D

Ab 3 Jahre

2 bis 3 Spieler

Inhalt: 4 Bären, 36 Kleidungsstücke, 24 Karten.

Ziel des Spiels: Den Bären nach der Beschreibung richtig anziehen

Spielregel:
Alle Kleidungsstücke werden in die Mitte gelegt. Jeder Spieler nimmt sich einen Bären zum Anziehen. Die Karten werden zu Stapeln zusammengelegt, mit dem Bild nach unten.

Bei 3 Spielern:
Abwechselnd ist immer einer der Spieler der Spielführer.
Die 2 oder 3 anderen Spieler drehen sich um oder schließen die Augen.
Der Spielführer zieht eine Karte und beschreibt sie den anderen.

Beispiel:

„Es ist kalt. Theo trägt eine violette Kapuze mit Sternen, einen orangenen Pulli mit einem weißen Stern und weiße Strumpfhosen.“

Die Zeichen im oberen Teil der Karte geben das Wetter an. Damit kann die Auswahl der zu merkenden Bekleidungsstücke begrenzt werden.

Ist der Spielführer mit der Beschreibung fertig, öffnen die anderen Spieler die Augen. Sie müssen nun so schnell wie möglich nach den Kleidungsstücken greifen, die gerade beschrieben wurden, und ihren Bär anziehen.
Wer zuerst fertig ist, ruft „angezogen“!. Nun wird anhand der Karte geprüft, ob der Bär richtig angekleidet ist. Wenn ja, gewinnt der Spieler die Karte. Falls nicht, muss er eine vorher gewonnene Karte abgeben.
Dann werden die Kleidungsstücke wieder in die Mitte gelegt und der nächste Spieler ist der Spielführer und zieht eine andere Karte usw.

Bei 2 Spielern:
Abwechselnd ziehen die Spieler eine Karte und beschreiben die Kleidung des Bären, während der andere die Augen geschlossen hat. Nach der Beschreibung öffnet der Mitspieler die Augen und versucht, die richtige Bekleidung des Bären aus dem Gedächtnis zu wiederholen. Hat er sich die Bekleidungsstücke richtig gemerkt, gewinnt er eine Karte usw. Das Spiel ist zu Ende, sobald einer der Spieler 10 karten gewonnen hat.

ANM.: Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann man:
- zwei verschiedene Bekleidungen zum Einprägen beschreiben.
- das Wetter nicht angeben (die Auswahl ist dann größer).

DJECO