

... mit Spielmaterial aus
hochwertigem Holz –
made in Germany

TREASURE TROUBLE
Chahut-Trésor
IL TESORO DI RABATZ

Schatz Rabatz

Karin
Hetling



2-4

5+



noris

Art.-Nr. 60 601 8015

Schatz Rabatz

Pack' die Schätze in die Kiste!

Autorin: Karin Hetling
Illustration: Johann Rüttinger
© 2015 Noris-Spiele, Fürth

Spieler: 2-4
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: 15-20 min

Inhalt:

- 4 Schatztruhen aus Kunststoff
- 40 Schätze aus Holz in 5 Farben
- 9 große „Jack-Tafeln“
- 16 Piratenschiff-Karten
- 1 Sanduhr
- Spielanleitung

Die Geschichte

Käpt'n Raffzahn will sich zur Ruhe setzen und sein altgedientes Schiff „Goldscholle“ an einen aus seiner Mannschaft übergeben. Und zwar an den, der ihm die vollsten Truhen von der Schatzinsel herbei schafft! Und so lassen sich die Piraten vom Bootsmann zur Insel bringen, um ihre Truhen mit Schätzen zu füllen: Sie müssen möglichst viele Schätze möglichst geschickt in ihre Kisten packen, damit sie möglichst wenig Schätze – als Lohn für die Überfahrt – an den Bootsmann Juwelen-Jack verlieren ...



Spielziel

Wer Käpt'n Raffzahn die meisten Schätze überreichen und dadurch sein Piratenschiff als Erster „zusammenpuzzeln“ konnte, gewinnt das Spiel!

Spielvorbereitung

- Legt alle Schätze in die Tischmitte!
- Jeder Spieler erhält eine Schatztruhe.
- Mischt die „Jack-Tafeln“ und legt sie verdeckt als Stapel neben die Schätze.
- Sortiert die Piratenschiff-Karten nach Bug, Mittelteilen und Heck und legt sie offen auf dem Tisch bereit.
- Stellt die Sanduhr daneben.

Spielverlauf

Jeder Spieler öffnet seine Truhe, der jüngste „Pirat“ ruft: „Für den Käpt'n!“ und dreht die Sanduhr um.

Jetzt versuchen alle Piraten gleichzeitig und schnell, möglichst viele Schätze in ihre Truhen zu packen:

1. Dazu nimmst du immer nur einen Schatz aus dem Vorrat in die Hand, und legst ihn in die Truhe! Erst dann wählst du den nächsten aus, usw.
2. Wenn du glaubst, deine Truhe sei voll, legst du den Deckel oben drauf.
3. Spätestens wenn die Sanduhr abgelaufen ist, muss jeder schnell seine Truhe mit dem Deckel verschließen:



- Lege den Deckel richtig herum auf die Truhe (Schloss auf Schloss)!
- Der Deckel darf keinen Spalt offen lassen, sondern muss plan aufliegen!
- Ist doch ein Spalt zu sehen, muss der betreffende „Pirat“ solange Schätze wieder aus seiner Truhe nehmen, bis sich der Deckel ohne Spalt schließen lässt.
- Nachträgliches Umschichten ist nicht erlaubt!



Wertung

Der jüngste Spieler dreht die oberste „Jack-Tafel“ um, öffnet seine Truhe und leert sie aus. Er vergleicht nun seine Schätze mit den Abbildungen auf der Tafel. (Hierfür darf er sie zur besseren Kontrolle auch auf die in Form und Farbe übereinstimmenden Abbildungen legen.)

