



Meine erste

Spielesammlung

Spielanleitung



Rauswerfen

Zur Geschichte dieses Spiele-Klassikers

„Rauswerfen“ ist eines der meist-gespielten Spiele Europas. Es geht zurück auf das in Indien vor langer Zeit erfundene „Pachisi“, welches ursprünglich einen kreuzförmigen Spielplan hatte, der die vier Himmelsrichtungen darstellen sollte. Die vier Achsen des Spieles symbolisieren aber auch die vier Elemente, aus denen unsere Erde aufgebaut ist: Feuer, Luft, Wasser, Erde. Die grafische Gestaltung unseres Spielplanes nimmt auf diese 4 Elemente Rücksicht und stellt sie in kindgerechter und phantasievoller Weise dar.

Spieler: 2 - 4

Spielmaterial: Spielplan
4 Spielfiguren in gleicher
Farbe für jeden Spieler
1 Augenzwürfel



Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt 4 Spielfiguren einer Farbe. Zu Beginn werden die 4 Figuren in der Ecke des Spielplanes aufgestellt, deren Motiv der Farbe entspricht:

Rot = Motiv „Fliegenpilz“
(Element „Erde“)

Grün = Motiv „Wassernixen“
(Element „Wasser“)

Blau = Motiv „Luftelfen“
(Element „Luft“)

Gelb = Motiv „Feuersalamander“
(Element „Feuer“)

Jeder Spieler macht reihum einen Wurf mit dem Würfel. Wer das höchste Ergebnis wirft, darf mit dem Spiel beginnen.

Ziel des Spieles:

Es geht darum, die 4 Spielfiguren so schnell wie möglich auf die 4 Zielfelder der eigenen Farbe zu bringen. Das Ziel kann jedoch nur nach einer Umrundung des Parcours erreicht werden. Hoffentlich wird man auf diesem langen Weg nicht von anderen Figuren rausgeworfen...

Spielverlauf:

Eine Spielfigur „betritt“ den Parcours grundsätzlich über das farbige Feld, das sich vor der Startecke befindet. Man braucht eine „6“, um eine Spielfigur auf dieses Startfeld zu setzen. Ein Spieler, der keine einzige Figur auf dem Parcours hat, darf 3x würfeln, damit er schneller eine „6“ bekommt.

Ansonsten hat jeder Spieler immer nur **einen** Wurf. Danach zieht er mit einer beliebigen Spielfigur (die sich auf dem Parcours befindet) um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Man zieht immer **im Uhrzeigersinn**, also linksherum. Wer eine „6“ wirft, darf noch einmal würfeln und ziehen.

Wichtig: Wer mit einer „6“ eine Spielfigur von der Startecke auf das Startfeld setzt, darf mit der Figur nicht zusätzlich 6 Felder ziehen. Er darf jedoch noch einmal würfeln und ziehen, weil er ja eine „6“ hatte.

Ins Ziel kommen: Wer den Parcours mit einer Figur einmal umrundet hat, darf in die „Zielgerade“ einschwenken. Dabei müssen die Felder der Zielgeraden mit einem genauen Wurf erreicht werden. Passt ein Würfel-ergebnis nicht, muss man entweder mit einer anderen Figur ziehen, oder – falls das auch nicht möglich ist – aussetzen.

Das Rauswerfen: Darüber ärgern sich alle Spieler! Wer mit einer Spielfigur auf einem Feld zum Stehen kommt, auf dem bereits eine gegnerische Figur steht, darf diese rauswerfen, d.h. zurück auf deren Startecke stellen. Rausgeworfene Figuren müssen wieder ganz von vorne anfangen.

Hinweis: Besonders gefährlich ist es, auf einem gegnerischen Startfeld zu stehen, wenn der betreffende Spieler noch Figuren in

der Ecke hat. Denn bei einer „6“ dieses Spielers würde man mit Sicherheit rausgeworfen...

Weitere Regeln:

- Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden.
- Auf einem Feld des Parcours darf immer nur eine Figur stehen.
- Rückwärts darf nicht gezogen werden.
- Auf das Ziehen darf nicht verzichtet werden, es sei denn, man kann nicht ziehen.

Ende des Spieles:

Der Spieler, der als erster seine 4 Figuren auf die 4 Zielfelder gebracht hat, hat das Spiel gewonnen. Man kann das Spiel dann beenden. Die verbleibenden Spieler können aber auch noch um Platz 2, 3 oder 4 weiterspielen.

