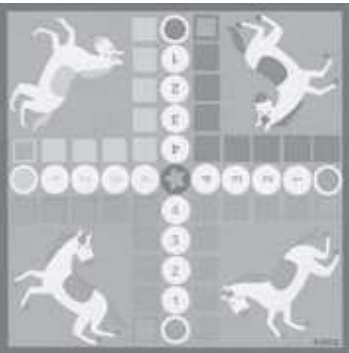


D

Pferdchenspiel

D



Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: *Spielbrett für das Pferdchenspiel, 2 Figuren pro Spieler (jeder Spieler wählt seine Farbe), 1 Würfel.*

ZIEL DES SPIELS: *Als Erster den Stern in der Mitte mit beiden Figuren erreichen.*

SPIELABLAUF:

Jeder Spieler setzt seine zwei Figuren auf den „Rennstall“ seiner Farbe. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der Jüngste beginnt und würfelt.

ZIEHEN DER FIGUREN

Um seine Figur aus dem Rennstall und auf das Startfeld seiner Rennstrecke zu stellen, muss der Spieler eine 6 würfeln. Dann würfelt er noch einmal und rückt seine Figur so viele Felder vor, wie die Augenzahl angibt. Hat der Spieler beide Figuren im Spiel, kann er wählen, mit welcher Figur er zieht. Hat er eine 6, spielt der Spieler noch einmal und würfelt erneut.

Bei mehreren Figuren auf der Rennstrecke kann es zu einem Gedränge kommen. Figuren dürfen nicht überholen. Eine Figur, die durch eine andere blockiert ist, kann an dieser nicht vorbeiziehen, sondern muss auf dem unmittelbar davor befindlichen Feld stehen bleiben. Wenn beim Ziehen die Figur eines Spielers genau auf dem Feld zum Stehen kommt, auf dem schon eine andere Figur steht, „schlägt“ er diese: er stellt seine Figur

auf dieses Feld und die gegnerische Figur kehrt wieder in ihren Rennstall zurück.

AUFSTIEG ZUM HIMMEL

Am Ende der Strecke werden die Figuren auf das letzte Feld am Fuße der Leiter gestellt, die zum Himmel führt.

Anmerkung: *Man muss genau auf diesem Feld landen. Ist die Augenzahl des Würfels höher als die Anzahl der verbleibenden Felder bis zum Fuß der Leiter, darf der Spieler nicht ziehen.*

Die Felder sind von 1 bis 4 nummeriert. Um auf das Feld Nr. 1 zu kommen, muss man eine 1 würfeln, für das Feld Nr. 2 muss man eine 2 würfeln und so weiter, bis zum Feld Nr. 4.

Um die Figur schließlich aus dem Spielfeld herauszuwürfeln, benötigt der Spieler eine 6.

ENDE DES SPIELS:

Der Spieler, der als Erster beide Figuren vom Spielfeld entfernt hat, gewinnt die Partie.

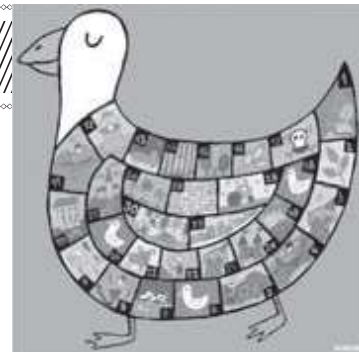
D**Gänsespiel**

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



**MATERIAL: Spielbrett für das Gänsespiel,
1 Figur pro Spieler (jeder Spieler wählt seine Farbe), 1 Würfel.**

ZIEL DES SPIELS: Als Erster auf dem Feld Nr. 30 ankommen.

**SPIELABLAUF**

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seiner Figur so viele Felder voran, wie die Augenzahl angibt.

Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem schon eine andere Figur steht, schickt er diese auf das Feld zurück, auf dem er zuvor stand.

Anmerkung: Wenn ein Spieler zu Spielbeginn eine 6 bekommt, rückt er bis zum Feld Nr. 15 vor.

SPEZIALFELDER

- Die „Gänsefelder“ 6, 18 und 24: Der Spieler darf mit der gleichen Augenzahl zweimal ziehen.

- Die Brücke (Feld 3): Hier kann man bis zur zweiten Brücke weiterziehen (Feld 21).
- Das Hotel (Feld 10): Einmal aussetzen.
- Das Gefängnis (Feld 14): Der Spieler setzt aus, bis er eine 6 würfelt.
- Der Totenkopf (Feld 17): Zurück zu Feld 1.
- Das Labyrinth (Feld 27): Zweimal aussetzen.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der das Feld 30 erreicht, hat gewonnen.