- Entdeckt er darunter welche, die auf der Tafel zu sehen sind, muss er diese leider beiseite legen. Sie sind für Juwelen-Jack und werden nicht mitgezählt.
- Alle Schätze, die noch übrig bleiben, werden zusammengezählt.
- Dann vergleichen nacheinander auch alle anderen Piraten (im Uhrzeigersinn) ihre Schätze mit der „Jack-Tafel“.
- Wer hat in dieser Runde am meisten für Käpt'n Raffzahn gesammelt? Dieser Pirat darf sich eine der Piratenschiff-Karten nehmen und vor sich ablegen.
- Haben mehrere die meisten Schätze gesammelt, darf sich jeder von ihnen eine Karte nehmen.
- Anschließend kommt die „Jack-Tafel“ verdeckt unter den Stapel, und es geht weiter mit der nächsten Runde. Legt dazu alle Schätze wieder in die Mitte zurück und spielt genauso wie in der ersten Runde!
- Immer, wenn eine neue „Jack-Tafel“ aufgedeckt wird, seht ihr darauf eine andere Auswahl von Schätzen, die von Juwelen-Jack beansprucht werden ...

Ende des Spiels

Sobald ein „Pirat“ alle vier Piratenschiff-Karten, also ein ganzes Schiff, besitzt, hat er gewonnen – herzlichen Glückwunsch!

Für eine kürzere Spielzeit verwendet ihr nur ein Mittelteil, sodass das Schiff schon mit drei Teilen fertig gelegt ist. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für kleinere Piraten

Hier wird die Sanduhr erst dann umgedreht, wenn das erste Kind seine Schatztruhe gefüllt und den Deckel plan darauf gelegt hat. Spätestens wenn der Sand durchgelaufen ist, müssen auch alle anderen den Deckel auf ihre Truhe legen. Dann wird wie gewohnt aussortiert und gezählt.

Variante für größere Piraten

Zur Abwechslung haben die „Piraten“ mit Juwelen-Jack vorher festgelegt, was er pro Bootsfahrt an Schätzen bekommt.

Und so gehts:

- Als Erstes deckt ein Spieler die oberste „Jack-Tafel“ auf.
- Ein anderer Spieler dreht die Sanduhr um.
- Auf Kommando schlichten alle wieder gleichzeitig (nach den Regeln wie oben beschrieben) Schätze in ihre Truhen – und jeder versucht, keinen Schatz zu erwischen, der auf der Tafel abgebildet ist.
- Wenn die Sanduhr durchgelaufen ist, wird wieder sortiert und – abgezogen, falls doch ein abgebildeter Schatz in der Truhe zu finden ist.
- Wer hat jetzt die meisten Juwelen, Kronen oder Schwerter? Dieser Pirat ist der cleverste und gewinnt die Runde.

Auch hier gilt, dass der Gesamtsieger gekürt wird, wenn er als Erster alle Piratenschiff-Karten sammeln konnte.

Viel Vergnügen mit dem atemberaubenden Schatz-Rabatz!



Schatz Rabatz

Pack the treasures into the chest!

Treasure Trouble

Author: Karin Hetling
Illustration: Johann Rüttinger
© 2015 Noris-Spiele, Fürth

Players: 2-4
Age: 5 years and up
Duration: 15-20 min

Materials:

- 4 treasure chests made of plastic
- 40 treasures made of wood in 5 colours
- 9 large "Jack-boards"
- 16 pirate ship cards ("puzzle pieces")
- 1 hourglass
- rules

The story

Cap'n Snaggletooth wants to retire and hand over his veteran ship "Golden Flounder" to one of his crew. Namely, to the one who brings him the fullest chests from Treasure Island.

And so the pirates let the boatman ferry them to the island to fill their chests with treasure: they must pack as many treasures as possible cleverly into their chests, in order to lose as little treasure as possible – as payment for passage – to the boatman Jewels Jack ...



Goal of the game

Whoever can hand over the most treasures to Cap'n Snaggletooth, and with that, is the first to complete their pirate ship "puzzle", wins the game!

Game preparation

- Place all the treasures in the middle of the table!
- Every player gets a treasure chest.
- Mix the "Jack-Boards" and place them facedown in a stack next to the treasures.
- Separate the pirate ship cards according to bow, middle parts and stern and place them face-up on the table.
- Place the hourglass next to them.

Gameplay

Each player opens his/her chest. The youngest "pirate" yells: "For the Cap'n" and turns the hourglass over.

