



Würfelspiele

Spielidee

Bahn frei für das große Autorennen von Wiesenhausen. Die vier Freunde Ferdi Fuchs, Ina Igel, Harry Hund und Hilda Hase sausen mit ihren Spielautos über Wiesen und Felder.

Wer hat heute die Nase vorn und fährt als Erster über die Ziellinie?

Spielvorbereitung

Sucht euch vor Spielbeginn aus, auf welcher Strecke ihr fahren möchtet und legt den Spielplan mit der entsprechenden Seite nach oben in eure Mitte. Auf der Wiesenstrecke fahren alle 4 Freunde in ihren Autos nebeneinander. Wenn ihr schon erfahrene Rennfahrer seid, könnt ihr auch auf der engen Kurvenstrecke fahren: Dort geht es etwas rasanter zu, da alle 4 Autos hintereinander herfahren und sich gegenseitig überholen.

Stellt nun alle 4 Autos auf die Startfelder der ausgewählten Rennstrecke. Es nehmen immer **alle 4 Autos** an der Autorelli teil, und sie werden von allen Spielern gesteuert, egal wie viele Spieler ihr seid. Entscheidet euch noch für eine Spielvariante, und schon kann es losgehen.

Spielablauf

Wer am lautesten Motorgeräusche nachmachen kann, darf mit dem Würfeln beginnen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielvariante 1: Autorelli mit 1 Würfel

Entscheidet euch vor dem Spiel für einen der beiden Würfel und legt den anderen beiseite. Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem ausgewählten Würfel. Das Auto, das zur gewürfelten Farbe bzw. Form passt, darf 1 Feld vorrücken.

Spielvariante 2: Autorelli mit 2 Würfeln

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Die Autos, die zur gewürfelten Farbe oder zur gewürfelten Form passen, dürfen jeweils 1 Feld vorrücken. Würfelt ihr Farbe und Form eines Autos, darf dieses Auto 2 Felder vorrücken.

Beispiel:

• und ▲: Das **blaue** und das **dreieckige** Auto dürfen je 1 Feld vorrücken.



Hinweis für das Spiel auf der Kurvenstrecke:

Das gewürfelte Auto überholt immer auf das nächste freie Feld, da hier alle Autos hintereinander herfahren müssen.

Beim Spiel mit 2 Würfeln dürft ihr euch entscheiden, welches der beiden gewürfelten Autos zuerst vorrücken darf.

Es wurde "Rot" gewürfelt. Das rote Auto darf 1 Feld vorrücken.

Bild A: Das blaue Auto steht auf dem Feld vor dem roten Auto. Das rote Auto überholt und stellt sich auf das freie Feld vor dem blauen Auto.

Bild B: Das gelbe und das grüne Auto stehen auf den Feldern vor dem roten Auto. Nach dem Überholen steht das rote Auto nun vor den beiden anderen.







Würfelsymbole



Du hast den **Stern** gewürfelt: Suche dir ein Auto aus und rücke es 1 Feld vor. Hast du 2 Sterne gewürfelt, darfst du das ausgesuchte Auto 2 Felder vorrücken.



Du hast den **Schraubenschlüssel** gewürfelt: Das Auto an letzter Stelle darf 1 Feld vorrücken, da es gerade aus der Werkstatt kommt und endlich wieder richtig Gas geben kann

Hast du 2 Schraubenschlüssel gleichzeitig gewürfelt, darf das letzte Auto gleich 2 Felder vorrücken.

Gibt es mehrere Autos, die auf der Wiesenstrecke gleichauf an letzter Stelle fahren, dürfen sie alle gemeinsam entsprechend vorrücken.

Spielende

Das Spiel endet, wenn das erste Auto über die Ziellinie fährt. Der Spieler, der das erste Auto – egal welche Farbe und Form es hat – über die Ziellinie steuert, hat gewonnen.

Spielvariante für erfahrene Rennfahrer:

Seid ihr schon erfahrene Rennfahrer und wollt die Autorelli noch spannender machen? Dann sucht sich jeder Spieler vor Spielbeginn ein Auto aus. Alle Autos werden, wie oben beschrieben, von allen Spielern durch Würfeln gesteuert. Würfelt ein Spieler jedoch den Stern, kann er seinem Auto durch gezieltes Vorrücken einen Vorsprung verschaffen und steuert sein Auto vielleicht sogar als Gewinner über die Ziellinie.



Vorlesegeschichten

Diese Spielvariante ist für Kinder geeignet, die sich schon mit Farben und Formen auskennen. Die Handlung der ersten Geschichte "Die Geburtstagsfeier" orientiert sich an der Illustration auf dem Spielplan, die beiden folgenden Geschichten haben keinen Bezug dazu.

Spielidee

Begleitet die vier Freunde zu Ina Igels Geburtstagsfeier, auf einem Waldausflug oder auf einen hohen Berggipfel. – Passt gut auf und hört genau hin!

Wird nämlich die Farbe oder Form eines Autos in den Vorlesegeschichten erwähnt, darf das entsprechende Auto ein Feld vorrücken.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit der Wiesenstrecke, auf der alle Autos nebeneinander herfahren, in eure Mitte. Stellt alle 4 Autos an den Start.

Spielablauf

Die Geschichte wird langsam und deutlich vorgelesen. Ihr bewegt ein Auto immer dann um 1 Feld nach vorne, wenn die jeweilige Farbe oder Form des Autos in der Geschichte erwähnt wird.

Spielst du allein, bewegst du alle Autos. Spielt ihr zu zweit, sucht sich jeder von euch 2 Autos aus. Bei 3 Spielern geht es reihum und immer der nächste Spieler bewegt das genannte Auto, bei 4 Spielern steuert jeder ein eigenes Auto.

