

Beerenklau'n mit Schnabelgrün®

Autor: Jacques Zeimet
Illustration: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
© 2012 NORIS-SPIELE
Lizenz: Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Alter: ab 4 Jahre
Spieler: 2-4
Spieldauer: ca. 10-15 min.

★ Spielmaterial

- ★ 1 Figur Schnabelgrün
- ★ 10 beidseitig bedruckte Spielplatten „Blaubeerstrauch/Sumpf“
- ★ 16 Riesenblaubeeren
- ★ 12 Karten mit den Werten 1, 2 und 3
- ★ 4 Klaukarten
- ★ Anleitung

★ Spielidee

Beim Versuch, seine Lieblingsbeeren schneller reifen zu lassen, hat Zauberabe „Schnabelgrün“ alle Blaubeeren versehentlich in **Riesenbeeren** verwandelt. Das Ernten der großen Früchte macht den Kindern Riesenspaß, denn hier wird nicht nur gepflückt und bei den anderen geklaut, sondern Schnabelgrün landet manches Mal auch ungewollt neben einem Blaubeerstrauch im Sumpf, verliert dabei seine Beute und muss von den Kindern gerettet werden!

★ Spielziel

Wer die meisten Blaubeeren einsammelt und diese am Ende des Spiels in seinem Vorrat hat, gewinnt das Spiel.

Die Amulette mit mir
★ könnt ihr euch umhängen oder
als Siegmédaille verwenden!

MAGIE, MAGAH ★



★ Spielvorbereitung

Zuerst werden alle 10 Spielplatten mit der sichtbaren Seite „Blaubeerstrauch“ im Kreis ausgelegt.

Der Rabe Schnabelgrün wird auf einen beliebigen Strauch gesetzt. Die 16 Blaubeeren werden unregelmäßig (1-3 Stück) auf die restlichen Sträucher verteilt.

Der gut gemischte Kartenstapel kommt verdeckt in die Mitte des Spielplattenkreises und los geht's.

★ Spielverlauf

Es wird reihum gespielt.
Ein Spielzug besteht aus:

- ★ eine Karte aufdecken und die vorgegebene Aktion ausführen

Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht die oberste Karte des Stapels um und legt sie daneben ab.

- ★ Zeigt die aufgedeckte Karte den Wert 1, 2 oder 3, springt er mit Schnabel-

- ★ Liegen dort schon 2 Blaubeeren, hat er Glück und muss keine eigenen abgeben.
- ★ Zeigt die Karte den Raben mit einer Beere im Schnabel (Klaukarte), bleibt Grünschnabel stehen und der Spieler darf sich von einem beliebigen Mitspieler eine Beere stibitzen.

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird er umgedreht und verdeckt wieder aufgelegt.

★ Spielende und Sieger

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit dem Raben im Sumpf landet und die erforderlichen Beeren nicht mehr ablegen kann. Schnabelgrün droht zu versinken.

Der Spieler mit den meisten Beeren in seinem Vorrat darf den Raben retten und gewinnt damit das Spiel!

