

WER WOHT WO

Ein Spiel von Klaus Zoch für 2, 3, 4 oder 6 Spieler ab 4 Jahren

Inhalt:

2 x 12 Tiere
12 Häuschen
12 Dächer
und diese Spielregel

Spielvorbereitung:

Zuerst müssen alle Tiere aus den Häuschen herausgenommen werden. Anschließend werden die Dächer auf die Häuschen gesetzt und ein kleines Dorf aufgebaut. Jetzt nimmt sich jeder ein Tier, bis alle verteilt sind; dabei darf aber keines doppelt genommen werden ! Alle Spieler stellen nun ihre Tiere in einer Gänsemarsch-Reihe vor sich auf. Jetzt kann es schon losgehen.

Spielablauf:

Der Jüngste beginnt. Er nimmt das erste Tier seiner Reihe, läuft mit ihm zu einem beliebigen Häuschen, deckt das Dach auf und schaut nach, ob sein Tier in das Häuschen hineinpaßt. Wenn es paßt, darf er es natürlich auch hineinlegen und gleich mit dem zweiten Tier weiterspielen, das jetzt das erste in seiner Tierreihe ist.

Er spielt so lange weiter, bis er ein nicht passendes Häuschen aufdeckt. Dieses Häuschen wird nun allen Mitspielern gezeigt, so daß sich jeder merken kann, welches Tier hier wohnt. Dann wird das Häuschen wieder zugedeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe, mit seinem Tier zu einem Häuschen zu laufen und nachzuschauen, ob es darin wohnt usw.

Reihenfolge:

Jeder Spieler hat seine Tiere in einer Reihe vor sich stehen. Er muß versuchen, die Tiere in dieser Reihenfolge eines nach dem anderen in den passenden Häuschen unterzubringen. Deckt er mit seinem Tier das falsche Häuschen auf, so stellt er es wieder zurück an die erste Stelle seiner Reihe und wartet, bis er wieder an die Reihe kommt. Jetzt darf er mit dem selben Tier noch einmal versuchen, das passende Häuschen zu finden.

Spielende:

Sieger ist, wem es zuerst gelingt, alle seine Tiere nach Hause zu bringen.

©1999 Zoch Verlags GmbH, Briennerstr. 54 a, D-80333 München

Drucken