

Op der Spillplaz!

Auteur: Matthias Kaufmann
Illustrator: Gediminas Akelaitis

Spillmaterial:

- 1 Elefante-Rutsch
- 20 Spillgezei a 4 Faarwen
- 4 Pliploms a 4 Faarwen
- 1 Aewierfel (mat Punkten drop)
- 1 Zuelewierfel (mat Zuelen an engem Feilsymbol drop)
- Spillregelen

Fir 2 bis 4 Spiller ab 3 Joer
Spilldauer: 10-20'

Am Spill OP DER SPILLPLAZ! wiesselen d'Spiller sech op der Elefante-Rutsch of, zielen hir Schrëtt a probéieren, esou dacks wéi méiglech ze rutschen, fir déi meeschte Spillsaachen ze kréien.

OP LICHTER SUMMEROWENDER, WOU D'KANNER SCHO LAANG AM D'BETT LEIEN, ET AWER NACH HELL GENUCH ASS FIR ZE SPILLEN, TREFFEN D'PLIPLOMEN SECH VIRUN DER ELEFANTE-RUTSCH AN DER SANDKËSCHT MAT DE KANNERSPILLSAACHEN.

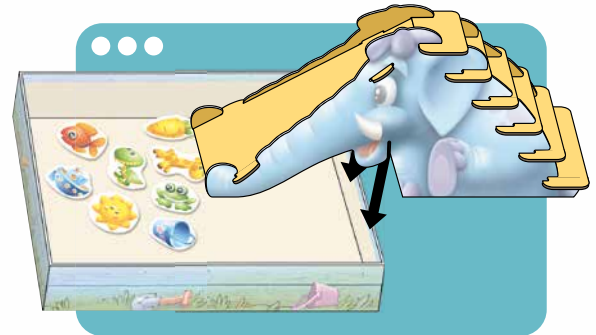
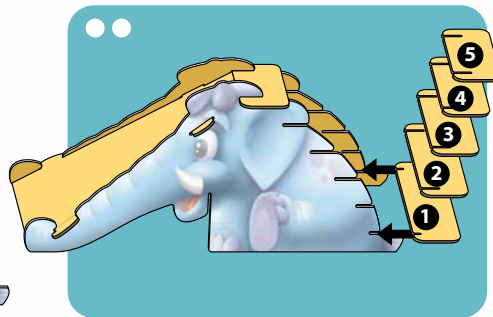
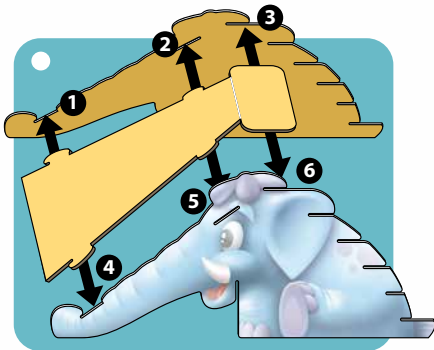
D'PLIPLOME SINN E GAARDEVOLLEK, AWER VILL MÉI KLENG WÉI MIR. AM DAG SCHLOFE SE VERSTOPPT AM GRAS ODER AN DEN HECKEN. D'PLIPLOMEN HUNN D'RUTSCH GÄR, AWER SI HUNN DE KANNER HIR FAARWEG SPILLSAACHEN AN DER SANDKËSCHT NACH VILL LÉIWER. A BAL ALL OWEND GËTT ET E WITZEGE STRÄIT MAT VILL GEDRÛCKS A GEJÄZ WÉINST DER RUTSCH AN DE SPILLSAACHEN.

SPILLZIEL:

Dir spillt de Pliploms hiert Spill no, andeems dir op der Elefante-Rutsch rutscht an déi verspreete Spillsaachen opraaft. De Pliplom, deen déi meeschte Spillsaache kritt, gewënnt.

SPILLOPBAU:

Baut fir d'éischt d'Elefante-Rutsch a stiecht se dann un de Bord vum Këschtbuedem (der Sandkëscht).



D'Spillsaache ginn an der Sandkëscht um Fouss vun der Rutsch verdeelt. Bei 2 Spiller am Alter vun 2 bis 4 Joer si 6 bis 8 Spillsaachen recommandéiert. Spiller, déi et schwéier fannen, ze verléieren, sollte mat enger gerueder Zuel vu Spillsaache spillen (6 oder 8), well dëst zu engem Gläichstand féiert. Wa gewonnen méi Spaass mécht, da wielt eng ongerued Zuel vu Spillsaachen (7).

