fußbälle in das Tor in der Mitte des Spielfeldes zu befördern.

Sieger ist, wer die meisten Fußbälle gesammelt hat, nachdem alle geschossen wurden.



Jeder Fußball darf dabei nur einmal geschnippt werden. Gelingt es dem Spieler auf diese Weise einen oder beide Fußbälle ins Tor zu schießen (es muss mehr als die Hälfte eines Balls im Tor liegen), darf er diese als Gewinn an sich nehmen.

Gelingt dies nicht, so bleiben die Bälle an ihrem neuen Platz liegen (der Untergrund spielt keine Rolle) und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Würfelt er die richtigen Farben, so ist es für ihn natürlich einfacher, die bereits geschossenen Bälle in das Tor zu befördern.

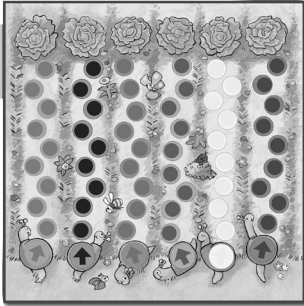
Spielverlauf:

Auf jedes bunte Feld wird der farblich zugehörige Fußball gelegt (mit der abgeflachten Seite nach unten). Die restlichen Bälle werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der jüngste Spieler beginnt und wirft beide Würfel. Die beiden Farben der Würfel geben an, welche beiden Fußbälle der Spieler nun mit dem Zeigefinger und Daumen in Richtung Tor in die Mitte schnippen/schießen darf.

Wurde ein Fußball von einem Spieler ins Tor geschnippt und als Gewinn herausgenommen, wird er wieder durch einen neuen Ball ergänzt (auf dem entsprechenden Farbfeld).

Sollte es eine Farbe nicht mehr geben, so kann sie nicht mehr ergänzt werden.



Renn-Schnecke

Spieleranzahl: 2-6

Alter: ab 3 Jahre

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielmaterial: 1 Spielplan (Salatbeet),
6 Spielsteine (Halbkugeln), 2 Farbwürfel

Ziel des Spiels:

Die Spieler versuchen, ihre Schnecken möglichst schnell durch das Gartenbeet zum leckeren Salatkopf, ihrem Leibgericht, zu bringen.

Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Schnecke aus und legt sie auf das gleichfarbige Startfeld (mit Pfeil).

Spielverlauf:

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er beide Farbwürfel. Eine der beiden gewürfelten Farben muss er auswählen (Zugzwang!) und die entsprechende Schnecke ein Feld vorwärts in Richtung Salatkopf ziehen. Der zweite Würfel bleibt unbeachtet.

Wirft ein Spieler einen Pasch (beide Würfel zeigen dieselbe Farbe), wird die entsprechende Schnecke ebenfalls nur ein Feld vorwärts bewegt.

Zeigt ein Würfel (bei weniger als 6 Spielern) eine Farbe, die gar nicht im Spiel ist, so darf der Spieler dafür eine beliebige Schnecke um ein Feld bewegen.

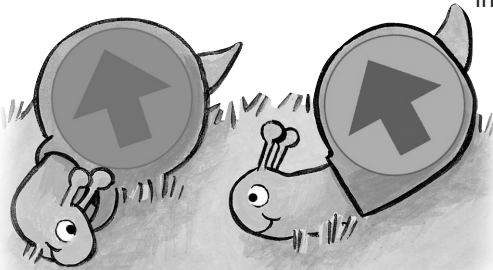
Das Spiel endet, sobald die erste Schnecke auf ihrem Salatkopf ankommt. Der Spieler dieser Schnecke ist der Sieger.

Variante für 3-6 Spieler:

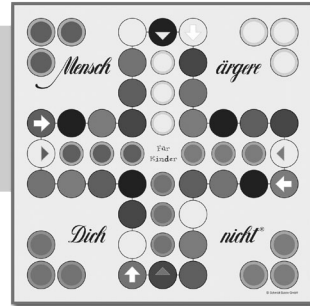
Alle Regeln bleiben bestehen, mit einer Ausnahme: Es gewinnt nicht die erste Schnecke auf dem Salatkopf, sondern die zweite.

Hierdurch erhält das Spiel ein taktisches Element, das es auch für ältere Kinder interessant macht.

Die Spieler müssen nun darauf achten, dass ihre Schnecke dem Ziel nicht zu schnell näher kommt.



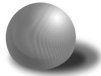
Kinder-"Mensch ärgere Dich nicht"



Spieleranzahl: 2-4
Alter: ab 4 Jahre
Spielmaterial: 1 Spielplan,
12 Spielfiguren, 1 Farbwürfel

Ziel des Spiels:

Jeder Spieler versucht, per Farbwürfel mit seinen drei Spielfiguren das Spielfeld zu umrunden und ins Ziel zu gelangen. Wem dies als erstes gelingt, ist Sieger.



