



Der kunterbunte Ottokar



Viel Fädelspaß mit bunten Beinen

Art.nr.: 3051
Spielart: Fädelspiel
Spieler: 2 – 6 Kinder ab 3 Jahre
Inhalt: Ottokar, die Krake, mit 6 Fangarmen, 24 Halbkugeln in 6 Farben, 1 Farbwürfel, 1 Spielanleitung
Autor: designdirect
Illustrationen: Barbara Kinzebach

Spielvorbereitung

Der jüngste Spieler darf sich zuerst seine Farbe aussuchen, danach geht es reihum.

Bei **2 Spielern** kann jeder **3** Farben nehmen.

Bei **3 Spielern** kann jeder **2** Farben nehmen.

Bei **6 Spielern** hat jeder **1** Farbe.

Bei **4 und 5 Spielern** hat jeder **1** Farbe, die restlichen Farben werden nicht verwendet. Zu Beginn des Spieles hat jeder Spieler die Spielsteine in seiner Farbe oder seinen Farben vor sich liegen. Der kunterbunte Ottokar liegt zwischen den Spielern.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, seine Halbkugeln als Erster auf Ottokar, die Krake, aufzufädeln. Wer das schafft, hat gewonnen.

Spielmöglichkeit 1

Der älteste Spieler beginnt. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit dem Farbwürfel. Würfelt ein Spieler seine **eigene** Farbe, darf er eine Halbkugel in dieser Farbe nehmen und auf ein Krakenbein auffädeln. Die Spielrunde kann vor dem Spiel festlegen, ob jede Farbe ihr eigenes Krakenbein hat oder ob man lieber kunterbunte Krakenbeine auffädelt. Dies hat – ebenso wie die Richtung der Halbkugeln – auf das Spielergebnis keinen Einfluss.

Würfelt ein Spieler eine **andere** Farbe als seine eigene, so muss er aussetzen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler alle seine Halbkugeln aufgefädelt hat. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

Spielmöglichkeit 2 : Kugeln „bauen“ oder „klauen“

Der älteste Spieler beginnt. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat **einen** Wurf mit dem Farbwürfel. Im Unterschied zu Spielmöglichkeit 1 hat jede mitspielende Farbe ein eigenes Krakenbein – die Farben dürfen nicht gemischt werden. Auch die Ausrichtung der Halbkugeln ist wichtig: Jeweils zwei Halbkugeln sollen so aufgefädelt werden, dass sie eine **ganze Kugel** ergeben. Es ergeben sich damit pro Bein zwei ganze Kugeln. Würfelt ein Spieler seine eigene(n) Farbe(n), so darf er eine Halbkugel in dieser Farbe auf ein Krakenbein fädeln. Das entsprechende Krakenbein ist dann mit dieser Farbe „besetzt“. Die erste Halbkugel wird mit **der runden Seite zuerst** aufgefädelt. Eine einzelne Halbkugel auf einem Krakenbein kann aber wieder verloren gehen! Würfelt ein Spieler nämlich eine **fremde** Farbe, so muss er prüfen, ob in dieser Farbe eine einzelne Halbkugel aufgefädelt ist. Ist das der Fall, so darf er diese Halbkugel vom Krakenbein abziehen und dem Besitzer zurückgeben. Ist keine fremde Halbkugel in der gewürfelten Farbe aufgefädelt, so passiert nichts und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Sobald jedoch zwei gleichfarbige Halbkugeln (die zusammen eine ganze Kugel ergeben) aufgefädelt sind, sind sie in „Sicherheit“ und dürfen nicht mehr abgezogen werden. Jeder Spieler muss beim Würfeln also nicht nur auf die eigene Farbe achten, sondern nach jedem Wurf prüfen, ob er nicht eine fremde Halbkugel – die sich einzeln auf einem Krakenbein befindet – abziehen darf.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler alle seine Halbkugeln aufgefädelt hat. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

Viel Fädelspaß wünscht Selecta Spielzeug!

Adresse :

Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71- 10 06 - 0
Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

www.selecta-spielzeug.de

© 2000 Selecta Spielzeug AG