Now, all pirates simultaneously try to pack as many treasures as possible into their chests:

1. You should always take only one treasure at a time from the pile in the middle and place it in the chest. After that, you can choose the next treasure, and so on.
2. When you think your chest is full, put the top on it.
3. At the latest, when the hourglass has run out, each player must quickly close his/her chest:



- Place the top on the chest correctly (lock to lock)!
- The top cannot be left open even a crack, but must lay flush on top.
- If a crack can be seen, the respective "pirate" must take treasures out of the chest until the top can be closed flush.
- Rearranging treasures after the fact is not allowed!



Scoring

The youngest player turns over the top "Jack-Board", opens his/her chest and empties it. Then, he/she compares his/her treasures with the ones on the board. (To better see, the treasures can be placed on the respective picture that corresponds in shape and colour.)

- If the player has treasures that can be seen on the board, unfortunately, he/she has to place them aside. They belong to Jewels Jack and will not be counted.
- All treasures left are counted.
- Then, all other pirates, one after the other (clockwise), compare their treasures with the "Jack Board".
- Who has collected the most for Cap'n Snaggletooth in this round? That "pirate" can take one of the pirate ship cards and place it in front of him/her.
- In case several players tie with the same (highest) number of treasures, each one may take a card.
- Afterwards, the "Jack-Board" is placed facedown under the stack and the next round begins. Place all treasures back in the middle and play another round!
- Each time a new "Jack-Board" is turned over you can see a different selection of treasures that will be claimed by Jewels Jack ...

End of the game

As soon as a pirate has all four pirate ship cards, meaning a complete ship, he/she has won – Congratulations!

For a shorter game time, use only one middle part, so that the ship is complete with only three cards.

In case of a tie, there are multiple winners.

Variation for little pirates

Here, the hourglass is not turned over until the first player has filled his/her chest and placed the top flush on it. At the latest, when the hourglass has run out, all other players must put the tops on their chests. Then, it is time for comparing and counting, as described above.

Variation for big pirates

For a change, the "pirates" have determined in advance, which treasures Jewels Jack will get for each trip.

Here is how it goes:

- First, a player turns over the top "Jack-Board".
- Another player turns over the hourglass.
- On command, all players simultaneously pack treasures into their chests (according to the rules described above) – and everyone tries to not get any of the treasures shown on the board.
- When the hourglass has run out, it is time for comparing again – and if there is still a corresponding treasure in the chest, it is taken out.
- Who has the most jewels, crowns or swords now? That pirate is the cleverest and wins the round.

Also here, the overall winner is determined as soon as he/she could assemble all the pirate ship cards.

Have fun with the breath-taking Treasure Trouble!



Schatz Rabatz

Mets les trésors dans le coffre!

Chasse aux trésors

Auteure: Karin Hetling
Illustration: Johann Rüttinger
© 2015 Noris-Spiele, Fürth

Joueurs: 2-4
Âge: à partir de 5 ans
Durée: 15 - 20 min

Matériel

- 4 coffres aux trésors en plastique
- 40 pièces de trésor en bois de 5 couleurs différentes
- 9 grands « Tableaux Jack »
- 16 cartes bateau pirates
- 1 sablier
- règle du jeu

L'histoire

Loup de mer, **Capitaine Radin**, veut prendre sa retraite et donner son bateau fétiche, le « **Goldscholle** », à quelqu'un de son équipe. En particulier à celui qui lui rapportera les coffres les plus remplis de l'île au trésor ! Chaque pirate se laisse emmener sur l'île par le second du capitaine, **maître Jack Joyaux**, et doit récupérer avec rapidité et ranger le plus de trésors possible dans son coffre. L'objectif étant de perdre le moins possible de trésors qui resteraient comme récompense pour la traversée à **Jack Joyaux** ...



But du jeu

Celui qui rend la plupart des trésors au **Capitaine Radin** et qui réussit en premier à assembler le puzzle de son bateau pirate, gagne la partie!

