

Robbys Rutschpartie

KIKKA
SPIEL

Ein lustiges Schiebe- und Drängel-Spiel mit Variante

Für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren

Autoren: W. Kramer, J. Grunau, H. Raggan

Illustration: Felix Scheinberger

Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Die kleinen Seehunde spielen auf dem Eis. Dabei versucht jeder, seine Kameraden ins kalte Wasser zu schubsen. Wer schafft es, die meisten fremden Seehunde ins Wasser zu schieben? Da heißt es aufpassen, dass nicht aus Versehen ein eigenes Tier ins kühle Nass springen muss!

◆ Inhalt

- 1 Eisscholle als Spielplan
- 24 Seehunde aus Holz
- 4 Holzschieber
- 1 kleine Eisplatte
- 3 Holzständer
- 1 Farbwürfel

◆ Ziel des Spiels

Wer schafft es, die meisten fremden Seehunde ins Wasser zu schieben?

◆ Vorbereitung

Ihr steckt die drei weißen Holzständer von unten in die Löcher der großen Eisscholle und stellt dieses Spielgerät in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die sechs dazugehörigen Seehunde vor sich ab. Bei zwei Spielern erhält jeder 12 Tiere in zwei Farben. Bei drei Spielern werden die sechs Seehunde der nicht gewählten Farbe als Ring um das Eisloch der Eisscholle platziert.

Die kleine Eisplatte legt ihr auf das Eisloch. Neben dem Spielgerät werden die vier Schieber und der Würfel bereitgelegt. Nun kann die Rutschpartie beginnen!

◆ Das Spiel beginnt

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt einmal. Ihr dürft, wenn ihr an der Reihe seid, das Spielgerät beliebig hin und her schieben sowie drehen. Dabei müsst ihr ein wenig aufpassen, dass die Scholle auf den Stützen stehen bleibt. Achtet auch darauf, dass die Seehunde, die sich im Spielverlauf auf der Scholle tummeln, nicht verschoben werden oder gar herunterfallen.

◆ Der Würfel zeigt die Farbe Beige, Braun oder Lila

Der Spieler nimmt sich den Schieber in der gewürfelten Farbe und legt diesen vor sich ab. Nun stellt er einen seiner Seehunde an der Seite, an der er sitzt, auf den Rand der Eisscholle. Dabei ist wichtig, dass der Seehund mit der Schnauze zum Wasserloch zeigt und seine Schwanzflosse mit dem Eisschollenrand abschließt.

Der Spieler setzt nun den Schieber hinter dem Seehund an und schiebt ihn langsam so weit auf die Scholle, wie der Schieber dies zulässt. Ein Zinken des Schiebers befindet sich dabei oberhalb der Eisscholle, der andere unterhalb.

Ab der zweiten Spielrunde dürft ihr euren Seehund an einer beliebigen Stelle auf den Rand der Eisscholle setzen. Allerdings nur dort, wo genug Platz für ihn ist und keine anderen Seehunde stehen.

Durch das Schieben gerät die kleine Eisplatte nach und nach in Bewegung und gibt das Eisloch ganz oder teilweise frei. Jetzt können die Seehunde in das Loch fallen.



Robbys Rutschpartie

◆ Der Würfel zeigt die Farbe Schwarz



Dies ist der längste Schieber! Der Spieler setzt ihn hinter seinem aufgestellten Seehund am Rand an und schiebt dann mit **geschlossenen** Augen. Er schiebt so lange, bis ein Seehund von der Scholle fällt, dann hört er mit dem Schieben auf. Fällt kein Seehund, wird der Schieber bis zum Anschlag geschoben.

◆ Ende des Spielzugs

Wer es geschafft hat, einen oder mehrere Seehunde in das Loch zu schieben, nimmt sich die Tiere und legt sie vor sich ab. Hier bleiben sie bis zum Ende des Spiels. Dabei müsst ihr darauf achten, dass ihr diese Tiere getrennt von euren Seehunden hinlegt, die noch zum Einsatz kommen. Der Schieber wird zu den anderen dreien zurückgelegt und der Würfel im Uhrzeigersinn weitergegeben.

◆ Ende des Spiels

Sobald alle Spieler ihre sechs Seehunde auf die Eisscholle gesetzt und diese geschoben haben, ist das Spiel zu Ende. Anschließend wird ausgewertet:

Alle gegnerischen Tiere, die ein Spieler in das Loch geschoben hat, werden zusammen gezählt.

Habt ihr auch eigene Seehunde ins kühle Nass befördert? Dann müsst ihr für jeden eigenen Seehund eines eurer gesammelten gegnerischen Tiere abgeben.

Wer die meisten gegnerischen Seehunde hat, ist der Sieger.

◆ Anmerkungen



Es kann passieren, dass sich während eines Schiebevorgangs zwei oder mehrere Seehunde übereinander türmen. Dann wird weitergespielt, das Knäuel wird sich schnell wieder auflösen.

Bleibt ein Seehund im Loch hängen, muss er in dieser Runde noch nicht ins kalte Wasser. Vielleicht hat er Glück und kann sich noch zurück auf die Eisscholle retten. Oder das Tier wird doch ins kalte Wasser geschubst ...

Ihr könnt auch vereinbaren, am Ende zu zählen, wie viele eigene Seehunde noch auf der Scholle sind. Wer hier die meisten Tiere vorweisen kann, ist der Sieger.

Wird ein Seehund auf die kleine Eisplatte geschoben, so hat er Glück gehabt und darf darauf sitzen bleiben.

Variante

Die Seehunde glauben, dass der große Eisbär in der Nähe ist! Wahrscheinlich will er die kleinen Seehunde

nur ein wenig necken, doch diese ziehen es vor, sich zu verstecken. Sie tauchen möglichst schnell in das Wasserloch ab ...

◆ Ziel des Spiels

Wer rettet die meisten **eigenen** Seehunde vor dem Eisbären?

◆ Das Spiel beginnt

Es wird gespielt wie oben beschrieben. Jetzt gilt es allerdings, schnell seine eigenen Seehunde in das Loch zu schubsen.

Wer dies geschafft hat, legt die Seehunde vor sich ab – getrennt von den Tieren, die noch zum Einsatz kommen. Wer fremde Seehunde in das Loch schiebt, hilft damit den Mitspielern – denn diese dürfen ihre eigenen Tiere vor sich ablegen.

◆ Ende des Spiels

Wenn alle Spieler ihre sechs Seehunde auf die Eisscholle gebracht haben, ist das Spiel zu Ende. Nun zählt ihr, wie viele eigene Tiere jeder von euch vor dem Eisbären retten konnte. Wer die meisten eigenen Seehunde vor sich liegen hat, ist der Sieger.

Art. Nr.: 697419