

GREIF ZU!



Ein reaktionsschnelles Spiel
für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Inhalt:

- 4 Würfel
- 24 Plättchen



Spielidee

Bei diesem Spiel versuchst du, schnell zu sein. Hast du ein passendes Plättchen zum Würfelmotiv entdeckt? Dann greif zu! Doch gib acht, wenn Feuer gewürfelt wird... Wer am Ende die meisten Plättchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt alle Plättchen mit den Motiven nach oben in die Tischmitte, sodass alle sie gut erreichen können. Haltet die 4 Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn reihum.
Das jüngste Kind beginnt und würfelt
alle 4 Würfel gleichzeitig.

Jetzt müsst ihr schnell sein.
Greift alle gleichzeitig nach
den Plättchen, die zu den
gewürfelten Motiven passen.



Auch wenn du schon ein Plättchen hast, darfst du noch nach weiteren Plättchen greifen. Das Herz-Motiv gibt es zweimal. Bist du schnell genug, kannst du auch beide Herzen greifen.



Habt ihr alle Motive gefunden, überprüft anschließend, ob ihr die richtigen Plättchen gegriffen habt. Hast du versehentlich ein falsches Motiv gegriffen, legst du das Plättchen wieder zurück in die Tischmitte. Passende Plättchen behältst du und legst sie offen vor dir ab.

Danach beginnt eine neue Runde. Wer an der Reihe ist, würfelt erneut alle 4 Würfel.

Im Laufe des Spiels liegen immer weniger Plättchen aus. Zeigen Würfel Motive, die nicht mehr in der Tischmitte liegen, weil sie schon gegriffen wurden, werden diese Würfel für diese Runde nicht beachtet.



Achtung: Sollten alle 4 Würfel Motive zeigen, die bereits in den Runden zuvor gegriffen wurden, also nicht mehr in der Tischmitte liegen, müsst ihr schnell nach dem bunten Einhornplättchen greifen. Hast du es geschafft, legst du es wieder zurück und suchst dir eins der noch ausliegenden Plättchen aus, das du dann behalten darfst. Greifst du fälschlicherweise nach dem Einhornplättchen, musst du leider eins deiner schon gewonnenen Plättchen in die Tischmitte zurücklegen.

Aufgepasst!



Wenn das Feuermotiv gewürfelt wird, dürft ihr nicht greifen. Hast du doch versehentlich ein Plättchen gegriffen oder berührt, musst du eins deiner bislang gesammelten Plättchen, sofern du eins hast, wieder in die Tischmitte zurücklegen.

Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der nur noch 5 oder weniger Plättchen in der Tischmitte ausliegen. Wer jetzt die meisten Plättchen vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Änderungen vorbehalten.

Art.-Nr.: 40681

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21

12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

Spielautor: Wolfgang Kramer
Illustration: Kristine Ortmeier
Grafik: Leon Schiffer
Redaktion: Thomas Franke