Préparation du jeu

- Mettez tous les trésors au milieu de la table !
- Chaque joueur reçoit une boîte aux trésors.
- Mélangez les « **Tableaux Jack** » et mettez-les, face cachés, sur une pile à côté des trésors.
- Triez les **cartes bateau pirates** par étraves, parties médianes et poupes et placez-les, face ouvertes, sur la table.

- Mettez le sablier à côté.

Déroulement du jeu

Chaque joueur ouvre son coffre. Le « pirate » le plus jeune exclame : « Pour le Capitaine ! » et tourne le sablier. Or, tous les pirates essaient simultanément de mettre autant de trésors dans leur coffre que possible :

1. Pour ce but tu prends juste un trésor à la fois du stock au milieu et tu le mets dans le coffre. Après avoir fini tu choisis le suivant, etc
2. Lorsque tu crois ta boîte est pleine, tu poses le couvercle au-dessus.
3. A partir du moment où le sablier est écoulé, chacun doit rapidement fermer son coffre avec le couvercle :



- Mets le couvercle correctement sur le coffre (serrure sur serrure) !
- Le couvercle ne doit pas rester entrouvert, mais il doit être posé **correctement**.
- S'il est quand même entrouvert, le « pirate » concerné doit vider des trésors de son coffre tant que le couvercle ne se laisse pas fermer correctement.
- Empiler le trésor ultérieurement n'est pas autorisé !



Evaluation

Le joueur le plus jeune tourne le tout premier « **Tableau Jack** », ouvre son coffre et le vide. Ensuite il compare ses trésors avec ceux figurant sur le tableau. (Il lui est aussi permis pour un meilleur contrôle de les mettre sur les images qui concordent en forme et couleur.)

- Si parmi eux il découvre des images figurant sur le tableau, il devra malheureusement les mettre de côté. Ils sont pour **Jack Joyaux** et ne seront pas comptés.
- Tous les trésors qui restent, sont à additionner.
- Puis, tous les autres pirates comparent tour à tour (en sens horaire) leurs trésors avec le « **Tableau Jack** ».
- Qui a ramassé le plus pour **Capitaine Radin** à la ronde? Ce « pirate » peut se servir d'une des **cartes bateau pirate** et la mettre devant lui.
- Si plusieurs ont ramassé la plupart des trésors, chacun peut se servir d'une carte.
- Ensuite le « **Tableau Jack** » va face cachée sous la pile et on continue à jouer de la même façon comme dans la première ronde !
- A chaque fois que l'on découvre un nouveau « **Tableau Jack** », vous voyez une autre sélection de trésors qui sont revendiqués par **Jack Joyaux** ...

Fin de la partie

Dès qu'un des pirates possède toutes les quatre **cartes bateau pirates**, donc un bateau entier, il a gagné – félicitations!

Pour une partie plus courte vous utilisez juste une partie médiane afin que le bateau soit déjà fini avec trois cartes.

En cas d'égalité il y a plusieurs gagnés.

Variante pour des pirates plus petits

Ici, on ne tourne le sablier que lorsque le premier enfant a rempli son coffre de trésor et a mis le couvercle correctement au-dessus. Au plus tard lorsque le sable est écoulé, tous les autres doivent mettre leur couvercle sur leur coffre. Puis, on trie comme d'habitude et on compte.

Variante pour des pirates plus grands

Pour varier, les « pirates » ont défini avant la partie avec **Jack Joyaux** ce qu'il va recevoir comme trésor par traversée.

C'est tout simple :

- Tout d'abord un joueur tourne le tout premier « **Tableau Jack** ».
- Un autre joueur tourne le sablier.
- Sur ordre, tous empilent en même temps (selon les règles décrites ci-dessus) des trésors dans leurs coffres – et chacun essaie de ne pas attraper un trésor qui est représenté sur le tableau.
- Dès que le sablier est écoulé, on trie à nouveau et – on enlève, si un des trésors représentés se trouve dans le coffre.
- Qui possède maintenant la plupart des bijoux, couronnes ou épées ? Ce pirate est le plus malin et gagne la ronde.