Bei 3 oder 4 Spiller ass et recommandéiert, mat 8 bis 10 Spillsaachen ze spillen. Wielt nees, op dir léiwer eng gerued oder ongerued Zuel vu Spillsaachen hut. Wat méi Spillsaachen an der Sandkëscht sinn, wat d'Spill méi laang dauert. D'Eltere kënnen d'Längt vum Spill un den Alter vun hire Kanner upassen, andeems se eng aner Zuel vu Spillsaachen auswielen.

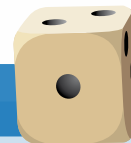
Zu gudder Lescht wielt all Spiller nach e Pliplom.

De jéngste Spiller gëtt Startspiller.



SPILLOFLAF:

VARIANT FIR KANNER VUN 3 BIS 4 JOER



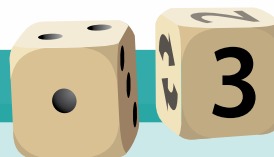
mat
Aewierfel

Den aktive Spiller wierfelt a klëmmt da mat sengem Pliplom souvill Schrëtt, wéi e gewürfelt huet, Trëtt fir Trëtt op der Leeder vun der Elefante-Rutsch erop. E Spiller, deem seng Bewegung de leschten Trëtt vun der Rutsch iwwerschreit, léist säi Pliplom an d'Sandkëscht rutschen. Da wielt hie genee 1 Spillsaach aus der Sandkëscht a leet se viru sech. Iwwerschësseg Bewegungspunkte verfallen einfach. Dann, am Sënn vun den Zäre vun der Auer, würfelt den nächste Spiller, klëmmt, rutscht, hëlt eng Spillsaach, asw... Falls e Pliplom beim Klamme seng Bewegung op engem besaten Trëtt vun der Leeder ofschléisst, spréngt en einfach iwwert dee besaten Trëtt een Trëtt méi héich. War dëst de leschten Trëtt, rutscht hie suguer direkt an d'Sandkëscht. Wann e puer Trëtt hannerenee besat sinn, spréngt hien iwwer se all bis op den nächste fräien Trëtt oder rutscht souguer an d'Sandkëscht!

D'Spill ass eriwwer, wa keng Spillsaache méi an der Sandkëscht sinn.

Dee Spiller, deen déi meescht Spillsaache gesammelt huet, ass de Gewënner.

VARIANT FIR MÉI AL KANNER



mat béide
Wierfel

Wend déi follgend Ännerungen op d'Reegelen hei uewen un:

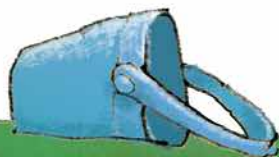
All 20 Spillsaache sinn am Spill.

Den aktive Spiller benotzt de Spezialwierfel. Wann d'Resultat 0 ass, beweegt den aktive Spiller-Pliplom sech deen Tour net. Wann et d'Feilsymbol ass, muss säi Pliplom d'Plaz mat engem anere Pliplom vu senger Wiel tauschen. De gewielte Spiller kann den Tausch net refuséieren. Wa Plazen tauschen heescht, datt den aktive Spiller-Pliplom muss hannerzeg goen, ass dëst och obligatoresch. All aner Resultater féieren zu enger entsprecherender Bewegung. All Kéier, wann säi Pliplom an d'Sandkëscht rutscht, huet den aktive Spiller een Extraworf mam Aewierfel zegutt a wielt souvill Spillsaachen, wéi d'Resultat vun dësem Worf ass. Falls den aktive Spiller-Pliplom op engem besaten Trëtt vun der Leeder lant, gëtt, amplaz dësen Trëtt ze iwwerspringen, dee Pliplom, deen ursprénglech do stoung, op deen nächste méi niddregen onbesaten Trëtt vun der Leeder erofgesat. Wann dir en nach méi kamësst Spill wëllt, gëtt de betrouffene Pliplom souguer komplett vun der Leeder gedréckt, egal wéi héich e grad stoung!

D'Spill ass eriwwer, wann ee Spiller et fäerdegbréngt, seng 5t Spillsaach vun der selwechter Faarf ze sammeln. Dëse Spiller ass de Gewënner vum Spill.

Falls kee Spiller et fäerdeg bréngt, 5 Spillsaache vun der selwechter Faarf ze sammeln, geet d'Spill weider, bis keng Spillsaache méi an der Sandkëscht sinn. An dësem Fall gewënnt de Spiller, deen déi meescht Spillsaache gesammelt huet.

Opgepasst: et ass ausdrécklech erlaabt, déi uewe genannte Reegelen no ärem Gout ze vermëschen an unzepassen oder souguer neier ze erfannen!



LOGIS

