

Memo

Dwarfs Forest

Zwergenwald

La forêt des lutins

El bosque de los gnomos

Kabouterbos

Dværgens Skov

Il bosco degli gnomi

Bosque dos anões



goki

D Zwergenwald

ein Memospiel, allein oder bis zu vier Mitspielern zu spielen.

1 Teller, ein Kreiselsteller und 32 Spielsteine „Zwerge“

Ziel des Spieles

Der Zwergenwald ist ein ganz besonderes Farben-Memospiel aus massivem Holz. Die „Zwerge“ auf dem Kreiselsteller unterscheiden sich zunächst überhaupt nicht voneinander. Wenn Ihr sie aber aus dem Teller nehmt oder sie nur ein ganz wenig lüftet, so merkt Ihr, dass einige unterschiedlich farbige „Stiefel“ haben. Die 32 Zwerge haben „Stiefel“ in 8 verschiedenen Farben, also nur jeweils 4 „Zwerge“ sind ganz genau gleich.

In diesem Spiel geht es einfach darum, 2 gleichfarbige „Zwerge“ als Paar zu finden und vor sich zur Seite zu legen. Wer zum Ende des Spiels die meisten Paare gefunden hat, hat das Spiel gewonnen.

Spielvorbereitung

Was sich so leicht anhört, ist auch ganz leicht vorbereitet. Ihr müsst zuerst alle „Zwerge“ in die kleinen Aushöhlungen des Kreiselstellers stellen, ganz wild durcheinander, wie es Euch gerade einfällt. Der Kreiselsteller wird jetzt auf die Mitte des zweiten Holztellers gestellt und kräftig gedreht. Jetzt weiß keiner Deiner Mitspieler mehr, wo sich wohl z.B. ein roter „Zwerg“ unter all den anderen Zwergen versteckt.

Die Regeln

Ihr müsst nun festlegen, wer mit dem Spiel beginnt. Das kann der jüngste Mitspieler sein oder Ihr könnt das auch ausknobeln.

Der erste Mitspieler darf jetzt einen Zwerg leicht anlüften, bis alle die verborgene Farbe der Stiefel gesehen haben. Jetzt versucht er einen zweiten Zwerg der gleichen Farbe zu finden. Dafür darf er einen weiteren Zwerg anheben. Hat dieser Zwerg die gleiche Farbe wie der erste, darf der Spieler das gefundene Paar aus dem Teller nehmen, den Kreiselsteller ein weiteres Mal drehen und wieder versuchen ein Paar zu finden. Erst wenn der Spieler kein Paar mehr zusammen finden kann, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Auch nach jedem vergeblichen Versuch wird der Kreiselsteller neu gedreht. Dadurch wird es zu Beginn des Spiels besonders schwer festzustellen, wo sich denn wohl der rote, grüne, blaue Zwerg befunden haben könnte.

Wer am Ende des Spiels, wenn sich keine Zwerge mehr auf dem Drehteller befinden, die meisten Paare gefunden hat, ist natürlich der Gewinner des Spiels.

Wir wünschen Dir jetzt ein gutes Erinnerungsvermögen.

Viel Spaß und Glück für dieses Spiel mitten im Zwergenwald.