Anmerkung: Man muss genau auf Feld 30 landen. Wenn die Augenzahl höher ist als die Anzahl der verbleibenden Felder, zieht der Spieler wieder um die restliche Augenzahl zurück.

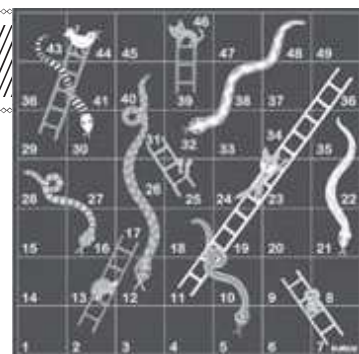
D**Leiterspiel**

Ab 5 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



**MATERIAL: 1 Spielbrett, 1 Figur pro Spieler
(jeder Spieler wählt seine Farbe), 1 Würfel.**

ZIEL DES SPIELS: Als Erster das Feld 49 erreichen.

**SPIELABLAUF**

Jeder Spieler stellt seine Figur auf die Seite des Spielbretts, vor das Feld 1. Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er würfelt und rückt um genauso viele Felder vor, wie der Würfel anzeigt.

Leiterfelder: Wenn der Spieler auf ein Feld am Fuß einer Leiter kommt, klettert er bis zum Feld am Ende der Leiter hoch.

Schlangfelder: Landet der Spieler auf einem Feld mit dem Schwanzende, folgt er dem Schlangenkörper und stellt seine Figur auf das Feld mit dem Schlangenkopf.

ENDE DES SPIELS:

Der erste Spieler, der das Feld 49 erreicht, hat gewonnen.

Anmerkung: Man muss genau auf Feld 49 landen. Ist die Augenzahl höher als die Anzahl der verbleibenden Felder, zieht der Spieler wieder um die restliche Augenzahl zurück.

Vier gewinnt

D

Ab 5 Jahren | 2 Spieler | 10 bis 15 Min.



**MATERIAL: 1 Spielbrett, 24 Zylinderfiguren pro Spieler
(jeder Spieler wählt seine Farbe).**

ZIEL DES SPIELS: So oft wie möglich 4 Figuren seiner Farbe aneinanderreihen.

SPIELABLAUF

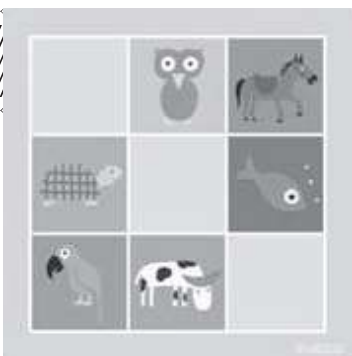
Die Spieler nehmen 24 Figuren ihrer Farbe und stellen sie vor sich hin. Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Abwechselnd stellen die Spieler eine Figur auf ein freies Feld des Spielfelds und versuchen mit ihren Spielfiguren eine Viererreihe zu bilden (waagrecht oder senkrecht).

Anmerkung: Wenn 4 Figuren eine Reihe bilden, können sie nicht mehr für eine andere Reihe verwendet werden.

ENDE DES SPIELS

Die Partie ist zu Ende, wenn die Spieler keine Figuren mehr haben. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Viererreihen gebildet hat.



Lottospiel

D

Ab 3 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



**MATERIAL: 4 Lottobretter, 12 Lottokarten
(12 verschiedene Tiere), 1 Beutel, 6 Zylinderfiguren pro Spieler.**

ZIEL DES SPIELS: Als Erster sein Lottobrett vollständig ausfüllen.

SPIELABLAUF:

Jeder Spieler wählt ein Lottobrett und 6 Figuren und legt es / stellt sie vor sich hin. Die 12 Tierkarten werden in den Beutel gesteckt.

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er zieht blind eine Karte im Beutel und verkündet das Tier, das er gezogen hat.

Alle Spieler sehen nun nach, ob dieses Tier auf ihrem Lottobrett ist.

- Wenn ein Spieler das gezogene Tier auf seinem Feld findet, stellt er auf dieses Feld eine Figur,
- wenn nicht, geschieht nichts.

Dann wird die Karte abgelegt, und der nächste Spieler zieht wieder eine Karte im Beutel usw.

ENDE DES SPIELS

Die Partie ist zu Ende, sobald einer der Spieler sein Lottobrett ausgefüllt hat und alle seine Tierfelder mit einer Spielfigur besetzt sind. Er ist der Gewinner.