Zeichenerklärung:

- •••• Hier darf der Vorleser 1 Farbe auswählen.
- ■■▲● Hier darf der Vorleser 1 Form auswählen.

Spielende

Da die 4 Freunde die spannenden Abenteuer nur gemeinsam erleben möchten, gibt es keinen Gewinner. Das Spiel endet, wenn alle 4 Freunde gemeinsam ihr Ausflugsziel erreicht haben und die Geschichte zu Ende gelesen ist.

Die Texte sind etwas länger und verwenden mehr Farb- bzw. Formfelder als benötigt. Es sollen ja schließlich alle Autos ins Ziel einfahren, selbst wenn einmal eine Farbe oder Form übersehen wird.

Die Geburtstagsfeier

Kennt ihr schon alle Farben und Formen?

Ina Igel hat heute Geburtstag und hat ihre Freunde Ferdi Fuchs, Harry Hund und Hilda Hase zu einer Feier eingeladen. "Dieses Mal machen wir mit unseren Autos ein ganz besonderes Rennen", verspricht sie. "Und unsere anderen Freunde kommen auch."

"Wo fahren wir eigentlich hin?", fragt die neugierige Hilda Hase, aber Ina Igel verrät noch nichts.

Es ist ein schöner Tag. Der Himmel ist **blau** und die Sonne scheint. Alle stellen sich an ihren **rechteckigen** Startplätzen mit den **quadratischen** Startflaggen auf.

Zur Feier des Tages hat Ina Igel die Rennstrecke mit **dreieckigen** Fähnchen in bunten Farben geschmückt.

Dann geht's los. Und da alle neugierig sind, kommen sie schnell voran.

Achtung: Die Spieler dürfen jetzt insgesamt 4-mal würfeln. Jeder Spieler darf sich aussuchen, mit welchem Würfel er würfelt. Setzt die Autos entsprechend der Farbe oder Form weiter. Es gelten die Regeln für Sondersymbole (s. oben).



Frieda Fuchs, die Nachbarin von Ina Igel, winkt ihnen zu. Sie steht im **grünen** Gras und pflückt einen Blumenstrauß, den sie Ina Igel schenken will.



Hoppla, wo fahren sie denn jetzt entlang? Ein Bächlein kreuzt ihren Weg. Sein blaues Wasser plätschert munter dahin. Die Freunde fahren über quadratische Brücken, die aus rechteckigen Brettern gebaut sind. Und weiter geht's.

Grüne Tannenbäume am Wegesrand und **rote** Fliegenpilze säumen ihren Weg.

Oh, wer geht dann da vorbei?

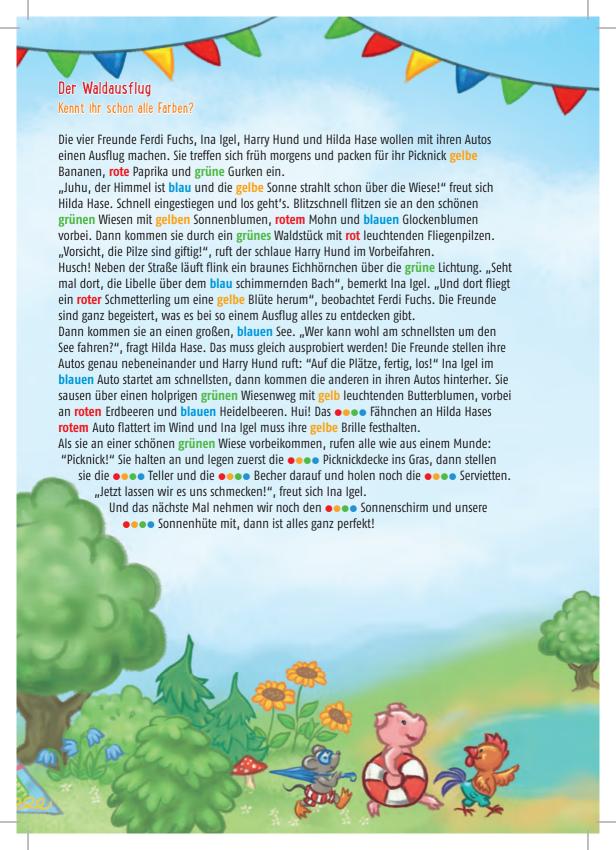
Die Freunde sehen Elli Ente in ihrem **blauen** Lieblingskleid mit den Punkten. Auf einer **runden** Kuchenplatte trägt sie einen leckeren

Schokokuchen. Mmh, da läuft allen das Wasser im Mund zusammen.

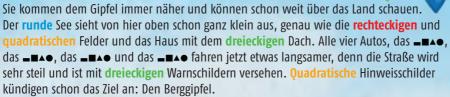
Die Freunde fahren weiter und entdecken Hanna Hase, die große Schwester von Hilda Hase. Sie zieht einen kleinen Wagen mit **roten** Rädern. Und mittendrin liegt ein wunderschönes **quadratisches** Geschenk! Es ist mit **gelbem** Papier eingepackt und mit einer großen Schleife versehen.











Dort steht eine **rechteckige** Bank zum Ausruhen. "Wer ist zuerst an der **rechteckigen** Bank?", ruft Harry Hund. Schnell parken sie das **____**, das **___** das **___** und das **___** Auto und laufen zur Bank. Jetzt können sie die Aussicht genießen!

Sie setzen sich auf die Bank und suchen nach den **LEAO** Schildern und **LEAO** Häusern, an denen sie auf ihrem Weg zum Gipfel vorbeigefahren sind.

