

noris

Daniel Fehr

Wimmelspiel

Lustiges
Sachen-Suchspiel für
2 und mehr Kinder
ab 3 Jahren

Wer entdeckt die versteckten
Dinge am schnellsten?

Motive



Spielanleitung

Spielziel:

Wer zuerst drei Wimmel-Karten sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Im Spiel sind 20 beidseitig bedruckte Karten enthalten. Auf der Vorderseite seht ihr bunte Wimmelbilder (auf dem Bauernhof, im Park, usw.) – auf der Rückseite einzelne Motive daraus. Von diesen ist jeweils eines eingekreist. Alle Karten werden gemischt und mit den Wimmelbildern nach oben als Stapel auf den Tisch gelegt.

Spielablauf:

Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt die beiden obersten Karten vom Stapel und legt sie nebeneinander, so dass alle Spieler die Wimmelbilder gut sehen können. Dann zieht er eine weitere Karte vom Stapel und dreht sie auf die Motiv-Seite. Jetzt spielen alle gleichzeitig und suchen so schnell wie möglich auf den beiden Wimmelbildern das eingekreiste Motiv!

Beachtet: Nicht jedes Motiv ist auf jedem Wimmelbild zu finden! Und angepasst - manche Motive sehen sich zum Verwechseln ähnlich!

Sobald ein Spieler glaubt, dass sich das Motiv auf

- ➔ beiden Karten befindet, klatscht er mit der Hand auf die Motiv-Karte.
- ➔ nur einer Karte befindet, klatscht er mit der Hand auf dieses Wimmelbild.
- ➔ auf keiner Karte befindet, klatscht er in die Hände.

Wichtig: Nur die Entscheidung des jeweils schnellsten Spielers wird gewertet.

So kontrolliert ihr, ob er sich richtig entschieden hat:

Dreht die Wimmelbilder um. Ist das eingekreiste Motiv auf der Rückseite abgebildet, ist es auch auf der Vorderseite versteckt. Ist es auf der Rückseite aber nicht zu sehen, werdet ihr es auch nicht auf der Vorderseite finden.

War die Antwort richtig? Super! Der Spieler darf eine beliebige Bild-Karte aus dieser Runde behalten und vor sich ablegen. Die anderen beiden Karten kommen wieder unter den Stapel.

War die Antwort falsch? Dann bekommt der Spieler keine Karte und muss eine bereits gewonnene Karte wieder unter den Stapel legen! Wer noch keine Karte hat, verliert auch nichts. Auch die drei Karten dieser Runde werden unter den Stapel gelegt. Dann beginnt eine neue Runde.

So geht es weiter: Der Spieler, der in der letzten Runde der schnellste war, legt die beiden obersten Karten des Stapels auf den Tisch, dreht dann die nächste Karte vom Stapel um und alle suchen wieder gleichzeitig nach dem dort eingekreisten Motiv, usw.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei Wimmel-Karten sammeln konnte. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen!

Inhalt:
20 stabile
Bild-Karten
im Format
15 x 11 cm

ACHTUNG!

Adresse bitte aufbewahren.

Farbliche und technische Änderungen bleiben vorbehalten.

Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

Es besteht Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile!

Es besteht Strangulationsgefahr durch die lange Schnur!



NORIS-SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

© 2018

www.noris-spiele.de

60 601 1689