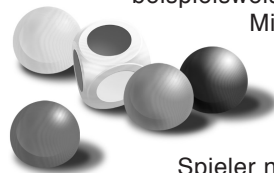
Spielvorbereitung:

Jeder wählt eine Farbe aus und stellt seine drei Figuren auf die entsprechenden Startfelder am Rand des Spielplans. Der jüngst Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf:

Zu Beginn versucht jeder Spieler eine seiner Figuren von ihrem Startfeld auf die Laufbahn zu ziehen. Solange noch keine eigene Figur auf der Bahn ist, darf jeder Spieler bis zu dreimal würfeln, wenn er an der Reihe ist. Wirft ein Spieler dabei seine eigene Farbe, so setzt er eine seiner Figuren auf das erste Feld der Laufbahn (Pfeilfeld). Sobald mindestens eine seiner Figuren auf der Laufbahn steht, darf er nur noch einmal würfeln, wenn er an der Reihe ist. Sollte es im Spielverlauf noch mal dazu kommen, dass keine Figur auf der

Laufbahn steht (wenn die Figur beispielsweise von einem Mitspieler hinausgeworfen wurde oder weil sie bereits im Ziel ist), so darf der Spieler natürlich wieder bis zu dreimal würfeln, um eine Figur vom Startfeld auf das Pfeilfeld zu ziehen.

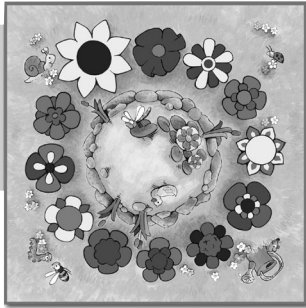


Ziehen:

Der Farbwürfel bestimmt wie weit die eigene Figur bis zum nächsten Feld, das dieselbe Farbe wie der Würfel zeigt, ziehen darf (im Uhrzeigersinn). Hat ein Spieler mehrere Figuren auf der Bahn, sucht er sich aus, welche Figur er bewegen möchte (Zugzwang!). Kann er mit keiner Figur seinen Wurf ausführen, so verfällt dieser.

Werfen andersfarbiger Figuren:

Eigene oder andersfarbige Figuren können jederzeit übersprungen werden. Endet der Zug aber auf einem bereits von einer Figur einer anderen Farbe besetzten Feld, wird diese hinausgeworfen. Sie wird zurück auf ihr Startfeld gesetzt. Eigene Figuren können nicht hinausgeworfen werden.



Schmetterling- Rennen

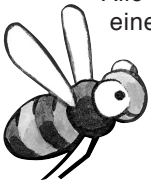
Spieleranzahl: 2-6

Alter: ab 4 Jahre

Spieldauer: ca. 20 Minuten

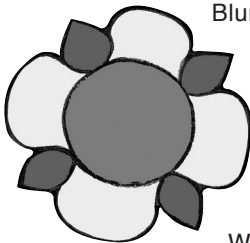
Spielmaterial: 1 Spielplan (Blumenwiese), 6 Spielsteine (Schmetterlinge), 6 Markierungssteine (Halbkugeln), 2 Farbwürfel

Ziel des Spiels:



Alle Blumen auf der Wiese bilden einen Kreis um den Teich herum. Das bringt die verspielten Schmetterlinge auf die Idee, ein lustiges Rennen zu veranstalten.

Schnell fliegen sie von Blume zu Blume um die Wette, denn wem es als erster gelingt, wieder die „Startblume“ zu erreichen, ist der Sieger.



Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er so oft würfeln und ziehen, wie er möchte. Würfelt er aber nur Farben, die nicht auf der jeweiligen Blume zu sehen sind, ist sein Zug beendet und er muss seinen Schmetterling wieder zurück auf seinen Ausgangspunkt setzen.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt einen Schmetterling sowie einen gleichfarbigen Markierungsstein und legt beide auf die große Sonnenblume.

Spielverlauf:

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er beide Farbwürfel.

Anschließend vergleicht er die Würfel-farben mit der Blume, die als nächste (im Uhrzeigersinn) vor seinem Schmetterling steht.

Stimmt mindestens eine Farbe überein, so darf er seinen Schmetterling (nicht aber den Markierungsstein) auf diese Blume fliegen lassen.

Er kann jetzt entscheiden, ob er
a) seinen Zug beenden oder
b) noch einmal würfeln möchte.

a) Aufhören: Er setzt seinen Markierungsstein auf die Blume, auf der auch sein Schmetterling sitzt. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

b) Weitermachen: Er würfelt nochmals beide Würfel. Gelingt es ihm wieder, seinen Schmetterling eine Blume weiter zu bewegen (übereinstimmende Farbe/n), kann er anschließend erneut entscheiden usw..

