

# KINDERSPIELE

## SAMMLUNG

Eine Zusammenstellung der beliebtesten Kinderspiele  
für 2 bis 6 Spieler ab 4 Jahren

### SPIELMATERIAL:



1 Spielplan Froschspiel / Oh Pardon



1 Spielplan Bärenfamilie / Häschenspiel

18 Spielfiguren: 4x gelb, 4x rot,  
4x blau, 4x grün, 1x weiß, 1x lila



1 Augenwürfel



1 Farbwürfel



& SCHWARZER PETER



40 Blumenplättchen,  
je 10 in weiß, gelb, rot und blau



14 Plättchen mit einem grünen,  
vierblättrigen Kleeblatt

1 Spielanleitung

Piatnik Nr. 661440

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

EB 20/21-0151 P0011843



piatnik.com

# DAS FROSCHSPIEL

Der beliebte Spieleklassiker Leiterspiel in neuer Aufmachung für 2 bis 6 Spieler

## BENÖTIGTES SPIELMATERIAL:

Spielplan „Froschspiel“

6 Spielfiguren, je 1x gelb, rot, blau, grün, weiß, lila

Augenwürfel



## SPIELZIEL:

Ziel ist, mit etwas Würfelglück als Erster das Zielfeld zu erreichen.

## SPIELVORBEREITUNG:

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Feld mit dem Frosch mit Trillerpfeife am Beginn der Laufstrecke. Legt den Würfel neben dem Spielplan bereit.

## SPIELABLAUF:

Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du. Anschließend ziehst du deine Spielfigur so viele Felder auf der Laufstrecke vorwärts, wie die gewürfelte Augenzahl anzeigt. Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.

Landet deine Spielfigur auf einem **grünen, gelben oder roten Feld mit grüner Zahl**, bleibt sie einfach dort stehen. Landet deine Spielfigur allerdings auf einem **gelben Feld mit blauer Zahl**, darfst du deine Spielfigur um ein gutes Stück zusätzlich vorwärts ziehen. Wohin, das zeigen dir die lustigen Frösche auf dem Spielplan:

von Feld	auf Feld
3	41
7	28
22	73
29	51
37	57
55	83
67	88
77	96

Landet deine Spielfigur allerdings auf einem **roten Feld mit roter Zahl**, hast du leider Pech gehabt! Du musst deine Spielfigur wieder einige Felder rückwärts ziehen. Auch hier zeigen dir die Frösche, auf welches Feld deine Spielfigur zurückfällt:

von Feld	auf Feld
21	1
33	12
65	26
78	19
89	71
93	85
95	61

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **SPIELEND:**

Das Spiel endet sofort, sobald einer von euch mit seiner Spielfigur das Feld mit dem Frosch mit der Zielflagge in der Hand erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt.

## **OH PARDON**

Der Klassiker für 2 bis 4 Spieler

### **BENÖTIGTES SPIELMATERIAL:**

Spielplan „Oh Pardon“

16 Spielfiguren, je 4 in den Farben gelb, rot, blau, grün

Augenwürfel



### **SPIELZIEL:**

Ziel ist, mit den eigenen Spielfiguren einmal das Spielfeld zu umrunden und als Erster alle vier in den Zielbereich zu bringen.

### **SPIELVORBEREITUNG:**

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält vier Spielfiguren einer Farbe. Spielt ihr zu dritt, kann ein Spieler auch 2 Farben übernehmen; beim Spiel zu zweit können beide Spieler

2 Farben übernehmen. Stellt drei Figuren auf die mit Fußabdrücken markierten gleichfarbigen Startfelder eurer Tierfamilie und die vierte Figur auf das gleichfarbige Sternfeld auf der Laufstrecke.

### **SPIELABLAUF:**

Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du. Anschließend darfst du eine eigene beliebige Figur, die auf der Laufstrecke steht, wählen und sie um so viele Felder vorwärts ziehen, wie die gewürfelte Augenzahl anzeigt. Besetzte Felder werden dabei übersprungen, allerdings musst du diese mitzählen.

