AUTORELLI
Selecta®
Mit Spielmaterial
aus Holz von Selecta
Schmidt

Inhalt

1 beidseitig bedruckter Spielplan (Wiesen- und Kurvenstrecke)
4 Holzautos in 4 Farben und Formen
1 Farbenwürfel
1 Formenwürfel

Wiesenstrecke

Kurvenstrecke

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.
● und ■: Das **gelbe**/**quadratische** Auto darf gleich 2 Felder 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.

A

B

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).

Vorbei geht es an Kalle Kätzchen, dem die Freunde zuwinken. Kalle winkt zurück, dabei fällt ihm die **dreieckige** Eiswaffel mit der **gelben** Eiskugel hinunter. So ein Schreck! Doch nicht so schlimm – gleich, bei der Geburtstagsfeier, wird es bestimmt andere Leckereien geben. Zum Glück ist nichts auf seinen **roten** Pullover und auf die Hose getropft. Auch Siggi Skunk und Mara Marienkäfer sind schon unterwegs.

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.
Und da sehen die Freunde auch schon das Ziel: Ina Igel hat zum Picknick eingeladen! Willi Waschbär ist schon fast da und winkt den Freunden mit einem **gelben** Luftballon zu.

Vor ihnen, auf der **grünen** Wiese liegt eine große **rechteckige** Picknickdecke mit **blauen** Punkten.
Neben der **runden** Geburtstagstorte liegen Geschenke, bunte Luftballons schweben in der Luft, es gibt **dreieckige** Partyhüte und ein Sonnenschirm schützt vor zu viel Sonne.
Zwei der Freunde sind schon da, es sind Berta und Benjamin Bär. Sie haben es sich auf der Decke gemütlich gemacht und erwarten unsere Freunde.
Viel Spaß bei der Geburtstagsfeier, liebe Freunde!

Nachtrag:
Wollt ihr wissen, was in den Geschenken war?
Nun, ich darf es euch verraten: Im **grün** verpackten Geschenk war ein Malbuch, im lila Geschenk mit der **blauen** Schleife Buntstifte. Und im großen Geschenk waren ▬■▲●, ▬■▲●, ▬■▲● und ▬■▲● Bauklötze.
Aber was könnte in dem **gelben** Geschenk von Hanna Hase gewesen sein?
Das, liebe Freunde, weiß ich nicht. Aber vielleicht habt ihr ja eine Idee?
Siehst du den **roten** Luftballon, der sich gerade vom Busch gelöst hat?
Wo mag der wohl hinfliegen?

Der Waldausflug

Kennt ihr schon alle Farben?

Die vier Freunde Ferdi Fuchs, Ina Igel, Harry Hund und Hilda Hase wollen mit ihren Autos einen Ausflug machen. Sie treffen sich früh morgens und packen für ihr Picknick **gelbe** Bananen, **rote** Paprika und **grüne** Gurken ein.
„Juhu, der Himmel ist **blau** und die **gelbe** Sonne strahlt schon über die Wiese!“ freut sich Hilda Hase. Schnell eingestiegen und los geht’s. Blitzschnell flitzen sie an den schönen **grünen** Wiesen mit **gelben** Sonnenblumen, **rotem** Mohn und **blauen** Glockenblumen vorbei. Dann kommen sie durch ein **grünes** Waldstück mit **rot** leuchtenden Fliegenpilzen.
„Vorsicht, die Pilze sind giftig!“, ruft der schlaue Harry Hund im Vorbeifahren.
Husch! Neben der Straße läuft flink ein braunes Eichhörnchen über die **grüne** Lichtung. „Seht mal dort, die Libelle über dem **blau** schimmernden Bach“, bemerkt Ina Igel. „Und dort fliegt ein **roter** Schmetterling um eine **gelbe** Blüte herum“, beobachtet Ferdi Fuchs. Die Freunde sind ganz begeistert, was es bei so einem Ausflug alles zu entdecken gibt.
Dann kommen sie an einen großen, **blauen** See. „Wer kann wohl am schnellsten um den See fahren?“, fragt Hilda Hase. Das muss gleich ausprobiert werden! Die Freunde stellen ihre Autos genau nebeneinander und Harry Hund ruft: “Auf die Plätze, fertig, los!“ Ina Igel im **blauen** Auto startet am schnellsten, dann kommen die anderen in ihren Autos hinterher. Sie sausen über einen holprigen **grünen** Wiesenweg mit **gelb** leuchtenden Butterblumen, vorbei an **roten** Erdbeeren und **blauen** Heidelbeeren. Hui! Das ●●●● Fähnchen an Hilda Hases **rotem** Auto flattert im Wind und Ina Igel muss ihre **gelbe** Brille festhalten.
Als sie an einer schönen **grünen** Wiese vorbeikommen, rufen alle wie aus einem Munde: “Picknick!“ Sie halten an und legen zuerst die ●●●● Picknickdecke ins Gras, dann stellen sie die ●●●● Teller und die ●●●● Becher darauf und holen noch die ●●●● Servietten.
„Jetzt lassen wir es uns schmecken!“, freut sich Ina Igel.
Und das nächste Mal nehmen wir noch den ●●●● Sonnenschirm und unsere ●●●● Sonnenhüte mit, dann ist alles ganz perfekt!

