



### Spielalternative

Für ältere und kleine Kinder mit einem Super-  
gedächtnis:

- Jeder Spieler legt die gezogenen Bild-  
karten verdeckt vor sich hin.
- Vermutet ein Spieler, daß er das Bild zum  
Schatten hat, auf dem die Figur gelandet ist,  
deckt er seine Karte auf.
- Ist es die richtige Karte, die zum Schatten-  
bild paßt, darf er sie ablegen. Falsche  
Karten werden wieder umgedreht.

### Ende des Spiels

Wer als erster alle seine Spielkarten auf dem  
Spielhimmel abgelegt hat, gewinnt das Spiel.  
Er bekommt von Mama und Papa einen  
Siegerkuß und sagt ihnen Gute Nacht!



Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG, ASS  
Fasanenweg 5, D-70771 Leinfelden



von Angelika Will & Jürgen Lange

***Ein Spiel für jeden  
Abend, wenn es  
dunkel wird, und  
bevor man sich  
Gute Nacht sagt.***

Für 2 – 5 Spieler  
Ab 3 Jahren



## Inhalt

- 1 Spielplan
- 24 Bildkarten
- 1 Farbwürfel
- 1 Figur aus Holz

Susi hat schon längst den Kuschelteddy gefunden. Doch um ihr buntes Bildkärtchen mit dem König auf dem Spielhimmel ablegen zu können, muß sie erst auf dessen Schattenbild ziehen.

## Ziel des Spiels

Die Mitspieler versuchen, zu den Bildkarten, die vor ihnen liegen, die richtigen Schattenbilder zu finden. Jeder zieht mit der Figur über die bunten Spielfelder – möglichst auf ein Schattenbild, das zu einer seiner Bildkarten paßt. Stimmen Bild und Schatten überein, legt er die Karte auf dem Spielhimmel ab. Wer zuerst alle Bildkarten abgelegt hat, gewinnt das Gute-Nacht-Spiel.

## Liebe Eltern,

- vor dem ersten Spiel helfen kleinen Kindern einfache Zuordnungsübungen, sich auf dem Spielplan zurechtzufinden. Wer z.B. Gelb würfelt, darf eine der vier Bildkarten ablegen, die zu einem gelben Schattenfeld passen. Ganz gleich, ob es die Prinzessin, der Astronaut, das Gespenst oder das Bild vom kleinen Monster ist.

## Vorbereitung

- Alle Bildkarten werden gut durchgemischt und zu gleichen Teilen unter den Spielern aufgeteilt. Jeder Spieler legt seine Karten offen vor sich hin.
- Die Spielfigur wird auf das rote Spielfeld gestellt, auf dem sein Schatten abgebildet ist.
- Jeder Spieler schaut sich seine Bildkarten gut an und sucht die dazugehörigen Schattenbilder auf dem Spielhimmel.

## Spielregel

Jeder würfelt nur einmal. Der jüngste Spieler beginnt.

Wer an der Reihe ist, würfelt und darf auf ein beliebiges Farbfeld der gewürfelten Farbe springen.

Dann schaut er nach, ob er zum Schattenbild, auf dem er gelandet ist, auch die passende Bildkarte vor sich liegen hat.

- Stimmen Bild und Schatten überein, darf er die Karte auf das Schattenfeld ablegen.
- Paßt die Bildkarte nicht zum Schatten, hat er Pech gehabt und muß sein Glück in der nächsten Runde noch einmal versuchen.

Die Figur bleibt immer auf dem Spielfeld stehen, auf dem er gelandet ist.

So machen es alle. So geht's im Uhrzeigersinn reihum.

Gibt es kein Schattenbild mehr von einer Farbe, weil sie mit passenden Bildkarten verdeckt sind, bleibt die Figur stehen und der nächste ist an der Reihe.

