

Magic Ravens Les corbeaux dans les étoiles Tutti in pila!

Paul Kappler

RABEN STAPELN

mit
Schnabel...
grün

MAGIE, MAGAH
und Spinnenhaar
was ich jetzt sage,
das wird wahr.

MADE
IN
GERMANY



Das zauberhafte
Balance- und Stapelspiel
für kleine, größere
und ganz große Baumeister!

DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE



RABEN STAPELN

...mit
Schnabelgrün

Idee und Fotos: Paul Kappler
Illustration und Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
© 2014 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Spieler: 1 und mehr
Alter: 3-103 Jahre

Inhalt:
7 Holzraben „Schnabelgrün“,
6 vierzackige und 6 fünfzackige Holzsterne,
6 Holzscheiben, 1 Farbwürfel,
Vorlagenheft mit Spielanleitungen



Die Geschichte

Der Zauberrabe Schnabelgrün entdeckt auf seinem morgendlichen Rundflug einen weißen Holzwürfel mit farbigen Punkten ...

... und schon hat er die Idee, für den einsamen Würfel ein Spiel herbei zu zaubern. Und weil Sterne aller Art seine „Spezialzauberdinge“ sind, zaubert er 4-zackige und 5-zackige in 6 lustigen Farben. Jedoch ist seine Zauberkraft etwas zu stark geraten und so hat er sich selbst, „höchstpersönlich“ gleich noch siebenmal dazu gezaubert! Und auch noch 6 schöne, bunte Holzscheiben!

Sehr, sehr gut, denkt er. Dann können ja die Kinder zusammen mit den sieben Raben, den Sternen und den Scheiben tolle Kunststücke und Farbwürfelspiele machen. Das ist doch was! Was brauchen wir mehr ... also, los geht's:

*„Magie, Magab und Spinnenbaar!
Wir zaubern – spielen – wunderbar!“*

Idea and photos: Paul Kappler
Illustration and graphics: Johann Rüttinger
Editor: Kathi Kappler
© 2014 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Players: 1 or more
Alter: 3-103 years

Content:

7 wooden ravens „Schnabelgrün“,
6 four- and 6 five-pointed wooden stars,
6 wooden discs, 1 colored die,
Template book with instructions

The story

The raven wizard Schnabelgrün discovers a wooden white die with colored points during his morning flyabout ...

... and suddenly gets the idea to magic a game for the lonely die. And because stars of all kinds are his „special wizard's apprentices“, he makes 4-pointed and 5-pointed ones in 6 fun colors. However, his magic force became a little too strong and therefore, he conjured 7 copies of himself, „personally“, to the game! And 6 beautiful, colored wooden discs additionally!

Very, very good, he thinks. Children can make fancy tricks and color games with dice together with the ravens, stars and the discs. Now that's something! What more do we need ... on we go:

*„Magic, Magab and spiders' hair
We conjure – play – that is fair!“*



Concept et photos : Paul Kappler
Illustration et graphisme : Johann Rüttinger
Rédaction: Kathi Kappler
© 2014 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Joueurs : 1 et plus
Age : de 3 à 103 ans

Contenu :
7 corbeaux en bois,
portant le nom „Schnabelgrün”,
6 étoiles à 4 et 6 étoiles à 5 branches,
6 pastilles en bois, 1 dé de couleur,
Un carnet avec les règles du jeu

L'histoire

Un matin, tandis qu'il vole vers le soleil levant, Schnabelgrün, le corbeau magique, découvre un dé avec des points de couleur ...

Ni une, ni deux, il décide de créer par magie un jeu pour ce dé solitaire. Et comme son truc, ce sont les étoiles, d'un coup de baguette magique, il fait apparaître des étoiles à 4 branches et des étoiles à 5 branches. Mais ses pouvoirs sont tellement forts qu'il se reproduit lui-même 7 fois. Et pour terminer ce tour de magie, il a également prévu 6 belles pastilles de couleur !