Ab 3 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



MATERIAL: 24 Memo-Karten.

ZIEL DES SPIELS: Möglichst viele Paare gewinnen.

SPIELABLAUF

Die Karten werden verdeckt in der Tischmitte ausgelegt. Nacheinander drehen die Spieler zuerst eine und dann eine zweite Karte um.

- **Wenn beide Karten gleich sind**, gewinnt der Spieler das Paar und legt die Karten vor sich hin. Er kann noch einmal spielen und zwei neue Karten umdrehen.

- **Wenn die beiden Karten nicht gleich sind**, lässt der Spieler alle lang genug die Karten ansehen und legt sie dann verdeckt an die gleiche Stelle zurück. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Die Partie ist zu Ende, wenn alle Paare gewonnen wurden und sich auf dem Tisch keine Karten mehr befinden. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Paare hat.



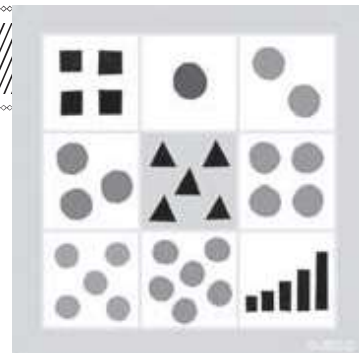
WÜRFELSPIELE

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 bis 15 Min.



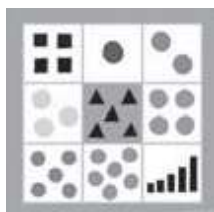
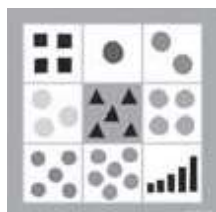
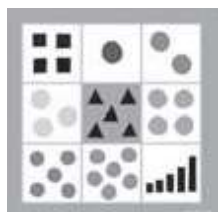
MATERIAL: 4 Kniffelbretter, 8 Zylinderfiguren pro Spieler, 5 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: Als Erster 3 Spielfiguren auf seiner Karte aufreihen oder einen **Kniffel** erzielen.



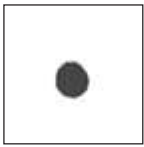
SPIELABLAUF

Jeder Spieler wählt ein Spielbrett und nimmt 8 Figuren und legt es / stellt sie vor sich hin. Die 5 Würfel kommen in die Tischmitte. Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

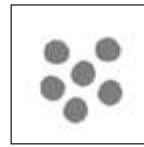


Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, eine Würfelkombination zu erreichen, für die er eine Spielfigur auf sein Brett stellen kann. Dazu kann er bis zu dreimal hintereinander würfeln. Bei jedem Würfeln kann er entweder mit allen Würfeln weiterwürfeln, oder die Würfel zur Seite legen, von denen er glaubt, dass er mit ihnen eine Kombination erreichen kann (und in diesem Fall würfelt er nur mit den anderen Würfeln weiter).

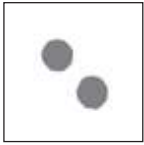
Wenn ein Spieler eine Kombination erzielt hat, stellt er in das entsprechende Feld eine Spielfigur.



Mindestens 3 Würfel mit einem Einer



Mindestens 3 Würfel mit einem Sechser



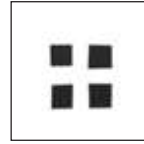
Mindestens 3 Würfel mit einem Zweier



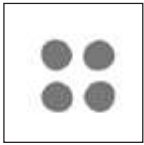
5 Würfel mit aufeinanderfolgenden Augenzahlen: 1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6



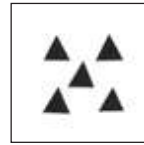
Mindestens 3 Würfel mit einem Dreier



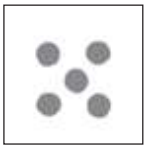
4 Würfel mit der gleichen Augenzahl



Mindestens 3 Würfel mit einem Vierer



Kniffel: 5 Würfel mit der gleichen Augenzahl



Mindestens 3 Würfel mit einem Fünfer

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler drei Spielfiguren aufgereiht hat, hat er die Partie gewonnen. Wenn bei einer Spielrunde ein Spieler einen Kniffel (5 gleiche Würfel) würfelt, hat er die Partie sofort gewonnen.

Das Haus

D

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



MATERIAL: 1 Würfel und pro Spieler ein Blatt Papier.

