

4 Jahreszeiten

Der Würfelspaß
durchs ganze Jahr



Ravensburger
®

4 Jahreszeiten

Zu jeder Jahreszeit trägt der Baum ein anderes Kleid

Ein Spiel von Andrea Makus
Ravensburger Spiele® Nr. 00 220 7

Grafik: Horst Laupheimer
Würfelspiel für 2–4 Kinder von 4–8 Jahren
Inhalt: 16 Holzfiguren in 4 Farben
1 Spielplan
1 Symbolwürfel
1 Spielregel



Mädchen und Jungen gehen durch das Jahr. Dabei beobachten sie einen Baum, der ihnen zeigt, wie er sich im Ablauf eines Jahres verändert. Jeder beginnt in einer anderen Jahreszeit. Der Weg geht einmal rundherum im Kreis. 6 Symbole auf dem Würfel zeigen an, wie weit jede Figur ziehen kann.

Ziel des Spiels

Wem es zuerst gelingt, seine 4 Figuren in seine Zielfelder zu bringen, hat das Spiel gewonnen.



Vorbereitung

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet. Jedes Kind bekommt 4 Spielfiguren einer Farbe, 2 Mädchen und 2 Jungen.

Die Spielfiguren werden auf die 4 farbgleichen Startfelder in die Ecken des Spielplanes gestellt.

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und setzt eine beliebige seiner Spielfiguren **in Pfeilrichtung** auf das erste entsprechende Symbolfeld.

Beispiel: Das Kind hat eine Leiter gewürfelt. Es nimmt eine seiner Spielfiguren und setzt sie auf das erste Leiterfeld.

Im Laufe des Spiels kommen immer mehr Spielfiguren ins Spiel und die kreisrunde Laufbahn wird immer voller. Es kann mit jeder Spielfigur gezogen werden. Bevor ein Spieler mit einer seiner Spielfiguren zieht, muß er prüfen, ob das erwürfelte Symbolfeld frei ist. Ist es besetzt, so muß der Spieler mit einer seiner anderen Spielfiguren ziehen. Ist auch bei den anderen eigenen Spielfiguren das Symbolfeld besetzt, dann **muß** er mit **einer** seiner Spielfiguren auf das nächste freie Symbolfeld mit entsprechendem Motiv ziehen.

Beispiel: Das Kind hat einen Schneemann gewürfelt. Die Schneemannfelder, auf die es ziehen müßte, sind besetzt. Das Kind wählt eine seiner Figuren und zieht mit ihr auf das nächste freie Schneemannfeld.

Zielfelder

Jeder Spieler hat 4 Zielfelder. Die Zielfelder liegen hintereinander, den Startfeldern gegenüber. Sie tragen Symbole wie auch die Lauffelder. Wer seine Zielfelder erreichen



möchte, muß eines der auf den Zielfeldern abgebildeten Symbole würfeln. Die Spielfigur wird dann auf das erwürfelte Zielfeld gestellt. Wenn keine Figur mehr gezogen werden kann, weil sich alle übrigen Figuren schon im Ziel oder unmittelbar vor den Zielfeldern befinden, so muß man aussetzen. Vielleicht klappt's in der nächsten Runde.

Ende des Spiels

Wer einmal rundherum im Kreis gelaufen ist und zuerst alle seine 4 Spielfiguren in seinen Zielfeldern hat, ist Sieger.



© 1987 Ravensburger Spielverlag



Ravensburger Spielverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg



257224