



Sei schnell

**Schnell würfeln und viele Bilder sammeln für
2 – 6 Kinder ab 4 Jahre**

Art.nr.: 3039
Spielart: Reaktionsspiel
Spieler: 2 – 6 Kinder ab 4 Jahren
Inhalt: 24 Bildplättchen, 3 große Bestimmungswürfel,
Spielanleitung
Autor: Jürgen P.K. Grunau
Illustrationen: Barbara Kinzebach



Spielziel

Es gewinnt, wer bei Spielende die meisten Bildplättchen sammeln konnte.

Spielablauf

Verteilt alle Spielplättchen mit der Bildseite nach oben in der Tischmitte – so, dass alle gleich gut danach greifen können.

Der älteste Spieler nimmt die drei Würfel und beginnt das Spiel indem er alle Würfel gleichzeitig wirft.

Die drei Würfelsymbole bestimmen zusammen genau das Bild, nachdem nun alle Spieler gleichzeitig suchen müssen.

Die Würfelsymbole:

Farbwürfel: bestimmt die Farbe des Bildes

Größenwürfel: bestimmt die Größe des Bildes:

● = **Kleines Bild**

● = **Großes Bild**

Volumenwürfel: bestimmt, ob das Bild voll ausgemalt oder leer ist:

■ = **Volles Bild**

□ = **Leeres Bild**

Beispiel: Wie auf der Schmalseite der Packung abgebildet, wird ein grünes – kleines – volles – Bild gesucht = der kleine grüne Frosch.

Wer nun am schnellsten richtig kombiniert hat und das entsprechende Bild als erster berührt, darf es offen vor sich ablegen. Dieses Plättchen zählt bereits als Punkt.

So wird immer abwechselnd reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt und alle Spieler suche immer gleichzeitig nach dem neuen Bild.

Doppelt gewürfelte Bilder

Wird ein Bild gewürfelt, welches bereits ein Spieler offen vor sich liegen hat, darf auch darauf zugegriffen werden. D.h. wenn der Spieler, in dessen Besitz das Plättchen ist, nicht aufpasst und es durch Handauflegen sichert, kann es ein schneller Mitspieler jederzeit klauen. Dieses Plättchen wandert dann zu seinem neuen Besitzer, der es wiederum offen vor sich ablegt.

Falsches Bild

Grundsätzlich prüfen alle Spieler zur Sicherheit, ob das genommene Bild auch richtig ist. sollte ein Spieler ein falsches Bild nehmen, muss er es wieder zurücklegen. Zusätzlich muss er ein eigenes bereits gewonnenes Bild ebenfalls zurücklegen. Hat er noch kein Plättchen gewonnen passiert nichts.

Spielende

Sobald nur noch 8 Bildplättchen in der Tischmitte liegen, endet das Spiel.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten eigenen Plättchen.

Haben mehrere Spieler gleich viele Plättchen, gewinnt der Spieler mit mehr vollen Bildern.

Einstiegsvarianten:

Man verwendet nur einen Würfel und lässt das Kind z. B. nur nach bestimmten Farben, Größen oder Volumen suchen.

Erweitert kann das Spiel mit zwei Würfeln gespielt werden, wobei z. B. die Farbe und die Größe bestimmt wird.

Ziel ist es, das Kind langsam zum eigentlichen Grundspiel hinzuführen und dabei spielerisch das Erkennen der verschiedenen Ausführungen zu schulen.

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