Landet deine Figur auf einem Feld, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen. Das kann auch eine Figur der eigenen Farbe sein. Stelle sie auf ein mit Fußabdrücken markiertes, gleichfarbiges Feld zurück.

Würfelst du die Augenzahl 6, musst du eine neue Figur von deinen Startfeldern ins Spiel bringen, indem du sie auf das Sternfeld deiner Farbe stellst. In diesem Fall bist du sofort ein weiteres Mal mit Würfeln an der Reihe, wobei du nun die neu ins Spiel gebrachte Figur ziehen musst, und zwar auch dann, wenn dadurch eine eigene Figur geschlagen wird.

Würfelst du die Augenzahl 6 und du hast keine Figur mehr auf deinen Startfeldern stehen, darfst du eine beliebige eigene Figur auf der Laufstrecke vorwärts ziehen und noch einmal würfeln.

Hast du mit einer Figur einmal das Spielfeld umrundet, darfst du diese auf eines der Felder 1, 2, 3 oder 4 in deinem Zielbereich ziehen. Dazu benötigst du allerdings genau die Augenzahl, die dir erlaubt, die Figur auf ein freies Feld im Zielbereich zu stellen. Gelingt dir das nicht, musst du eine andere Figur auf der Laufstrecke wählen. Hast du keine andere Figur mehr im Spiel, musst du so lange warten, bis du die benötigte Augenzahl würfelst, um exakt auf einem noch freien Zielfeld zu landen.

### **SPIELENDE:**

Das Spiel endet, sobald einer von euch alle 4 Figuren in seinen Zielbereich gebracht hat. Dieser Spieler gewinnt.

# DIE BÄRENFAMILIE

Der spannende Wettlauf durch die 4 Jahreszeiten für 2 bis 4 Spieler

## **BENÖTIGTES SPIELMATERIAL:**

Spielplan „Bärenfamilie“

4 Spielfiguren, je 1 in den Farben gelb, rot, blau, grün

Farbwürfel



## **SPIELZIEL:**

Ziel ist, mit etwas Würfelglück als Erster das Spielfeld zu umrunden und das Zielfeld zu erreichen.

## **SPIELVORBEREITUNG:**

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das weiße Start- und Zielfeld. Legt den Farbwürfel neben dem Spielplan bereit.

## **SPIELABLAUF:**

Wer mit dem Farbwürfel als Erster Schwarz würfelt, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wählt eine der beiden folgenden Spielvarianten:

### **VARIANTE A:**

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du.

- Würfelst du die gleiche Farbe, die auch deine Spielfigur hat, darfst du deine Spielfigur im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld in dieser Farbe vorwärts ziehen.
- Würfelst du Weiß, darfst du noch einmal würfeln.
- Würfelst du Schwarz, musst du deine Spielfigur rückwärts ziehen, und zwar auf das nächste Feld, das der Farbe deiner Spielfigur entspricht.
- Würfelst du eine Farbe, die nicht der Farbe deiner Spielfigur entspricht, und auch nicht weiß oder schwarz ist, bewegst du deine Spielfigur nicht.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **VARIANTE B:**

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du.

- Würfelst du Gelb, Rot, Blau oder Grün, ziehst du deine Spielfigur auf das nächste Feld vor, das der gewürfelten Farbe entspricht.

- Würfelst du Weiß, darfst du deine Spielfigur auf das nächste Feld ziehen, das der Farbe deiner Spielfigur entspricht.
- Würfelst du Schwarz, musst du deine Spielfigur auf das nächste Feld, das der Farbe deiner Spielfigur entspricht, zurückziehen.
- Auf jedem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen. Landet deine Spielfigur auf einem Feld, auf dem bereits die Spielfigur eines anderen Spielers steht, schlägst du diese und stellst sie zurück auf das Startfeld.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **SPIELLENDE:**

Das Spiel endet, sobald einer von euch mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht. Dieser Spieler gewinnt.

## **DAS HÄSCHENSPIEL**

Das fröhliche Sammelspiel für 2 bis 4 Spieler

### **BENÖTIGTES SPIELMATERIAL:**

Spielplan „Häschenpiel“

40 Blumenplättchen, je 10 in weiß, gelb, rot und blau

14 Plättchen mit einem grünen, vierblättrigen Kleeblatt

Farbwürfel



### **SPIELZIEL:**

Ziel ist, als Erster alle Blumenplättchen seiner Farbe zu sammeln.

