



Loko-Motive



**Wer richtige Bilder aufdeckt, bringt seine Lok als erster ins Ziel.
Ein Lauf- und Gedächtnisspiel für 2 „Lokomotivführer“ ab 3 Jahren**

Art.Nr.: 3550
Spielart: Lauf- und Gedächtnisspiel
Spieler: 2 Spieler ab 3 Jahren
Inhalt: 1 grüne Lok, 1 rote Lok, 16 Motivkärtchen mit Schienen auf der Rückseite,
8 Motivkärtchen mit neutraler Rückseite, 1 Glocke, Spielanleitung
Autor + Illustration: Gattermeyer & Kapp

Spielvorbereitung

Zuerst werden die 16 Motivkärtchen nach den Motiven sortiert. Es gibt 8 verschiedene Motive, jedes Motiv kommt zweimal vor. Jeder Spieler bekommt zu Beginn **eine Lok** und **8 Kärtchen** mit den 8 verschiedenen Motiven und den Schienen auf der Rückseite.

Dann legt er vor sich diese 8 Kärtchen in **beliebiger** Reihenfolge hintereinander aus, so dass die Motive sichtbar, die Schienen dagegen verdeckt sind. **Vor das erste Kärtchen** seiner Reihe stellt jeder Spieler seine Lok.

Die **8 Motivkärtchen** werden gut gemischt und **verdeckt** in einem Rechteck von 2 x 4 Kärtchen in die Mitte des Tisches gelegt. Die Glocke steht bereit. Der jüngere der beiden Spieler darf mit dem Spiel beginnen.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht seine Motivkärtchen so schnell wie möglich in ein Gleis zu verwandeln, auf dem seine Lok Kärtchen für Kärtchen vom Start zum Ziel fahren kann .

Spielverlauf

Im Wechsel darf jeder **Spieler eines** der 8 Motivkärtchen aus der Mitte für jeden sichtbar aufdecken. Deckt er **das Motiv auf, das auch auf dem Kärtchen ist, vor dem gerade seine Lok steht**, so darf er dieses Kärtchen umdrehen und mit seiner Lok auf die entstandenen Schienen „darauffahren“.

Zu Beginn muss ein Spieler also das Motiv aufdecken, das dem **ersten** Kärtchen seiner Reihe entspricht. Danach muss er das **zweite** Motiv seiner Reihe aufdecken usw. Deckt der Spieler ein Motiv auf, das sich **nicht** direkt vor seiner Lok befindet, darf die Lok **nicht** weiterfahren.

In jedem Fall wird das aufgedeckte Motivkärtchen in der Mitte wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

So fährt die Lok jedes Spielers Kärtchen für Kärtchen weiter und seine Motiv-Reihe verwandelt sich immer mehr in ein Gleis.

Ende des Spieles

Wer mit seiner Lok zuerst auf dem achten und letzten Kärtchen seiner Reihe ankommt, hat das Spiel gewonnen. Er darf mit der Glocke bimmeln.

Spielvariante

Man kann das Spiel auch etwas schwieriger gestalten, indem man ein in der Mitte aufgedecktes Motivkärtchen nicht mehr an seinen alten Platz zurücklegt. Dadurch werden die 8 Motivkärtchen ständig durcheinandergemischt und die Spieler können sich nicht so gut merken, wo welches Motivkärtchen liegt.

Und nun viel Spaß ihr kleinen „Lokomotiv-Führer“!

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