

# little ACTION



2½-5

ans years  
años Jahre

jeu de défis  
challenge game  
Spiel Herausforderungen  
juego de desafíos

# little ACTION

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



x12



x20



x6

## D Spielregeln



Dschungelparty! Eine Pyramide bauen, kegeln, werfen und fangen, ... viele kleine zu lösende Aufgaben, um Medaillen zu gewinnen. Ein erstes Aktions- und Geschicklichkeitsspiel für die Kleinen.

**Inhalt:** 6 Tiere, 20 Karten, 12 Medaillen

**Vorbereitung:** Die 6 Tiere werden neben die offene Schachtel und die Medaillen in die Tischmitte gestellt. Die Karten werden gemischt und verdeckt zu einem Stapel neben die Schachtel gelegt.

**Spielablauf:** Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler zieht eine Karte und versucht, die darauf stehende Aufgabe zu erfüllen. Für jede Aufgabe haben die Spieler 3 Versuche frei.



1



2



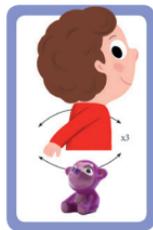
3

• **Aufgabe 1: Die Pyramide.** Der Spieler nimmt die 2 auf der Karte gezeigten Tiere und versucht, sie wie auf der Karte vorgegeben übereinanderzustellen. Die Pyramide muss mindestens 30 Sekunden lang halten, damit die Aufgabe als erfüllt gilt.

• **Aufgabe 2: Werfen.** Der Spieler nimmt das auf der Karte gezeigte Tier und versucht, es in die Schachtel zu werfen. Die Schachtel muss dafür eine Deckellänge (sprich ca. 20 cm) vom Spieler weit entfernt stehen. Das Tier muss in der Schachtel landen und darf nicht wieder

herausspringen, damit der Wurf zählt.

• **Aufgabe 3: Balancieren.** Der Spieler nimmt das auf der Karte gezeigte Tier und versucht, es auf seinem Kopf zu balancieren. Das Tier muss mindestens 30 Sekunden lang ohne Festhalten auf seinem Kopf bleiben, damit die Aufgabe als erfüllt gilt.



4



5



6

• **Aufgabe 4: Das Karussell.** Der Spieler nimmt das auf der Karte gezeigte Tier und versucht, es 3 Mal hinter seinem Rücken vorbeizuführen. Das Tier darf während dieser 3 Runden nicht hinfallen, damit die Aufgabe als erfüllt gilt.

• **Aufgabe 5: Werfen 2.** Der Spieler nimmt die 2 auf der Karte gezeigten Tiere. Er stellt das 1. Tier auf die Oberseite der Schachtel, wie es auf der Karte vorgegeben ist. Vorher muss die Schachtel aufrecht eine Deckellänge (sprich ca. 20 cm) vom Spieler entfernt hingestellt worden sein. Dann wirft der Spieler das 2. Tier und versucht dabei, das auf der Schachtel stehende Tier herunterzuschießen. Das Tier muss von der Schachtel fallen, damit die Aufgabe als erfüllt gilt. Wenn auch die Schachtel umkippt, ist das nicht schlimm.

• **Aufgabe 6: Werfen und Fangen.** Der Spieler nimmt das auf der Karte gezeigte Tier; wirft es mit einer Hand in die Höhe und muss es mit derselben Hand wieder auffangen.

Wenn er die Aufgabe erfüllt hat, gewinnt der Spieler 1 Medaille, ansonsten gewinnt er nichts. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Wer gewinnt?

Wenn alle Medaillen verteilt worden sind, ist derjenige Sieger, der die meisten hat.