

Weißt du eigentlich, wie lieb ich dich hab?

Ein Schätzspiel zum Liebhaben von Kai Haferkamp für 2–4 Spieler ab 4 Jahren

„Rate mal, wie lieb ich dich hab“, sagte der kleine Hase. „Oh“, sagte der große Hase, „ich glaub nicht, dass ich das raten kann.“

Wer als „Kleiner Hase“ an der Reihe ist, zieht eine der 8 unterschiedlich langen Herzschnüre und klemmt sie zwischen die Arme der Hasenfigur. Jetzt heißt es: „Rate mal, wie lieb ich dich hab!“. Hat der „Kleine Hase“ dich bis zum Fluss runter lieb? Oder bis zum Mond? Schau genau hin, aber überlege nicht zu lange – sonst schnappt dir ein Mitspieler die passende Hasenkarte vor der Nase weg!

Spielmaterial

1 Hasenfigur „Kleiner Hase“ (zum Zusammenbauen), 1 Plastikklammer (aus 2 Teilen) für den beweglichen Arm der Hasenfigur, 9 Chips, 8 Hasenkarten, 8 Schnüre



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch richtiges Abschätzen der Schnurlängen oder mit viel Glück als Erster drei Mal zu erraten, wie lieb der „Kleine Hase“ dich hat. Wenn die eingespannte Schnur der Hasenfigur genau in die beiden Löcher auf der Hasenkarte passt, die du dir geschnappt hast, bekommst du einen Chip. Wer als Erster drei Chips gesammelt hat, gewinnt!

Vor dem Spiel

Vor dem ersten Spiel nehmt ihr die Stanztafeln aus der Schachtel und löst alle Teile vorsichtig heraus. Bittet einen Erwachsenen oder ältere Geschwister, den beweglichen Arm der Hasenfigur wie auf der Abbildung zu montieren.



Das Unterteil (mit Loch) und das Oberteil der Plastikklammer werden durch das kleine Loch in der Hasenfigur und im Arm gesteckt und fest zusammengedrückt, bis sie einrasten.

Vor jedem Spiel baut ihr die Hasenfigur auf, indem ihr den Schlitz des Standfußes in den Schlitz der Figur steckt. So steht die Figur und ihr stellt sie vor den ältesten Spieler. Dieser Spieler legt auch die 8 Schnüre auf einem Haufen vor sich ab. Die 8 Hasenkarten platziert ihr mit der gelben Seite nach unten in der Tischmitte, so dass alle Spieler sie gut erreichen können. (Wenn ein Spieler lesen kann, liest er vorher die Texte auf den gelben Rückseiten der Hasenkarten vor.) Nun legt ihr noch die 9 Chips bereit und es kann losgehen ...



Das Spiel beginnt

In der ersten Runde übernimmt der älteste Spieler die Rolle des „Kleinen Hasen“. Die Mitspieler schließen ihre Augen. Der „Kleine Hase“ zieht eine Schnur aus dem Haufen. Diese klemmt er vorsichtig zwischen die Arme der Hasenfigur und stellt den beweglichen Arm so ein, dass die Schnur gerade verläuft. Dann dreht er die Figur so, dass die Mitspieler die Vorderseite sehen können.



„Rate mal, wie lieb ich dich hab!“

Anschließend ruft der „Kleine Hase“: „Rate mal, wie lieb ich dich hab!“. Wenn der „Kleine Hase“ den Satz zu Ende gesprochen hat, öffnen die Mitspieler schnell ihre Augen. Denn jetzt heißt es für alle gleichzeitig: Abschätzen, wie lang die Schnur ist! Es gibt zu jeder Schnur genau eine passende Hasenkarte. Bei dieser Karte entspricht der Abstand von einem Loch zum anderen genau der Länge der Schnur von einem Herz zum anderen.

Jeder Spieler – außer dem „Kleinen Hasen“ – sucht sich eine Hasenkarte aus der Tischmitte aus. Dabei gilt es, nicht nur genau zu schauen, sondern auch schnell zu reagieren! Denn wer als Erster auf eine Hasenkarte klatscht, darf diese vor sich ablegen. Die langsameren Spieler müssen sich dann je eine der übrigen Hasenkarten aussuchen.

Haben sich alle Spieler (außer dem „Kleinen Hasen“) eine Hasenkarte genommen, überprüft der „Kleine Hase“, wer die passende Karte gefunden hat: Dazu löst er die Schnur vorsichtig aus den Armen der Hasenfigur und legt sie auf die ausgewählte Hasenkarte des Mitspielers, der links neben ihm sitzt.

Passt die Hasenkarte genau zur Schnur?

Wenn die Hasenkarte passt, dann lassen sich die beiden Herzen an den Enden der Schnur genau in die beiden Löcher auf der Hasenkarte legen. Achtung: Die Schnur muss dabei gerade verlaufen – wenn sie sich deutlich windet, ist sie zu lang! So sieht eine passende Hasenkarte aus:



Der Mitspieler hat richtig getippt und bekommt zur Belohnung einen Chip.

Passt die Hasenkarte nicht zur Schnur?

