

Spaß am
Lernen :)

Ach wie gut,
dass **niemand**
weiß...



INHALT

55 Karten

1 Spielregel

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

ZIEL DES SPIELS

Wer die meisten bunten Freunde sammelt, gewinnt.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Er deckt die oberste Karte auf und legt sie in die Tischmitte, damit sie jeder gut sehen kann.



Nachziehstapel



Ablage

Nun denkt er sich einen Namen für den gezogenen Freund aus. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt: Der Name kann sich z.B. auf das Aussehen, die Farbe, Eigenschaften etc. beziehen (z.B. Glubschi, Blauhändchen, Fussel-Freddy, Langbein). Seid also kreativ.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Er deckt eine neue Karte vom Stapel auf und legt sie auf die zuvor aufgedeckte Karte (Ablage).

Alle Spieler sehen sich den soeben aufgedeckten bunten Freund an:

- ♦ Ist es ein **neuer Freund**, denkt sich der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, einen Namen für ihn aus.
- ♦ Ist der **Freund bereits in der Ablage**, versuchen alle Spieler sich an den Namen zu erinnern und diesen schnell zu rufen.

Wer als Erster den richtigen Namen des bunten Freundes ruft, bekommt alle bis dahin aufgedeckten Karten aus der Ablage.

Erinnert sich niemand mehr an den Namen des bunten Freundes, vergibt der Spieler am Zug einen neuen Namen.

Rufen mehrere Spieler gleichzeitig den richtigen Namen, bleiben die aufgedeckten Karten in der Tischmitte liegen.

VARIANTE

Ruft ein Spieler den falschen Namen des aufgedeckten bunten Freundes, muss er eine Karte von sich zurück unter den Nachziehstapel legen. Hat er bisher keine Karte gewonnen, so hat er Glück gehabt.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel in der Tischmitte durchgespielt ist. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel.

Entdecke auch diesen lustigen Kinderspiele:



Autor: Alena Lebedeva
Illustration: Nadejda Fedotova
© 2019 Simple Rules

Art.Nr.: 60 607 1864



**simple
rules**