Leiterspiel

Zur Geschichte dieses Spiele-Klassikers

1892 brachte F.H. Ayres in England ein Leiterspiel heraus, das den Titel „Snakes and Ladders“ (Schlangen und Leitern) trug. Es hatte 100 Felder, und wer mit seiner Spielfigur als erster das 100. Feld erreicht hatte, war der Gewinner. Doch auch dieses Spiel war keine eigentliche Erfindung. Denn unter dem Namen „Moksha Patamu“ gab es das Leiterspiel bereits lange in Indien, wobei es im religiösen Sinne gespielt wurde. Die Leitern nach oben symbolisierten „Tugend“, während die Leitern nach unten „Das Abweichen vom tugendhaften Pfad“ bedeuteten.

Das vorliegende Spiel hat – der Spieldauer wegen – nur 64 Felder und zeigt die zauberhafte Welt der Elfen und Zwerge.

Spieler: 2 - 4

Spielmaterial: Spielplan
1 Spielfigur für jeden Spieler
1 Augenzwürfel



Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur (Halmakegel) in der Farbe seiner Wahl und stellt sie auf das Startfeld, das ist der Zwerg in der linken unteren Ecke des Spielplanes. Das Startfeld wurde bei den 64 Feldern nicht mitgerechnet, weshalb auch das Zielfeld (die Sonne) die Nummer 63 trägt. Jeder Spieler macht reihum einen Wurf mit dem Würfel. Wer das höchste Ergebnis wirft, darf mit dem Spiel beginnen.

Ziel des Spieles:

Es geht darum, so schnell wie möglich das Zielfeld, die Sonne, zu erreichen.

Spielverlauf:

Jeder Spieler hat grundsätzlich **einen** Wurf. Danach zieht er mit seiner Spielfigur um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Die Zugrichtung ist durch die Nummerierung der Felder festgelegt. Wer eine „6“ wirft, darf **noch einmal** würfeln und ziehen.

Die Bedeutung der Leitern:

Kommt man auf einem Feld mit einer **grünen Ziffer** zum Stehen, so darf man entlang der

hellgrünen Leiter nach oben ziehen – bis zu dem Feld, auf dem die Leiter endet. Hellgrüne Leitern kürzen also den Weg ab.

Kommt man dagegen auf einem Feld mit einer **roten Ziffer** zum Stehen, so muss man bis ans untere Ende der Leiter zurückgehen. Die Leitern, die einen Spieler zurückwerfen, sind dunkelgrün.

Weitere Regeln:

- Fremde Figuren dürfen übersprungen werden.
- Kommt man auf ein Feld, auf dem eine andere Figur steht, muss man wieder zu

dem Feld zurück, von dem man herkommt.

- Das Zielfeld, die Sonne, muss mit einem genauen Wurf erreicht werden. Wer eine unpassende Zahl würfelt, muss stehenbleiben und auf den nächsten Versuch warten.

Ende des Spieles:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler das Zielfeld erreicht hat. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

Gänsespiel

Zur Geschichte dieses Spiele-Klassikers

Schon in der ägyptischen Mythologie spielt die Gans, der „Schnatterer“, eine bedeutende Rolle. Eine ägyptische Welterschöpfungstheorie hält das auf einen Urhügel gelegte Gänseei für den Ursprung aller Dinge. Johann Jakob Haid schreibt in einer Darstellung eines Gänsespieles: „Es wird durch dieses Spiel das Leben vorgestellt, wo man durch viel Gefahren Klippen oft passiert, bis man zuletzt dem Tod gar in die Hände fällt, von welchem, wie bewusst, kein Mensch verschonet wird.“

Eines ist sicher: Das Gänsespiel ist vermutlich das in Europa am meisten verbreitete Spiral-Laufspiel. Es ist in



zahlreichen Varianten zu finden, wobei die Anzahl der Felder immer gleich bleibt: 63. Im vorliegenden Spiel können die Kinder einem Gänselein folgen, bis es schließlich im Ziel das „goldene Ei“ legt.

Spieler: 2 - 6

Spielmaterial: Spielplan
1 Gänsefigur mit Kunststoffsockel für jeden Spieler
1 Augwürfel

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt eine Gänsefigur, steckt sie auf einen Kunststoffsockel und merkt sich seine Farbe, damit er seine Figur während des Spieles nicht mit einer anderen verwechselt.