Même dans ce cas, le vainqueur final est élu, s'il a pu assembler toutes les **cartes bateau pirates**.

Amusez-vous bien avec le fabuleux jeu « **chasse aux trésors** » !



Schatz Rabatz

Metti i tesori nello scrigno!

Il tesoro di Rabatz

Autrice: Karin Hetling
Illustrazioni: Johann Rüttinger
© 2015 Noris-Spiele, Fürth

Giocatori: 2-4
Età: a partire da 5 anni
Durata: 15-20 minuti

Materiale:

- 4 scrigni in plastica
- 40 tesori in legno in 5 colori
- 9 „schede Jack“ grandi
- 16 schede della nave pirata da comporre come in un puzzle
- 1 clessidra
- Istruzioni di gioco

La storia

Il capitano Arraffatutto ha deciso di andare in pensione e di affidare la sua fedele nave „La passera di mare“ a un membro del suo equipaggio, e cioè a colui che gli porterà gli scrigni più colmi dall'isola del tesoro. I pirati si lasciano trasportare sull'isola per riempire di tesori i loro scrigni: devono mettere **velocemente** il maggior numero di tesori nei loro scrigni usando tutta la loro abilità per cercare di consegnare al barcaiolo Jack gioiello il minor numero di tesori come ricompensa per il trasporto...

Scopo del gioco

Vince il gioco colui che consegna al capitano Arraffatutto il maggior numero di tesori e che riesce per primo a „combinare in un puzzle“ la sua nave pirata!

Preparazione

- Collocate tutti i tesori al centro del tavolo!
- Ogni giocatore riceve uno scrigno.
- Mescolate le „schede Jack“ e mettetele rivolte verso il basso in una pila vicino ai tesori.
- Suddividete le schede della nave pirata in prua, parti centrali e poppa e disponetele rivolte verso l'alto sul tavolo.
- Mettete vicino la clessidra.

Svolgimento

Ogni giocatore apre il suo scrigno. Il „pirata“ più giovane esclama: „Per il capitano!“ e gira la clessidra.

Adesso tutti i pirati cercano contemporaneamente di mettere nel loro scrigno il maggior numero di tesori:

1. Per farlo ognuno prende **sempre soltanto un tesoro** dalla scorta al centro del tavolo e lo mette nello scrigno. Solo dopo averlo fatto sceglie il tesoro successivo e il gioco prosegue in questo modo.
2. Quando il giocatore crede che il suo scrigno sia pieno ci mette sopra il coperchio.
3. Ciascuno deve chiudere velocemente il suo scrigno con il coperchio al più tardi quando tutta la sabbia della clessidra è scesa fino in fondo:



- Il giocatore deve mettere il coperchio correttamente sullo scrigno (le serrature devono corrispondere)!
- Il coperchio non deve lasciare nessuno spazio aperto, ma deve poggiare **in piano**.
- Se si vede uno spazio, il relativo „pirata“ deve togliere i tesori dal suo scrigno fino a quando è possibile chiudere perfettamente il coperchio.
- Non è consentito accatastare in altro modo i tesori successivamente!



Punteggio

Il giocatore più giovane gira la „scheda Jack“ superiore, apre il suo scrigno e lo vuota. Confronta ora i suoi tesori con quelli sulla scheda (a tale scopo può poggiarli sulle figure corrispondenti in termini di forma e colore al fine di avere un controllo migliore).