Es gibt zwei Möglichkeiten, warum eine Hasenkarte nicht zur Schnur passt:

Wenn die Schnur zu lang ist, dann verläuft sie nicht in einer geraden Linie zwischen den beiden Löchern, sondern windet sich:



Wenn die Schnur zu kurz ist, dann passt zwar ein Holzherz in eines der beiden Löcher – die Schnur reicht aber nicht aus, um mit dem zweiten Holzherz das zweite Loch zu erreichen.



In beiden Fällen prüft der „Kleine Hase“ auch die Karten der weiteren Mitspieler – immer der Reihe nach im Uhrzeigersinn – indem er die Schnur auf deren Hasenkarten legt. Der Mitspieler mit der passenden Hasenkarte bekommt einen Chip.

Wenn kein Mitspieler die passende Hasenkarte gefunden hat, dann bekommt in dieser Runde der „Kleine Hase“ einen Chip.

Neue Runde

Nachdem entweder ein Mitspieler oder der „Kleine Hase“ einen Chip bekommen hat, mischt der „Kleine Hase“ die verwendete Schnur wieder unter die anderen Schnüre im Haufen. Alle Hasenkarten werden wieder in die Tischmitte gelegt. Dann wechselt die Rolle des „Kleinen Hasen“ zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Dieser stellt die Hasenfigur vor sich ab und nimmt den Haufen mit Schnüren zu sich. Die Mitspieler schließen ihre Augen und der neue „Kleine Hase“ zieht eine Schnur aus dem Haufen, um sie in die Hasenfigur einzuspannen. Das Spiel geht dann wie oben beschrieben weiter.

Spielende

Wenn ein Spieler 3 Chips vor sich liegen hat, ist der kleine Hase müde geworden und das Spiel endet. Der Spieler mit 3 Chips ist in diesem Spiel der schlaueste oder glücklichste Hase – und gewinnt.

Aber auch wenn du dieses Mal nicht gewonnen hast, kannst du dich freuen: Denn der kleine Hase und deine Mitspieler haben dich trotzdem lieb – bis zum Mond ... und wieder zurück!

Sonderregel für das Spiel zu zweit

Wenn ihr zu zweit spielt, wechselt die Rolle des „Kleinen Hasen“ in jeder Runde. Beim Spiel zu zweit darf sich auch der „Kleine Hase“ eine Hasenkarte schnappen. Wenn sich beide Spieler eine Hasenkarte geschnappt haben, darf sich jeder noch eine zusätzliche Hasenkarte aussuchen – erst der Mitspieler, dann der „Kleine Hase“ selbst. Anschließend überprüft der „Kleine Hase“, welche Hasenkarte zur Schnur passt. Wer richtig geraten hat, bekommt den Chip. Hat keiner die richtige Hasenkarte gefunden, gehen in dieser Runde beide Spieler leer aus.

Tipps für ganz kleine Hasen

Fällt es euch noch schwer, eine Schnur zwischen die Arme der Hasenfigur zu spannen? Oder möchtet ihr es etwas einfacher machen, die richtige Länge abzuschätzen? Dann entfernt ihr den Standfuß der Hasenfigur und legt die Figur mit der gelben Rückseite nach unten auf den Tisch. Statt die Schnur einzuspannen, legt ihr die beiden Herzen auf die Hände der Hasenfigur.

Spielvarianten

Die ganz besondere Hasenkarte:
Weißt du eigentlich, wie lieb ich dich hab?



In den Spielvarianten ist Fantasie gefragt, wenn ein Spieler die Länge der Schnur mit dieser Karte richtig erraten hat – denn hinter dieser Karte verbirgt sich eine besondere Aufgabe. (Hat ein Spieler diese Karte ausgesucht, obwohl sie nicht zur eingespannten Schnur passt, wird wie im Grundspiel weitergespielt.)

Spielvariante 1:

Der Spieler bekommt wie üblich einen Chip, wenn er mit dieser Hasenkarte die Länge der Schnur richtig erraten hat. Er kann aber noch einen zusätzlichen Chip ergattern. Dazu beschreibt er seinen Mitspielern, wie lieb er den „Kleinen Hasen“ hat – zum Beispiel bis zum Kindergarten oder so hoch wie ein Baum. Der Spieler sollte sich jedes Mal etwas Neues ausdenken, um den „Kleinen Hasen“ zu überraschen. Wenn dem Spieler eine neue Beschreibung einfällt, bekommt er den zusätzlichen Chip. Fällt dem Spieler nichts oder nur eine schon bekannte Beschreibung ein (aus dem Buch oder einer vorherigen Runde), bleibt es für ihn in dieser Runde bei einem Chip. Das Spiel geht dann mit dem nächsten „Kleinen Hasen“ weiter wie oben beschrieben.

Spielvariante 2:

Der Spieler bekommt nicht sofort einen Chip, wenn er mit dieser Hasenkarte die Länge der Schnur richtig erraten hat. Den Chip kann er nur ergattern, wenn ihm eine neue Beschreibung einfällt. Fällt ihm nichts oder nur eine schon bekannte Beschreibung ein, bekommt in dieser Runde kein Spieler einen Chip



Art.-Nr.: 69 80 03