

PIELEND

Nachdem das letzte Kärtchen des Stapels in der Mitte von einem Spieler gewonnen wurde, endet das Spiel.

Wer nun die meisten dieser Kärtchen vorweisen kann, ist Sieger – und darf Schneewittchen in die Arme nehmen.

VARIANTE

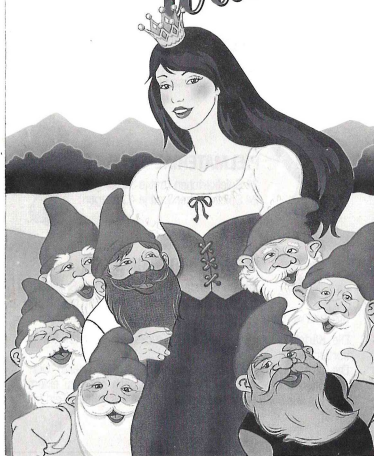
Alle Regeln bleiben bestehen, mit folgender Veränderung: Die beiden Kärtchensorten werden vertauscht, d.h. die Kärtchen mit 4 Zwergen (violette Rückseite) werden offen ausgelegt, die Kärtchen mit 3 Zwergen (rote Rückseite) bilden den Stapel zum Aufdecken.

Ihr werdet merken, daß damit die Zwergensuche ein wenig schwieriger wird.



DAS BLITZSCHNELLE ZWERGEN-SUCHSPIEL
FÜR 2 BIS 6 MÄRCHENPRINZEN AB 5 JAHREN

Schneewittchen



Kaum jemand, der das Märchen von Schneewittchen und den 7 Zwergen nicht kennt. Doch wer weiß auch, daß die Zwerge jedem, der Schneewittchen mit sich nehmen wollte, vorher eine schwierige Aufgabe stellten?

Dazu hatten sie viele verschiedene Bilder von sich gemalt, auf denen mal 3, mal 4 von ihnen zu sehen waren. Und nur derjenige, der diese Bilder am schnellsten miteinander verbinden konnte, war würdig genug, Schneewittchens Gemahl zu werden.

Also, ihr tapferen Prinzen, nehmt die Herausforderung an und löst die Aufgabe. Nur der Beste wird siegen!

PIELZIEL
Es gewinnt, wer am Ende, nachdem alle Spielkärtchen aufgesammelt wurden, die meisten davon vorweisen kann.

PIELMATERIAL
24 Spielkärtchen (mit je 3 Zwergen)
24 Spielkärtchen (mit je 4 Zwergen)



PIELVORBEREITUNG
Vor dem ersten Spiel müssen alle Spielkärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln herausgebrochen werden.

Die Kärtchen werden nach ihren Rückseiten in zwei Stapel sortiert.

Die Kärtchen, die jeweils 3 Zwerge zeigen (rote Rückseite), werden anschließend mit der Zwergenseite nach oben zu einem Quadrat aus 5 x 5 Feldern ausgelegt, wobei das mittlere Feld frei bleibt.

Die anderen 24 Kärtchen (sie zeigen jeweils 4 Zwerge und haben eine violette Rückseite) werden gemischt und verdeckt in einem Stapel auf dem mittleren, leeren Feld der Auslage platziert.



PIELVERLAUF

Ein beliebiger Spieler dreht das oberste Kärtchen des Stapels um, so daß es für alle Spieler gleichermaßen gut sichtbar obenauf liegt. Damit hat das Spiel begonnen! Alle Spieler versuchen nun — gleichzeitig! — aus den auf der Spielfläche ausgebreiteten 24 offenliegenden Spielkärtchen so schnell wie möglich das herauszusuchen, das zu dem aufgedeckten in der Mitte paßt. Passend sind immer die beiden Kärtchen, die zusammen alle 7 verschiedenen Zwerge zeigen. (Wurde beispielsweise das Kärtchen mit dem roten, gelben, grünen und hellblauen Zwerg auf dem Stapel umgedreht, müssen die Spieler unter den offenliegenden Kärtchen dasjenige suchen, das noch den fehlenden orangen, violetten und dunkelblauen Zwerg zeigt.) Glaubt ein Spieler, das richtige Kärtchen gefunden zu haben, ruft er laut „Hei-ho“ und deutet mit dem Finger darauf. Wenn es tatsächlich das richtige Kärtchen ist, darf er das zuoberst liegende, aufgedeckte Kärtchen vom Stapel an sich nehmen und anschließend das nächste Kärtchen vom Stapel umdrehen. Und schon gehts weiter...

Hinweis: Die auf der Spielfläche ausgebreiteten offenliegenden Kärtchen bleiben unverändert bis zum Spielende liegen; nur die Kärtchen vom Stapel können von den Spielern gewonnen und an sich genommen werden.

Deutet ein Spieler auf ein falsches Kärtchen, muß er zur Strafe ein Spielkärtchen, das er bereits in einer früheren Runde gewonnen hat, wieder zurück unter den Stapel schieben. Hat er noch kein Kärtchen, muß er auch keines abgeben. Außerdem darf ein Spieler, der einen falschen Tip abgegeben hat, in dieser Spielrunde — während die anderen Spieler weiter nach dem richtigen Kärtchen suchen — nicht mehr mitspielen.