- Se tra i suoi tesori ne scopre alcuni che sono presenti sulla scheda, li deve mettere purtroppo da parte. Sono destinati a Jack gioiello e non vengono contati.
- Tutti i tesori che restano vengono sommati.
- Dopodiché anche tutti gli altri pirati confrontano uno dopo l'altro (in senso orario) i loro tesori con quelli della „scheda Jack“.
- Chi ha raccolto il maggior numero di tesori per il capitano Arraffatutto in questo turno? Questo „pirata“ può prendere una delle carte della nave pirata e poggiarla davanti a sé.
- Se più giocatori hanno raccolto il maggior numero di tesori, ognuno di loro può prendere una scheda.
- Successivamente la „scheda Jack“ viene messa coperta sotto la pila e si passa al turno prossimo. Mettete nuovamente tutti i tesori al centro del tavolo e continuate a giocare come avete fatto nel primo turno!
- Ogni volta che una nuova „scheda Jack“ viene scoperta, vedrete un'altra combinazione di tesori che devono essere consegnati a Jack gioiello ...

Fine del gioco

Vince il gioco il pirata che possiede per primo tutte le quattro schede della nave pirata ovvero una nave completa - Complimenti! Per abbreviare la durata del gioco potete utilizzare soltanto una parte centrale in modo tale che la nave è già composta con solo tre parti.

In caso di parità ci sono più vincitori.

Variante per pirati più piccoli

In questa variante la clessidra viene girata solo quando il primo bambino ha riempito il suo scrigno e ha poggiato il coperchio in piano sullo scrigno. Al più tardi quando tutta la sabbia è passata attraverso la clessidra, anche gli altri devono poggiare il coperchio sui loro scrigni. Dopodiché si procede alla selezione e al conteggio dei punti.

Variante per pirati più grandi

In questa variante i „pirati“ hanno stabilito in precedenza con Jack gioiello il numero di tesori che riceve per ogni viaggio con la barca.

E si procede come segue:

- Per prima cosa un giocatore scopre la „scheda Jack“ superiore.
- Un altro giocatore gira la clessidra.
- A comando tutti accatastano allo stesso tempo i tesori nei loro scrigni (secondo le regole descritte in precedenza) e ognuno cerca di non prendere un tesoro che è raffigurato sulla scheda.
- Quando tutta la sabbia è scesa nella clessidra, si passa nuovamente alla selezione e all'eliminazione nel caso in cui nello scrigno ci sia un tesoro raffigurato.
- Chi ha adesso il maggior numero di gioielli, corone o spade? È lui il pirata più abile e vince il turno.

Anche in questo caso viene proclamato vincitore finale colui che è riuscito a riunire tutte le schede della nave pirata.

Buon divertimento con l'appassionante gioco Il tesoro di Rabatz!



Kinder brauchen gute Spiele!



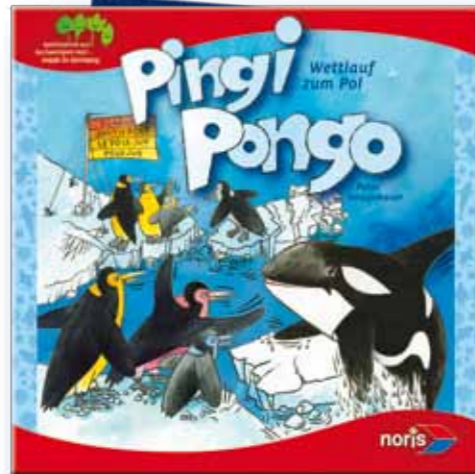
Beeren klau'n mit Schnabelgrün

Beim Versuch, seine Lieblingsbeeren schneller reifen zu lassen, hat Schnabelgrün, der Zauberrabe, alle Blaubeeren zusätzlich in Riesenbeeren verwandelt.

Alle wollen mithelfen, die großen, süßen Beeren einzusammeln, wenn Schnabelgrün von Strauch zu Strauch hüpfert. Aber Vorsicht: Es darf geklaut werden! Und wo vorher Blaubeersträucher waren, entsteht immer mehr Sumpf!

Am Ende kann Schnabelgrün nur gerettet werden, wenn die Kinder möglichst viele Beeren in ihrem Vorrat haben.

