

Spieltisch

Inhalt

- Spieltisch
 - 6 Spielfiguren in unterschiedlichen Farben
 - 2 Würfel (Blau & Magenta)
- Rettungsschwimmer ärgere Dich nicht (Platte)
 - Je Farbe 4x Spielfiguren (insgesamt 16 Stk.)
 - 1 Würfel (grün)

Aufbau:

Stellt den Tisch auf einen festen, sauberen und trockenen Untergrund. Nutzt den Tisch entweder ohne eine Zusatzspielplatte oder legt eine der Platten so auf den Spieltisch, dass sie durch die Führungen nicht wegrutschen kann. Je nach Spielplatte werden jetzt die Spielfiguren auf der Spielplatte positioniert.

Spielanleitung: Spieltisch (ohne Zusatzplatte)

Jedes Kind sucht sich eine farbige Spielfigur aus. Alle Spielfiguren werden auf das erste Feld gestellt. Das jüngste Kind fängt an, mit beiden Würfeln zu würfeln. Es setzt seine Spielfigur um die entsprechende zusammengezählte Würfelzahl der Augen in Laufrichtung der Pfeile weiter. Dann führt es die Aufgabe aus, die auf dem jeweiligen Feld erwartet wird. Anschließend ist das zweitjüngste Kind dran, usw. Gewonnen hat, welches Kind als erstes im Ziel landet. Man kann das Spiel zeitlich verlängern, wenn nur ein Würfel genutzt wird.

Spielanleitung: Rettungsschwimmer ärgere Dich nicht

Ziel des Spiels ist es, dass jedes Kind, seine 4 Spielfiguren als Erstes ins Ziel bringt. Um die anderen Kinder möglichst vom gewinnen abzuhalten, sollen deren Spielfiguren möglichst oft „geschmissen“ werden (von ihrem Feld verdrängt).

Zu Beginn des Spiels erhält jedes Kind 4 Spielfiguren einer Farbe. Diese werden auf den Anfangskreis der gleichen Farbe gesetzt (das sind die vier Felder, die sich jeweils in den Ecken des Spielfelds befinden). Alle würfeln einmal – wer die höchste Zahl hat, darf anfangen, aber das kann auch nach einem anderen Vorgehen entschieden werden.

Die 4 Figuren starten immer im Anfangskreis; jedes Kind darf 3x würfeln und mit einer 6 die Spielfigur aus dem Anfangskreis auf das erste Feld (mit Pfeil) gestellt werden. Anschließend wird wieder gewürfelt und mit der Augenzahl in Pfeilrichtung Richtung Haus (Zielreihe) gezogen werden. Danach ist das

nächste Kind an der Reihe. Während des Verlaufs kann es passieren, dass eine Spielfigur auf ein Feld gesetzt werden soll, auf dem bereits eine andere Figur steht. Was im ersten Moment schlecht wirkt, ist gut (für das Kind, das gewürfelt hat)! Die Spielfigur wird auf das erst belegte Feld gesetzt und „schmeißt“ die andere Spielfigur (welche dann wieder in den eigenen Anfangskreis gesetzt werden muss).

Sollte ein Kind eine weitere 6 würfeln, so muss eine weitere Figur aus dem Anfangskreis ins Spiel gebracht werden und bekommt einen 2. freien Wurf, entsprechend dessen Augenzahl die Figur dann gesetzt werden muss. Würfelt man eine 6, hat aber bereits alle 4 Figuren auf den Weg gebracht, bzw. teilweise im Ziel, kann man eine beliebige Figur um 6 Felder weiterbringen. Das Kind hat dann einen weiteren Wurf frei.

Hat ein Kind keine andere Figur mehr auf dem Feld (sondern alle im Anfangskreis), muss es unbedingt eine 6 würfeln. Gelingt das beim 3. Wurf nicht, wird der Würfel ohne Spielzug weitergegeben.

Über die im Weg stehenden Figuren wird gesprungen, das besetzte Feld aber mitgezählt. Hat eine Figur das äußere Kreuz vollständig umrundet, so rückt diese Figur in die Zielreihe (der eigenen Farbe), hier darf aber nicht gesprungen werden! Das heißt es kann nur eingerückt werden, wenn die exakte Zahl auf die freien Felder gewürfelt wird.

Wann endet das Spiel? Wer zuerst seine 4 Figuren mit passender Augenzahl der Würfel ins Ziel bringt, hat gewonnen. Die anderen können für sich entscheiden, ob das Spiel endet oder ob sie noch um die weiteren Plätze spielen wollen.

Wichtig!

- Bitte sortiert alle Spielfiguren und Würfel wieder so in die Box, wie oben beschrieben