Wirft ein Spieler aber keine der benötigten Farben, ist damit sein Zug sofort beendet. Sein Schmetterling muss außerdem wieder zurück auf die Blume fliegen, auf der der Markierungsstein steht.

Es können beliebig viele Schmetterlinge

(und Markierungssteine) auf einer Blume stehen; es gibt kein Hinauswerfen.

Wer auf diese Weise als erster wieder die große Sonnenblume (Startfeld) erreicht, beendet das Spiel und ist Sieger.

Schwimm, kleiner Pinguin

Spieleranzahl: 2-6

Alter: ab 5 Jahre

Spieldauer: ca. 20 Minuten

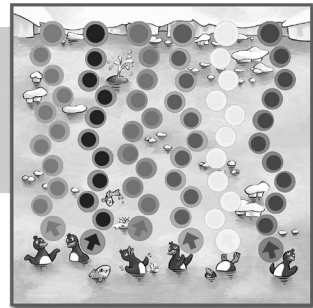
Spielmaterial: 1 Spielplan (Meer), 6 Pinguine (Halbkugeln), 6 Eisschollen, 2 Farbwürfel

Spielidee: Christine Welz

Ziel des Spiels:

Welchem Pinguin gelingt es, seine Eisscholle zu erreichen, bevor diese zu weit auf das Meer hinaustreibt?

Jeder Spieler versucht, seinen Pinguin möglichst schnell zum Eisschollenfeld (vor der Eisfläche) schwimmen zu lassen - bevor seine Eisscholle auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite (Pfeilfeld) ankommt, denn dann ist der Spieler ausgeschieden, da sein Pinguin die Eisscholle nicht mehr rechtzeitig eingeholt hat.



Spielvorbereitung:

Je nach Spieler-Anzahl wird mit den folgenden Farben gespielt (jeder Spieler erhält jeweils den Pinguin und die farblich entsprechende Eisscholle):

2 Spieler: Spieler 1 spielt Lila und Gelb, Spieler 2 spielt Blau und Rot

3 Spieler: Spieler 1 spielt Lila und Gelb, Spieler 2 spielt Blau und Rot, Spieler 3 spielt Schwarz und Grün

4-6 Spieler: Jeder spielt eine Farbe seiner Wahl

Jeder setzt seinen Pinguin (Halbkugel) auf das farbgleiche Pinguinfeld (mit Pfeil) und seine Eisscholle auf das gegenüberliegende Eisschollen-Feld.

Spielverlauf:

Es wird ermittelt, wer beginnt, und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler wirft beide Farbwürfel. Einer steht für den Pinguin, der im Wasser um ein Feld weiter schwimmt und der andere Würfel steht für die Eisscholle. Der Spieler sucht sich aus, welchen Würfel er für was verwendet.

Wird eine Farbe gewürfelt, die nicht im Spiel ist, dann kann mit diesem Würfel-ergebnis nichts gesetzt werden.

Tipp 1: Für die Eisscholle nimmt man am besten die Farbe eines Mitspielers, da man ja vermeiden will, dass die eigene Eisscholle schneller als der eigene Pinguin ist.

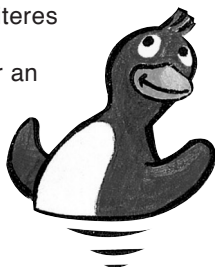
Tipp 2: Ist beim Würfeln eine Farbe dabei, die nicht mitspielt, also nicht gesetzt wird, dann ist genaues Überlegen gefragt, ob diese Farbe für den Pinguin oder die Scholle gelten soll... Der Spieler ist nun noch einmal dran und wirft erneut einen Würfel. Der Pinguin dieser Farbe hat besonders Glück, denn er darf um ein weiteres Feld weiter schwimmen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Wenn sich Pinguin und Eisscholle auf benachbarten Spielfeldern aufeinander treffen, so springt der als nächstes bewegte Spielstein über den anderen hinweg auf das dahinter liegende freie Feld.

Sieger ist, wessen Pinguin als erster das Schollenfeld erreicht hat. Die anderen Spieler spielen um die nächsten Plätze weiter.

Wenn die Eisscholle eines Spielers vor dem gleichfarbigen Pinguin ihr Ziel erreicht, scheidet dieser Spieler mit beiden Spielsteinen aus.

Erreicht kein Pinguin die Eisscholle rechtzeitig, so gilt: Beim nächsten Mal klappt es bestimmt besser!



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de