

Das Deckfarben-Glücksrad - (Spielanleitung, ab 2 Mitspieler)

Das wird gebraucht: Deckfarben-Glücksrad (Farbscheibe), je Mitspieler ein Pelikan Deckfarbkasten.

Das Deckfarbkasten-Glücksrad ist besonders zur Einführung der Farbenlehre geeignet. Durch einen spielerischen Umgang mit den Farben wird ihre Wiedererkennung gefördert und dadurch eine Auseinandersetzung mit der Farbenlehre angebahnt.

Spielvorbereitung:

- # Die Downloadvorlage des Deckfarben-Glücksrades wird zunächst entsprechend den Vorgaben mit Deckfarben angemalt.
- # Das Deckfarben-Glücksrad wird laut Anleitung zusammengesetzt.
- # Alle Farbnäpfchen, auch Deckweiß, werden aus dem Deckfarbkasten herausgenommen und vor den Spieler gelegt.

Ziel des Spiels:

Das Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell seine eigenen Farbnäpfchen in den Deckfarbkasten einzusetzen. Gewonnen hat, wer als Erster seinen Kasten komplett mit seinen Farbnäpfchen und der Tube Deckweiß bestückt!

So wird gespielt:

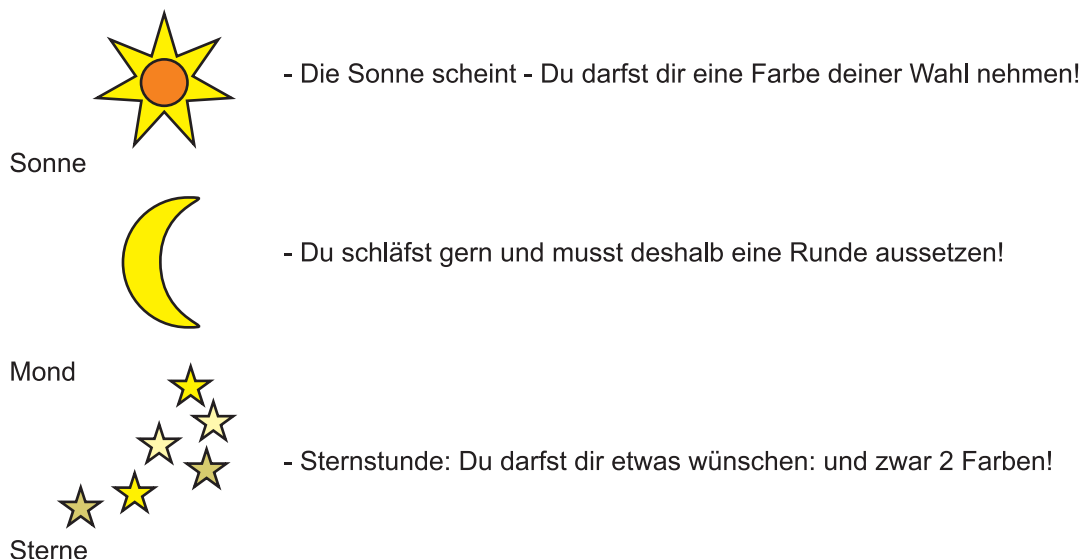
Der Jüngste in der Runde beginnt.

Der Reihe nach wird nun das Deckfarben-Glücksrad gedreht. Wenn der Pfeil auf eine Farbe zeigt, darf der Spieler die entsprechende Farbe wieder in seinen Deckfarbkasten einordnen. Zeigt der Pfeil auf "Deckweiß", wird die Deckweißtube in den Kasten eingeordnet. Zeigt der Pfeil auf eine Farbe, die der Spieler schon einsortiert hat, passiert nichts - der nächste Spieler ist am Zug.

Bleibt der Pfeil genau auf einem Strich stehen, darf noch einmal gedreht werden!

Zeigt der Pfeil nach einer Drehung auf eins der drei Symbole Sonne, Monde oder Sterne, ändert sich die Handlung.

Bedeutung der Symbole:



Das Deckfarben-Glücksrad - schnelle Spielvariante (Spielanleitung, ab 2 Mitspieler)

Das wird gebraucht: Farbscheibe, Würfel, pro Spieler: 1 Spielfigur, 1 Deckfarbkasten.

Zunächst werden dieselben Spielvorbereitungen getroffen. Allerdings gibt es in diesem Fall kein Glücksrad, sondern die Farbscheibe dient als Spielbrett.

So wird gespielt:

Jeder stellt seine Figur in einem Feld seiner Wahl auf. Der älteste Spieler beginnt, gespielt wird in Uhrzeigerrichtung. Die Laufrichtung der Figuren kann in jeder Runde gewechselt werden. Landet eine Spielfigur auf einer Farbe, kann das entsprechende Farbnäpfchen einsortiert werden. Die Symbole haben dieselbe Bedeutung wie oben beschrieben. Gewinner ist, wer als Erster seinen Deckfarbkasten komplett einsortiert hat!