

MÉCHANLOU



Alter: 4 – 7 Jahre



Anz. der Spieler: 2 - 4



Anz. der Karten: 50 Karten (24 Märchenkarten + 10 Wolfskarten + 8 Karten „Wald und Jäger“ + 8 Karten „Wald und Wolf“).



Ziel des Spiels: Als erster Spieler 6 Karten mit Motiven des Märchens vom Rotkäppchen auslegen.



Spielvorbereitung: 8 Waldkarten werden mit dem Bild nach unten im Kreis in der Tischmitte ausgelegt. Die übrigen Waldkarten werden auf einen Stapel in die Mitte des Kreises gelegt. Das Spiel aus 34 Karten wird gemischt. Jeder Spieler bekommt 3 Karten. Die restlichen Karten bilden den Kartenstock.

Spielregel: Der jüngste Spieler beginnt.

Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, zwischen drei möglichen Aktionen wählen:

- Eine Märchenkarte mit dem Bild nach oben vor sich hinlegen, unabhängig von der Reihenfolge (außer der Karte Nr. 6, die als letzte ausgelegt werden muss).
- Eine seiner drei Karten in den Kartenstock zurückgeben.
- Eine Wolfskarte auf eine Märchenkarte legen, die vor ihm ein anderer Spieler ausgelegt hat, um sie ihm „wegzunehmen“.

In diesem Fall darf der andere Spieler, um seine Karte zu „verteidigen“, eine der Waldkarten aus der Tischmitte umdrehen.

Dazu führt er seine Hände über den Kreis aus Waldkarten und singt das Lied „Rotkäppchen hübsch und fein, ging in den Wald hinein, brachte Großmütterlein Kuchen und Wein.“. Dann wählt er eine Waldkarte aus und dreht sie um.

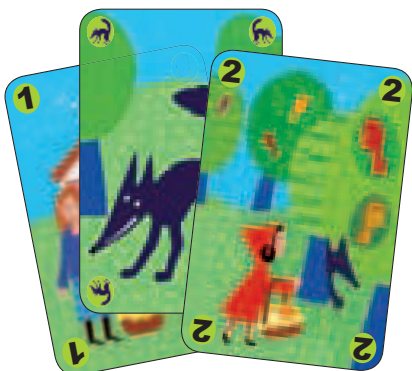
- Zeigt die Waldkarte einen Wolf, muss er seine Märchenkarte an den Gegenspieler abgeben. Dieser legt sie vor sich hin und beginnt oder vervollständigt damit seine Märchenkartenreihe. Die Wolfskarte wird in den Kartenstock zurückgelegt.
- Ist auf der Waldkarte ein Jäger abgebildet, sagt der Spieler „Peng“, denn der Jäger tötet den Wolf und die Märchenkarte bleibt bei ihrem „Besitzer“. Die Wolfskarte kommt zurück in den Kartenstock.

Anm. 1: Nach jeder Aktion zieht der Spieler einer Karte, um immer drei Karten in der Hand zu haben.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und spielt nach den gleichen Regeln.

Anm. 2: Jede Waldkarte, die aufgedeckt wird, wird aus dem Kreis genommen und durch eine neue Karte vom Stapel „Waldkarten“ ersetzt. Die neue Waldkarte wird mit dem Bild nach unten auf den Platz der vorherigen Karte gelegt.

Ende des Spiels: Gewinner ist der Spieler, der zuerst die 6 Karten mit den Märchenmotiven ausgelegt hat.



DJECO

Achtung! Erststichungsgefahr.