Autor: Jacques Zeimet
2-4 Spieler ab 4 Jahren
Art.-Nr. 60601-1071

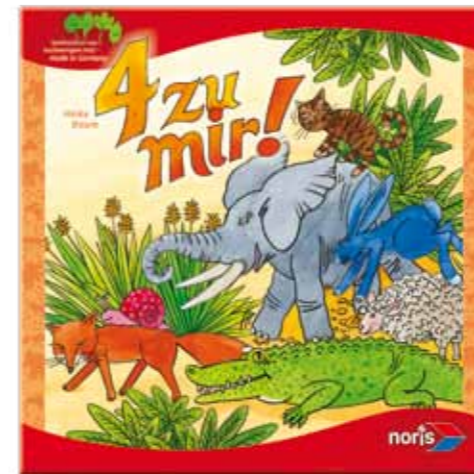


Auf der Empfehlungsliste „Spiel des Jahres“ 2013

Vier Pinguinfamilien unterwegs zum Südpol...

... sie haben es schon fast geschafft, aber das schwerste Stück Weg liegt noch vor ihnen, denn hier zieht der hungrige Orca seine Bahnen. Vor ihm müssen sie sich hüten – und so springen sie von einer Scholle zur nächsten, um auf Nummer sicher zu gehen. Nur wenn der Orca gerade nicht in der Nähe ist, können sie manchmal den kürzeren Wasserweg nehmen. Welche Pinguinfamilie erreicht gemeinsam zuerst den rettenden Südpol?

Autor: Peter Neugebauer / 2-4 Spieler ab 5 Jahren
Art.-Nr. 60601-1072



Hast du mein Tier? Dann gib es mir!

Ein spannendes Suchspiel um 24 Tiere! Finde die passenden Tiere zu deiner Karte in den Dschungel-Verstecken deiner Mitspieler!

Wer aufmerksam beobachtet und sich merken kann, wo sich Elefant, Katze oder Eichhörnchen gerade befinden, hat die größten Chancen auf den Sieg ...

Autorin: Heike Baum
3-6 Spieler ab 5 Jahren
Art.-Nr. 60601-1162



Alle Kinder helfen den hungrigen Spatzen, nach Körnern zu suchen!

Der Sommer geht seinem Ende entgegen. Das Feld ist abgeerntet. Die Spatzenschar hat schon alle Körner weggepickt, die sie finden konnte. Nur unter den schweren Strohballen liegen bestimmt noch welche von den leckeren Weizenkörnern! Und die kleinen Spatzen würden sie so gerne fressen! Aber wie sollen sie drankommen?

Auf seinem morgendlichen Spazierflug kommt der Zauberrabe Schnabelgrün daher. Er sieht die aufgeregten Spatzen zwischen den Strohballen zwitschern – und auch die Vogelscheuche, die stumm dabei steht. Neugierig landet er auf einem der Ballen. Und so erfährt er, dass die hungrigen Vögel unter dem schweren Stroh Körner sammeln wollen.

„Kein Problem“, sagt er, „Ich bin ein Zauberrabe – ich helfe euch!“ Und tatsächlich werden nach seinem Zauberreim die Ballen leicht, jedes Kind kann sie jetzt anheben. So wird ein Spiel daraus, bei dem es darum geht, wer die meisten Körner sammelt!

Dann will auch die Vogelscheuche mitspielen. Ein weiterer Zauberreim von Schnabelgrün macht's möglich ...

Magie, Magah und Spinnenhaar, wo ich jetzt suche, ist was da!

Die Grundregel ab 4 Jahren bleibt immer bestehen. Zu dieser einfachen Version gibt es zwei aufeinander aufbauende Zusatzregeln, die das Spiel auch für Ältere interessant machen.

Autor: Klaus Zoch
2-4 Spieler ab 4 Jahren
Art.-Nr. 60601-1294



Der Zauberrabe Schnabelgrün stammt aus dem lustigen Reimbuch „Schnabelgrün, Bd. 1 – Das Schwein im Fass“ von Constanze Endlich, nach einer Idee von Helmut Hecht. ISBN: 9783941345072 (Drei Hasen in der Abendsonne)





NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH + Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth/Bay.
www.noris-spiele.de

Art.-Nr. 60 601 8015