### **SPIELVORBEREITUNG:**

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die Blumenplättchen auf dem Spielplan, indem ihr sie auf die gleichfarbigen Kreise legt. Spielt ihr zu dritt, entfernt ihr die Blumenplättchen des Hasen, den kein Spieler gewählt hat. Diese Plättchen kommen aus dem Spiel. Spielt ihr zu zweit, könnt ihr euch entscheiden, nur mit 2 Hasen zu spielen. Dann müsst ihr die Blumenplättchen von den beiden nicht gewählten Hasen aus dem Spiel entfernen. Oder ihr könnt euch so entscheiden, dass jeder Spieler mit 2 Hasen spielt. Dann bleiben alle Plättchen im Spiel.

Je nachdem, wie viele Hasen ihr spielt, verteilt ihr noch folgende Anzahl vierblättriger Kleeblätter auf den grünen Kreisen:

bei 2 Hasen	7 Kleeblätter
bei 3 Hasen	10 Kleeblätter
bei 4 Hasen	14 Kleeblätter

Legt den Farbwürfel neben dem Spielplan bereit.

### **SPIELABLAUF:**

Der Älteste von euch beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du:

- Würfelst du die Farbe, die der Farbe der Blumen im Körbchen deines Hasen entspricht, darfst du dir ein Plättchen mit der Lieblingsblume deines Hasen nehmen und in deinen Blumenkorb legen.
- Würfelst du Grün, nimmst du ein Plättchen mit einem grünen, vierblättrigen Kleeblatt und gibst es zurück in die Schachtel. Anschließend darfst du dir zwei Plättchen in der Farbe der Lieblingsblume deines Hasen nehmen.
- Würfelst du Schwarz, musst du ein bereits gesammeltes Plättchen wieder zurück auf den Spielplan legen. Hast du noch keine Plättchen gesammelt, kannst du natürlich auch keines zurücklegen.
- Würfelst du eine andere Farbe, passiert nichts.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **SPIELENDE:**

Das Spiel endet, sobald einer von euch alle Plättchen seiner Lieblingsblume gesammelt hat. Dieser Spieler gewinnt.



# SCHWARZER PETER

Das klassische Kinderkartenspiel für 2 bis 6 Spieler

## **BENÖTIGTES SPIELMATERIAL:**

Schwarzer Peter Spiel

## **SPIELZIEL:**

Ziel ist, durch geschicktes Kartenziehen und etwas Glück am Ende des Spieles nicht die Karte „Schwarzer Peter“ in der Hand zu halten.

## **SPIELVORBEREITUNG:**

Mischt die Karten gut und teilt sie gleichmäßig an die Spieler aus. Wer in seinem Blatt zwei Karten mit gleichem Eckzeichen findet, legt diese offen vor sich ab.

## **SPIELABLAUF:**

Wer nun die meisten Karten in der Hand hält, beginnt das Spiel. Gibt es mehrere Spieler, die gleich viele Karten auf der Hand haben, beginnt der jüngste. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, lässt du deinen linken Nachbarn eine Karte aus deiner Hand ziehen. Hat der Spieler zu der gezogenen Karte die zweite Karte mit gleichem Eckzeichen auf der Hand, darf er das Kartenpaar sofort offen vor sich ablegen. Hat er keine zweite Karte mit dem gleichen Eckzeichen auf der Hand, muss er die Karte behalten und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## **SPIELLENDE:**

Das Spiel endet, sobald alle Kartenpaare gefunden sind und nur mehr einem von euch die Karte „Schwarzer Peter“ als einzige in der Hand übrig bleibt. Dieser Spieler verliert und erhält die vorher vereinbarte Strafe, z. B. mit einem angeschwärzten Korken einen Punkt auf Nase, Stirn oder Wange.

Wenn du zur „*Kinderspiele Sammlung*“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:  
Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien  
oder [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

**Grafikdesign:** Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erststichungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf Facebook  
[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)