ZIEL DES SPIELS: Als Erster sein Haus fertigstellen.

SPIELBLAUF

Hier ist ein Modell des Hauses, das gezeichnet werden soll:



Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, einen Teil seines Hauses zu zeichnen. Er würfelt und kann je nach Augenzahl weiterzeichnen.

Beim Zeichnen muss unbedingt die folgende Reihenfolge eingehalten werden:

- **6:** das Viereck des Hauses
- **5:** das Dach
- **4:** die Tür
- **3 oder 2:** ein Fenster (Achtung, man benötigt 2 Fenster)
- **1:** der Kamin

Wenn ein Spieler eine Augenzahl erhält, mit der er einen Teil seines Hauses zeichnen darf, darf er noch einmal spielen, andernfalls ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der sein Haus fertiggestellt hat, gewinnt die Partie.

Ab 5 Jahren mit einem Erwachsenen | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



MATERIAL: 1 Würfel, ein Blatt Papier zum Notieren der Wertung.

ZIEL DES SPIELS: In möglichst wenigen Runden 20 Punkte erreichen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, lässt den Würfel wie einen Floh hüpfen, indem er mit dem Zeigefinger auf eine obere Würfelfkante drückt und danach die Augenzahl notiert. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bei jeder Spielrunde addieren die Spieler ihre Augenzahlen. Die Spieler würfeln, bis sie 20 Punkte erreicht haben.

ENDE DES SPIELS

Der Spieler, der am wenigsten Runden benötigt hat, um 20 Punkte zu erreichen, hat gewonnen.

Ab 4 Jahren | 2 - 4 Spieler | 10 Min.

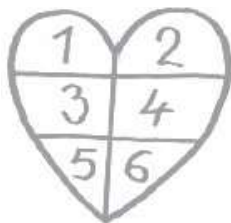


MATERIAL: 1 Würfel und pro Spieler ein Blatt Papier.

ZIEL DES SPIELS: Als erster Spieler die 6 Teile seines Herzens durchstreichen.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt Papier ein Herz wie auf dem Beispiel unten, das in 6 Teile mit Zahlen aufgeteilt ist.



Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und streicht auf seinem Herzen die Zahl durch, die er gewürfelt hat. Hat er die Zahl schon gestrichen, bietet er sie seinem linken oder dem übernächsten Nachbarn an, wenn deren Zahl noch nicht gesperrt ist.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der alle Teile seines Herzens durchgestrichen hat, gewinnt die Partie.

Ab 6 Jahren mit einem Erwachsenen | 3 - 4 Spieler | 10 Min.



MATERIAL: 5 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: Als Letzter eine 1 in die Mitte legen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt die 5 Würfel.

Dann:

- legt er alle Einser in die Tischmitte
- gibt er alle Zweier seinem linken Nachbarn
- gibt er alle Fünfer seinem rechten Nachbarn
- und würfelt erneut mit den verbleibenden Würfeln.
(Das heißt, mit Würfeln mit den Augenzahlen 4, 3 oder 6.)

Er würfelt weiter, bis er keine Würfel mehr hat. Dann

spielt der nächste Spieler mit den Würfeln, die er erhalten hat, weiter. Hat er keine Würfel, ist der Spieler nach ihm an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Der Gewinner ist der Spieler, der als Letzter eine Eins in die Mitte legt.

Ab 5 Jahren mit einem Erwachsenen | 2 - 4 Spieler | 10 Min.



MATERIAL: 1 Würfel, ein Blatt Papier zum Notieren der Wertung.

ZIEL DES SPIELS: Als Erster über 100 Punkte erzielen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Er würfelt die 5 Würfel ein einziges Mal und notiert die Punkte je nach Augenzahl der Würfel.

Er würfelt:

- **1 2 3 4 5**, dann notiert er **20 Punkte**
- **1 2 3 4 + eine andere Augenzahl**, dann notiert er **15 Punkte**
- **1 2 3 + zwei andere Augenzahlen**, dann notiert er **10 Punkte**
- **1 2 + drei andere Augenzahlen**, dann notiert er **5 Punkte**

Dann versucht der nächste Spieler, eine Straße zu erzielen und notiert seine Punkte.

Nacheinander würfeln die Spieler und addieren ihre Ergebnisse mit dem vorigen Resultat.

Achtung: Erhält ein Spieler beim Würfeln drei Einser, streicht er seine bisherige Wertung durch und fängt wieder bei null an.

ENDE DES SPIELS

Gewinner ist, wer als Erster 100 Punkte oder mehr erreicht.