Zum Start werden die Gänse auf dem Bereich **vor** dem ersten Feld des Parcours aufgestellt. Auf dem ersten Feld (mit dem kleinen Gänslein) steht zu Beginn keine Figur. Der Reihe nach macht jeder Spieler einen Wurf mit dem Augwürfel. Wer das höchste Ergebnis wirft, darf mit dem Spiel beginnen.

Ziel des Spieles:

Es geht darum, so schnell wie möglich das große Zielfeld, auf dem eine Gans ihr „goldenes Ei“ legt, zu erreichen.

Spielverlauf:

Jeder Spieler hat grundsätzlich **einen** Wurf. Danach zieht er mit seiner Gans auf dem Parcours um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Die Zugrichtung auf dem spiralförmigen Parcours ist durch die Nummerierung der einzelnen Felder klar festgelegt. Wer eine „6“ wirft, darf **noch einmal** würfeln und ziehen.

Die besonderen Felder:

Alle Felder des Spielplanes, auf denen statt einer Zahl eine Abbildung zu sehen ist, haben

eine besondere Bedeutung. Sie betrifft den Spieler, der auf einem solchen Ereignisfeld zum Stehen kommt.

Feld **1:** Der Start.

Feld **6:** Weiter auf Feld 12.

Feld **19:** Zweimal aussetzen.

Feld **31:** Noch einmal würfeln.

Feld **42:** Zurück auf Feld 30.

Feld **52:** Zweimal aussetzen.

Feld **58:** Zurück zum Start.

Feld **63:** Das Ziel.

Das Ziel muss mit einem direkten Wurf erreicht werden. Wer mit seiner Augenzahl über das Ziel hinauskommen würde, muss die gesamte gewürfelte Augenzahl rückwärts gehen.

Weitere Regeln:

- Man darf fremde Gänse überspringen.
- Würde man auf ein Feld gelangen, auf dem bereits eine Gans steht, so muss man auf dem Feld bleiben, auf dem man steht.

Ende des Spieles:

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler mit seiner Gans das Zielfeld erreicht hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen.

Igelrennen

Ein Farbenspiel, bei dem man auch das Zählen lernt.

Farbenspiele sind ideal geeignet für ganz kleine Kinder, die noch Probleme mit Zahlen und Mengen haben und deshalb Spiele nicht spielen können, in denen herkömmliche Augenzwürfel verwendet werden.

Beim vorliegenden Spiel bestimmen zwei Farbenwürfel, wie schnell die lustigen Igel vorankommen. Dabei werden – ohne dass die kleinen Spieler dies merken – dennoch Zahlenvorstellungen geformt, und zwar die Mengen 0, 1 und 2. Dies sind nämlich die Zugweiten, die in diesem Spiel möglich sind.

Spieler: 2 - 6

Spielmaterial: Spielplan
1 Igelfigur mit Kunststoffsockel für jeden Spieler
2 Farbenwürfel

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt eine Igelfigur, steckt sie auf einen Kunststoffsockel und stellt sie auf das erste Feld der Bahn in der entsprechenden Farbe. Die Zugrichtung ist leicht erkennbar an den lustigen Igel, die am Rande der Farbbahnen vom Start zum Ziel rennen.

Reihum würfelt jeder Spieler einmal mit einem Farbenwürfel. Wer zuerst die Farbe „Rot“ wirft, darf mit dem Spiel beginnen.



Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht, mit seinem Igel so schnell wie möglich das letzte Feld seiner Bahn zu erreichen.

Spielverlauf:

Jeder Spieler macht mit **beiden** Farbenwürfeln **einen** Wurf, wenn er an der Reihe ist. Er darf aber nur dann ziehen, wenn einer oder beide Würfel seine Igelfarbe zeigen.

Dabei gilt: Zeigt **ein** Würfel die Farbe des eigenen Igels, so darf der Spieler mit seinem Igel um **ein** Feld in Richtung Ziel ziehen. Zeigen **beide** Würfel seine Farbe, so darf er **zwei** Felder vorwärtsgehen. Zeigt **kein** Würfel seine Farbe, muss er **stehenbleiben**.

Man kann auch vereinbaren, dass jeder Spieler mit beiden Farbenwürfeln nicht nur einen, sondern zwei oder gar drei Würfel machen darf. Dadurch wird das Spiel schneller.

Ende des Spieles:

Ist ein Spieler auf dem letzten Feld seiner Bahn angekommen, ist er Sieger, und das Spiel ist zu Ende.