Superbe, se dit-il. En s'aidant du dé, les enfants pourront construire de magnifiques œuvres d'art avec les 7 corbeaux, les étoiles et les pastilles en bois. Fabuleux ! Mais que nous faut-il de plus ? Allons-y :

*« Abracadabri, abracadabra,
Magie et jeu, nous y voilà ! »*



Idea e foto: Paul Kappler
Illustrazioni e grafica: Johann Rüttinger
Redazione: Kathi Kappler
© 2014 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Giocatori : 1 +
Età : anni 3-103

Contiene:
7 corvi di legno "Schnabelgrün",
6 stelle di legno a quattro punte e
6 stelle di legno a cinque punte,
6 dischi di legno colorati,
1 dado colorato di legno,
Foglio con i suggerimenti e
le istruzioni del gioco

La storia

Schnabelgrün, corvo dai magici poteri, scopre durante il suo voiletto mattutino un dado di legno con dei punti colorati ...

... e subito gli viene un'idea: creare per magia un gioco per quel dado solitario. Siccome in quanto a incantesimi le stelle di tutti i tipi sono la sua specialità, ecco pronte in 6 splendidi colori delle stelle a quattro e cinque punte. Oh, ma che cos'è successo? Ha esagerato con la sua magia! Invece che un solo corvo adesso ce ne sono 7! E quei 6 bellissimi dischi di legno colorato?

Bene, molto bene, pensa Schnabelgrün. Adesso chissà quante acrobazie e giochi potranno fare i bambini, magari con il dado, assieme ai sette corvi, alle stelle e ai dischi colorati. Che bella cosa! Che altro desiderare ... Allora, pronti? Via!

*"Magia, maghela e ragnatela!
D'incanto noi giochiamo fino a sera!"*



MAGIE, MAGAH
und Spinnenhaar
was ich jetzt sage,
das wird wahr.





Spielregel

1

Bunter Farbturm

für 2-4 Spieler • ab 3 Jahre

Diese ganz einfache Grundregel kombiniert „Farben lernen“ und „Stapelbau“. Perfekt, um viele Sinne der Kinder anzusprechen!

Für dieses Spiel werden alle **Sterne** und **Scheiben** sowie der **Farbwürfel** bereit gelegt. Die sieben Raben spielen noch nicht mit, dürfen aber zuschauen. Das jüngste Kind beginnt.

Es wird abwechselnd gewürfelt und jeweils ein Stern oder eine Scheibe der entsprechenden Farbe „liegend“ aufeinander gebaut.

- Sind im Vorrat Teile der gewürfelten Farbe vorhanden, darf eines von ihnen auf den angefangenen Turm gelegt werden.
- Sind keine Teile der gewürfelten Farbe mehr vorhanden, hat der Spieler noch bis zu zwei weitere Würfelversuche. Wurde dann immer noch keine Farbe gewürfelt, in der ein Stern oder eine Scheibe vorrätig ist, muss der Spieler dieses Mal aussetzen.

So geht es reihum weiter, bis alle Teile verbaut sind. Fällt der Turm um, wird einfach neu begonnen. Gelingt es, einen Turm mit allen Teilen fertig zu stellen, haben die Kinder alle gemeinsam gewonnen!

Dabei wird das Farbenerkennen geschult und ganz besonders auch das Gefühl für Balance beim Bauen eines Turms.



Spielregel

2

Sechsfarbturm

für 2-3 Spieler • ab 3 Jahre

Alle **Sterne** und **Scheiben** sowie der **Farbwürfel** werden auf dem Tisch bereit gelegt. Die **7 Raben** dürfen Spalier stehen.

Das jüngste Kind erhält den Würfel und darf beginnen. Es würfelt einmal, sucht sich eine Scheibe oder einen Stern in der gewürfelten Farbe aus und legt diese(n) als Grundstein „liegend“ vor sich ab. Dann ist der linke Nachbar an der Reihe zu würfeln.

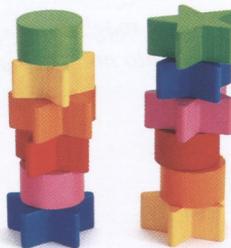
So versucht jedes Kind, einen Turm aufzustapeln, der nur aus Teilen in den sechs verschiedenen Farben besteht. Dabei kommt es weder auf die Formen noch auf die Reihenfolge, sondern nur auf die Farben an.

Würfelt ein Spieler eine Farbe, die in seinem Turm schon vorkommt, darf er noch bis zu zweimal würfeln. Hat er auch dann keine passende Farbe gewürfelt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer den Sechsfarbturm komplett hat, muss zuallerletzt noch **Grün** würfeln (pro Zug bis zu drei Versuche) – dann erst darf er eine Rabenfigur oben drauf stellen und hat gewonnen!

Herzlichen Glückwunsch!

