



Kissenklau

Schnell in die Bettchen und zugedeckt...
Ein Farben- und Zuordnungsspiel für 2–4 „Wichtel“ ab 3 Jahren.



Art.nr.: 3569
Spielart: Farben- und Zuordnungsspiel
Spieler: 2 – 4 Spieler ab 3 Jahren
Inhalt: 20 Spielplättchen mit schlafenden Wichteln in fünf Farben,
20 Spielplättchen mit Decken, die zu den Wichteln passen,
1 Spielplättchen mit dem Wichtel „Kissenklau“ 1 Farbwürfel, Spielanleitung
Autor & Illustrationen: Barbara Kinzebach

Die Geschichte

Die kleinen Wichtel liegen in ihren Bettchen und wollen zugedeckt werden, damit sie in Ruhe schlafen können. Doch der listige „Kissenklau“ stibitzt immer wieder die Kissen und es will keine Ruhe im Schlafzimmer einkehren.

Wer schafft es als erstes, seine Wichtel zuzudecken?

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt **5 Wichtel-Plättchen** in den Farben blau, rot, grün, gelb und lila. Wenn **weniger als 4 Spieler** spielen, werden die überzähligen Wichtel-Plättchen und Kissen-Plättchen aus dem Spiel genommen. (Dabei muss man aufpassen, dass die entsprechenden Kissen-Plättchen zu den überzähligen Wichtel-Plättchen aus dem Spiel genommen werden. Wenn z. B. ein roter und ein grüner Wichtel herausgenommen werden, müssen auch die Kissen in diesen Farben aus dem Spiel genommen werden.) Die **20 Kissen-Plättchen** werden offen in der Mitte des Tisches ausgebreitet. Der Wichtel „Kissenklau“ wird ebenfalls in die Mitte gelegt.

Nun wird reihum mit dem Farbwürfel gewürfelt. Wer zuerst die Farbe „rot“ würfelt, darf mit dem Spiel beginnen.

Ziel des Spieles

Es geht darum, möglichst schnell seine eigenen Wichtel mit den farblich passenden Kissen zuzudecken.

Spielverlauf

Kissen für die eigenen Wichtel erwürfeln

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat **einen** Wurf mit dem Farbwürfel. Wer die Farbe eines seiner Wichtel würfelt, der noch **nicht** mit einem Kissen zugedeckt ist, darf aus der Mitte ein farblich passendes Kissen nehmen und auf den entsprechenden Wichtel legen. Dieser Wichtel ist jetzt zugedeckt. Wer die Farbe eines seiner Wichtel würfelt, der bereits zugedeckt ist, bekommt kein Kissen.

„Der Kissenklau“

Wer die Farbe „**schwarz**“ würfelt, muss ein Kissen, mit dem er bereits einen seiner Wichtel zugedeckt hatte, auf den **Wichtel „Kissenklau“** legen.

Er verliert also ein Kissen, das er sich bereits erwürfelt hatte. Der Spieler kann selbst entscheiden, von welchem seiner Wichtel er das Kissen wegnimmt. Alle Kissen, die der „Kissenklau“ im Laufe des Spieles bekommt, werden **offen** in einem **Stapel** auf diesen gelegt. Immer nur das oberste Kissen ist sichtbar.

Hinweis: Wer „schwarz“ würfelt und noch gar kein Kissen besitzt, kann natürlich kein Kissen auf den „Kissenklau“ legen.

Kissen vom „Kissenklau“ zurückbekommen

Würfelt ein Spieler die Farbe eines Kissens, das er noch braucht, und liegt diese Farbe zufällig **oben** auf dem Stapel der Kissen vom „Kissenklau“, dann darf er selbst entscheiden, ob er es vom Stapel oder aus der Mitte nimmt.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler seine fünf Wichtel zugedeckt hat. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

Spielvariante 1

Man legt alle Wichtel-Plättchen zu Beginn verdeckt auf den Tisch.

Jeder Spieler zieht fünf Wichtel. Eventuell übrige Wichtel kommen aus dem Spiel. Dadurch kann es vorkommen, dass die eigenen Wichtel nicht alle 5 Farben haben, sondern Farben mehrfach vorhanden sind. Ansonsten wird gespielt, wie in der Grundregel beschrieben.

Spielvariante 2

Man spielt ohne „Kissenklau“ und ohne Würfel. Die Kissen werden verdeckt in die Mitte gelegt. Reihum darf jeder ein Kissen aufdecken. Wer ein farblich passendes Kissen für seinen Wichtel findet, darf es nehmen und den Wichtel zudecken. Wer hat als erstes seine Wichtel zugedeckt? Eine Memo-Variante.

Und nun viel Spaß und lasst euch keine Kissen klauen.....

Adresse:

Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71 - 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

www.selecta-spielzeug.de

© 2000 Selecta Spielzeug AG