

D



Alter: 4-8 Jahre



Anzahl der Spieler: 2



Inhalt: 2 doppelseitige Igel-Spielbretter + 24 Klammern (4 Farben x 6) + 1 Würfel



Ziel des Spiels: Als Erster seinen Igel zusammensetzen.



Vorbereitung des Spiels: Jeder Spieler erhält einen Igel, die Seite spielt keine Rolle. Die Klammern werden in die Mitte zwischen die Spieler gelegt.

Spielablauf: Nacheinander würfeln die Spieler und führen die Aktion aus, die auf dem Würfel angegeben ist:

Farbige Würfelseite:

- Wenn ein Platz der gleichen Farbe auf seinem Igel frei ist, nimmt der Spieler eine Klammer und steckt sie dort fest.
- Wenn kein Platz der gleichen Farbe auf seinem Igel frei ist, nimmt der Spieler eine Klammer und steckt sie an seiner Kleidung fest.
- Wenn ein Platz der gleichen Farbe auf seinem Igel frei ist und der Spieler eine Klammer dieser Farbe an seiner Kleidung stecken hat, kann er sie dort am Igel befestigen.
- Wenn kein Platz der gleichen Farbe auf seinem Igel frei ist und der Spieler schon eine Klammer dieser Farbe an seiner Kleidung stecken hat, legt er sie wieder in die Mitte zurück.



Weißer Würfelseite: Der Spieler hat freie Wahl, wo er eine Klammer (vom Igel des Gegners, von seiner Kleidung, von der Kleidung eines Gegners oder aus der Mitte) der Farbe seiner Wahl nimmt und sie an seinen Igel steckt oder in die Mitte legt.



Schwarze Würfelseite: Der Spieler nimmt eine Klammer von seiner Kleidung oder seinem Igel und legt sie in die Mitte.

Anmerkung: Wenn ein Spieler seinen Igel vervollständigt hat, kann er keine Klammern seines Igels verlieren. Er würfelt weiter, um die Klammern an seiner Kleidung loszuwerden.

Ende der Partie: Der erste Spieler, der seinen Igel vervollständigt hat und keine Klammer an seiner Kleidung hat, hat gewonnen!