

MÉCHANLOU - ROTKÖNIGIN KREISEN



Alter: 4 – 7 Jahre



Anzahl der Spieler: 2 – 4



Inhalt: 50 Karten (24x Geschichte, 10x Wolf, 8x Jäger im Wald, 8x Wolf im Wald)



Ziel des Spiels: Sammle als Erster 6 Rotkäppchen-Geschichtenkarten.



Spielaufbau: Lege 8 beliebige Waldkarten kreisförmig in die Mitte des Tisches. Platziere den Stapel der restlichen Waldkarten in der Mitte des Kreises.

Mische die 34 Story-Karten zusammen mit den Wolfskarten.

Jeder Spieler erhält 3 Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel abgelegt.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler, der am Zug ist, hat 3

Möglichkeiten: - Eine Storykarte vor sich ablegen; Karte Nr. 6 ist interpretiert zuletzt.

- Lege eine deiner 3 Karten zurück auf den Stapel.

- Platziere einen Wolf auf einer der Story-Karten deines Gegners und zeige damit deine Absicht, die Karte zu stehlen.

Ein Spieler kann einen geplanten Kartendiebstahl verhindern, indem er eine Waldkarte aufdeckt. Bevor er eine Waldkarte aufdeckt, kreist er mit den Händen über den Waldkarten und singt: „Solange der Wolf im Wald ist, gibt es nichts zu befürchten, aber wenn er zurückkehrt, wird er uns fressen!“

MÉCHANLOU - ROTKÖNIGIN KREISEN

Der Spieler deckt dann eine der Waldkarten auf. • Befindet sich der Wolf im Wald, muss der Spieler die Storykarte an den Gegner weitergeben, der sie seiner Reihe von Storykarten hinzufügt. Die Wolfskarte muss platziert werden

ganz unten im Stapel.

- Zeigt die Karte einen Jäger im Wald, initiiert der Spieler den Klang eines Gewehrschusses, „Pif-paf!“, und signalisiert damit, dass er einen Wolf erlegt hat.

Du hast die Storykarte verteidigt. Die Wolfskarte muss platziert werden.

ganz unten im Stapel.

Anmerkung 1: Nach jedem Zug ziehen die Spieler bis zu 3 Karten auf ihre Hand nach. Erst wenn ein Spieler seine Hand nachgezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Anmerkung 2: Wenn ein Spieler eine Waldkarte aufgedeckt hat, entfernt er diese aus dem Kreis und ersetzt sie durch eine neue Karte vom Stapel in der Mitte des Kreises. Er legt es mit der Bildseite nach unten in den Kreis.

Spielende: Gewonnen hat der Spieler, der als Erster alle 6 Karten gesammelt hat, um die Geschichte von Rotkäppchen zu vervollständigen.



DJECO