

Meine ersten Spiele

Klapperndes Merk- und Laufspiel für 2-4 Spieler* ab 4 Jahren

Dieses Spiel fördert:

- Merken und Erinnern
- Genaues Hören
- Erste Entscheidungen

Tempo, kleine Klapperschlange!

Stinktier Skippy gibt das Startsignal: „Auf die Plätze ..., fertig ..., LOOOOOS!!!“

Die kleinen Klapperschlangen sind hochmotiviert – schon allein um Abstand zwischen sich und Skippys strenge Note zu bringen. Es wird geschlängelt und geklappert, was die Wüste hergibt!

Welche Schlange wird das Rennen beenden und bei Wüstenmaus Willi ankommen?

Und noch wichtiger: Welcher Spieler wird das Spiel für sich entscheiden?



Inhalt und Aufbau

Baut das Spiel der Abbildung entsprechend auf.

Weitere Vorbereitungen:

Mischt den Kartenstapel.
Jeder Spieler erhält eine Karte vom Stapel, die er sich anschaut und dann verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Mischt die Klapperschlangen wild durcheinander, indem ihr sie mehrmals umdreht. Legt sie dann, ohne sie zu testen, auf die Startlinie.

60 Karten



Spielplan



2 Farbwürfel

6 Klapperschlangen

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Spielziel

Sobald die erste Klapperschlange das letzte Feld der Rennstrecke erreicht, endet das Spiel. Wer jetzt die meisten Karten der Gewinner-Klapperschlange gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Der Jüngste von euch beginnt.
Wer an der Reihe ist...

... würfelt mit beiden Würfeln und entscheidet, welchen der beiden Würfel er nutzen will.



... macht für die gleichfarbige Klapperschlange eine Vorhersage, ob sie klappert oder still ist.



... nimmt erst danach die Klapperschlange in die Hand und überprüft, ob er richtig liegt. Dazu schüttelt er sie **vorsichtig waagrecht hin und her**.

Richtig vorhergesagt?

Super! Zur Belohnung nimmt sich der Spieler eine Karte vom Nachziehstapel. Er legt sie zu seinen anderen Karten. Alle eigenen Karten dürfen vom Spieler jederzeit angesehen werden!

Falsch vorhergesagt?

Schade! Bei einer falschen Vorhersage bekommt der Spieler leider keine Belohnung.

In beiden Fällen dreht der Spieler die Klapperschlange auf die andere Seite und bewegt sie ein Feld nach vorne.



Die Klapperschlange wird beim nächsten Mal das Gegenteil von dem tun, was sie gerade getan hat. Eine Klapperschlange, die jetzt klappert wird beim nächsten Mal also nicht klappern und umgekehrt.



Der nächste Spieler ist an der Reihe.
Er würfelt mit beiden Würfeln und setzt
das Spiel wie zuvor beschrieben fort.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die erste
Klapperschlange das Zielfeld bei Willy,
der Wüstenmaus erreicht. Jetzt decken alle
Spieler ihre gesammelten Karten auf.
Der Spieler mit den meisten Karten der
Gewinner-Klapperschlange gewinnt.
Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Wertungs-Variante für ältere Spieler

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben,
einzig die Wertung verläuft anders. Sobald
die erste Klapperschlange das Zielfeld
erreicht, werden alle Karten aufgedeckt.

Jede Klapperschlange bringt nun so viele
Punkte, wie Kakteen (1-3) auf dem Feld
abgebildet sind, auf dem sie steht.
Wer die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt!

Nick

Simon

Lea

Beispiel:
 Nick: 0 + 1 + 1 + 9 + 0 = 11
 Lea: 0 + 2 + 2 + 1 + 3 + 0 = 8
 Simon: 6 + 2 + 1 + 3 + 0 = 12



Ihr wollt wissen, wie die Klapperschlangen funktionieren?

Nehmt mal jeder eine Klapperschlangen-Dose in die Hand, wie ihr es in der Abbildung auf Seite 2 seht. Haltet sie **waagrecht** und schüttelt sie vorsichtig hin und her.

Hört jetzt genau hin: Auf der einen Seite klappert die Schlange und auf der anderen Seite nicht! Das liegt daran, dass sie im Inneren so aussieht:



Die Klapperschlangen-Dosen sind beim DPMA als Gebrauchsmuster eingetragen. Inhaber: Wolfgang Lehmann

Tipp: Das richtige Klappern erfordert etwas Geschick. Am besten, ihr übt es vor dem ersten Spiel. Ihr könnt auch einfach die Dose auf dem Plan liegen lassen und sie von dort aus leicht rütteln. Probiert es einmal aus!



© 2023

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

ravensburger.com

Ravensburger® Spiele Nr. 20 950 7

Autoren: Wolfgang Dirscherl und Wolfgang Lehmann
Illustration: Manuel Kilger
Art Direction: Ingrid Rieger
Logodesign: Gisela Kössler
Design: Stefanie Hahn
Redaktion: Anne Lenzen und Monika Gohl

239701 -A

Ravensburger