Die Gipfelstürmer

Kennt ihr schon alle Formen?

Die vier Freunde Ferdi Fuchs, Ina Igel, Harry Hund und Hilda Hase wollen heute zusammen auf einen hohen Berggipfel fahren. Und schon geht es los! Alle fahren auf dem steilen Weg den Berg hinauf, und das **runde** und das **dreieckige** Auto wirbeln etwas Staub auf.
„Seht, da vorne am **quadratischen** Schild wird die Straße etwas flacher!“, ruft Ferdi Fuchs. Tatsächlich, jetzt geht es flott voran! Zwischen den Büschen hindurch haben sie eine schöne Aussicht auf einen **runden** See mit wunderschönen **rechteckigen** und **quadratischen** Feldern drum herum. „Was sind das denn für **dreieckige** Markierungen an den Bäumen?“, will Ina Igel wissen. „Das weiß ich nicht, aber die **rechteckigen** Markierungen führen zu dem schönen See. Wir müssen den **quadratischen** Markierungen folgen, die zeigen uns den Weg zum Gipfel“, antwortet Hilda Hase. „Dann sind wir ja auf dem richtigen Weg“, freut sich Ina Igel. Schnell fahren sie an einem **quadratischen** Haus mit **dreieckigem** Dach und einem alten Zaun aus **rechteckigen** Brettern vorbei und lassen auch die saftigen Wiesen mit dem **runden** See hinter sich liegen.
Am Himmel schieben sich einige graue Wolken vor die **runde** Sonne. „Es wird doch hoffentlich nicht regnen“, sagt Hilda Hase. „Sollen wir uns an der **runden** Hütte mit dem **dreieckigen** Schild dort drüben unterstellen?“ „Keine Sorge, schau, die Sonne scheint schon wieder“, beruhigen sie die anderen.

Sie kommen dem Gipfel immer näher und können schon weit über das Land schauen. Der **runde** See sieht von hier oben schon ganz klein aus, genau wie die **rechteckigen** und **quadratischen** Felder und das Haus mit dem **dreieckigen** Dach. Alle vier Autos, das ▬■▲●, das ▬■▲●, das ▬■▲● und das ▬■▲● fahren jetzt etwas langsamer, denn die Straße wird sehr steil und ist mit **dreieckigen** Warnschildern versehen. **Quadratische** Hinweisschilder kündigen schon das Ziel an: Den Berggipfel.

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 ▬■▲● Schildern und ▬■▲● Häusern, an denen sie auf ihrem Weg zum Gipfel vorbeigefahren sind.

Autor: designdirect
Illustration&Grafik Design:
Annette Nora Kara, anoka.de

Änderungen vorbehalten

Art.-Nr. 40597

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de