

D Spielregeln



4 - 10 Jahre



2 - 4 Spieler



15 Min

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Übersichtskarte für das Sortieren, 48 Bilderchips, 4 Spielfiguren, 1 Würfel.

Ziel des Spiels: Alle seine Chips nach Kategorien sortieren. Wer zuerst keine Chips mehr hat, gewinnt.

Ein Sortierspiel, mit dem das Kind Sprache, Logik und Beobachtungssinn entwickeln kann.

Spielvorbereitung: Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches und die Übersichtskarte für das Sortieren daneben gelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und setzt sie auf das Startfeld mit dem Regenbogen. Die Chips werden beliebig und gleichmäßig an die Spieler verteilt: 24 Chips für 2 Spieler, 16 Chips je 24 Chips bei 2 Spielern, je 16 Chips bei 3 Spielern und je 12 Chips bei 4 Spielern.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er würfelt und zieht auf dem Spielplan in Pfeilrichtung um die gewürfelte Augenzahl vor.



- Landet er auf einem Farbfeld, legt er alle seine Chips dieser Farbe in die Mitte des Spielplans, jeweils auf das entsprechende Feld.

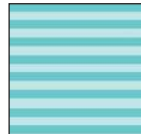


- Landet er auf einem Regenbogenfeld, legt er alle seine Chips einer Farbe seiner Wahl in die Mitte des Spielplans.

- Landet er auf einem Feld mit einem Muster oder einer Zeichnung, legt er alle seine Chips, die dem Bild auf diesem Feld entsprechen, in die Mitte des Spielbretts.



Chips mit Punkten



Chips mit Streifen



Chips mit Gemüse



Chips mit Obst



Chips mit einem Gegenstand



Chips mit Kleidung



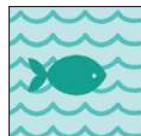
Chips mit Blumen



Chips mit Tieren



Chips mit Obst, das an einem Baum wächst



Chips, die ins Wasser können



Chips, die fliegen können

NB: Auf der Übersichtskarte sind die Chips und ihre Felder detailliert zu sehen.

Wenn er keine Chips in die Mitte des Spielplans legen kann, weil er keine Chips (mehr) besitzt, die dem betretenen Feld entsprechen, muss er aussetzen. Danach würfelt der nächste Spieler.

Spielende: Wenn ein Spieler alle seine Chips auf den Spielplan abgelegt hat, gewinnt er das Spiel.