Es ist auch erlaubt, Sterne und Scheiben „stehend“ aufeinander zu türmen oder den Turm mit „liegenden“ und „stehenden“ Teilen zu bauen, ganz nach Belieben.



Spielregel

3

Regenbogenturm

für 2-3 Spieler • ab 4 Jahre

Für den Regenbogenturm werden die **Sterne** und **Scheiben** sowie der **Farbwürfel** gebraucht. Und auch die **Raben** spielen mit: Wer zuerst 3 Raben hat, gewinnt das Spiel!

Das jüngste Kind beginnt. Es würfelt insgesamt dreimal und darf bis zu drei Sterne oder Scheiben vor sich ablegen, falls die gewürfelten Farben dies erlauben. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gespielt.

Dabei gilt: Es kann nach oben und unten gebaut werden, wie die Farbe eben passt.

Wird mit Blau begonnen, geht die Reihenfolge entweder:

Blau-Rosa-Rot-Orange-Gelb-Grün
oder

Blau-Grün-Gelb-Orange-Rot-Rosa

Ist Gelb die erste Farbe, geht es so:

Gelb-Orange-Rot-Rosa-Blau-Grün
oder

Gelb-Grün-Blau-Rosa-Rot-Blau
usw.

Auf der Umschlag-Rückseite dieser Anleitung ist der Farbkreis abgebildet.

Die Kinder würfeln reihum pro Zug dreimal. Immer, wenn eine Farbe in die Reihe passt, darf ein beliebiges Teil in dieser Farbe oben auf den Turm gelegt oder unter den Turm geschoben werden. Schafft ein Spieler mit 3 Würfeln keine passende Farbe, ist der nächste an der Reihe.

Wer als Erster die richtige Farbreihenfolge aufgestapelt hat, gewinnt die erste Runde und bekommt einen Raben, um ihn neben sich hinzustellen. Und wer zuerst 3 Raben sammeln konnte, hat das ganze Spiel gewonnen!
Glückwunsch dem Regenbogenmeister!

< ... zwei Regenbogentürme



Spielregel 4

Rabelino-Stapelino

für 1-4 Kinder • ab 4 Jahre

... große Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene spielen hier gerne mit!

Wir bauen alle zusammen einen Riesen-Raben-Sternen-Scheiben-Stapel!

Dafür werden alle **Scheiben, Sterne** und die sieben **Raben** auf dem Tisch ausgelegt.

Der jüngste Spieler wählt ein, zwei, drei oder vier beliebige Teile mit geschlossenen Augen aus.

Diese Teile werden nebeneinander „stehend“ in einer Reihe in der Tischmitte platziert. Sie bilden das **Fundament** für unseren Stapel. Kein weiteres Teil, das ab jetzt darauf gestapelt wird, darf den Tisch berühren!

Der linke Nachbar würfelt und baut ein beliebiges Teil in der gewürfelten Farbe auf das Fundament.

- Um die Balance zu halten, darf man beide Hände beim Bauen benutzen. Das Bauwerk kann sich beim Austarieren etwas bewegen und auch das Fundament darf leicht verrutschen. Solange alles stabil bleibt und nichts herunterfällt, ist es in Ordnung.
- Alle Teile müssen „stehend“, also senkrecht verbaut werden. „Flach liegend“ oder schräg darf kein Teil eingebaut werden.

Wer Lust und Phantasie hat, kann natürlich eigene Ideen einbringen und jederzeit nach Herzenslust eigene Spielregeln erfinden. Das magische Baumaterial lädt ganz besonders dazu ein, immer wieder Neues auszuprobieren!

< Max hat hier den Regenbogenturm einfach zweimal übereinander gestapelt ...



Wichtig:

Wenn ein Spieler eine auf der Rabenfigur vorkommende Farbe (grün, rot oder gelb) würfelt, darf er **wahlweise ein Teil in dieser Farbe oder einen Raben** zum Bauen verwenden.

- Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wird eine Farbe gewürfelt, in der kein Bauteil mehr vorrätig ist, kommt der nächste Spieler an die Reihe.
- Es ist wichtig, dass kein Spieler während des Bauens am Tisch wackelt ;-)
- Es wird reihum solange gebaut, bis
 - der Riesen-Raben-Sternen-Stapel einstürzt. Wer dies verursacht, hat leider verloren. Oder bis
 - alle Teile verbaut sind, dann haben alle Spieler zusammen gewonnen!

