

Alle meine Farben

Rot, Gelb, Grün und Blau - kennt der Waschbär ganz genau!

Spieler: 2 - 4
Alter: ab 4 Jahren
Dauer: ca. 10 min.

Inhalt

48 Karten



20 Gegenstandskarten mit Zahlen von 1 - 20



28 Farbkarten – je 4 in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau, Orange, Rosa und Lila

Spielidee

In der Tischmitte liegen die 20 Gegenstandskarten offen aus. Kommt ein Spieler an die Reihe, dann muss er einen der 20 Gegenstände anmalen – zuerst wird der Gegenstand mit der Zahl 1 angemalt, dann der Gegenstand mit der Zahl 2, usw. Hierzu legt der Spieler eine seiner drei Farbkarten, die er auf der Hand hält, offen auf die betreffende Gegenstandskarte drauf.

Wichtig: In jeder Reihe (senkrecht und waagrecht) darf jede Farbe **nur ein Mal** vorkommen.

Gelingt es den Spielern, alle 20 Gegenstände korrekt anzumalen, so dass also in keiner Reihe (senkrecht oder waagrecht) eine Farbe doppelt vorkommt, dann haben alle gemeinsam gewonnen.

In der Profivariante werden die Farbkarten verdeckt abgelegt und jeder spielt für sich.

Spielvorbereitung

Die 20 Gegenstandskarten werden gemischt und dann offen auf dem Tisch zu einem 5x4-Raster ausgelegt. Die Anordnung der Karten ist beliebig.

Die 28 Farbkarten werden ebenfalls gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Farbkarten, die er auf die Hand nimmt.

Die restlichen Farbkarten kommen als verdeckter Zugstapel neben das 5x4-Raster.



Zugstapel

Spielablauf

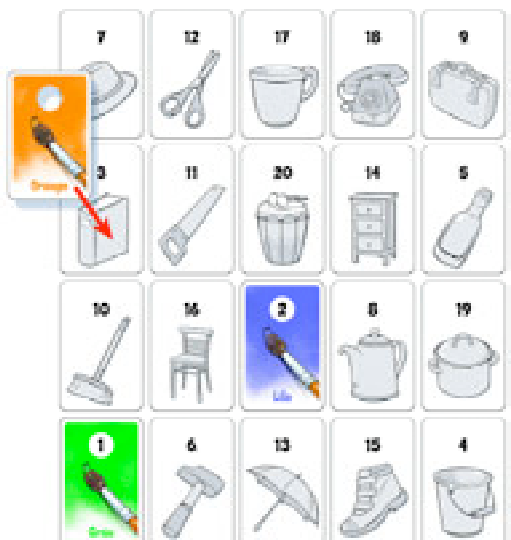
Der jüngste Spieler beginnt. Er muss den Gegenstand mit der Zahl 1 anmalen, also den Ball. Er nimmt eine beliebige seiner drei Handkarten und legt sie offen auf den Ball drauf (so, dass die Zahl 1 durch das Loch zu erkennen ist). Gleichzeitig sagt er laut und deutlich die Farbe an, mit der er den Gegenstand anmalt. Anschließend zieht er eine Karte vom Zugstapel, so dass er wieder drei Karten auf der Hand hält. Damit ist seine Aktion beendet.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Er muss den Gegenstand mit der Zahl 2 anmalen, also den Mülleimer. Er nimmt eine beliebige seiner drei Handkarten und legt sie offen auf den Mülleimer drauf (so, dass die Zahl 2 durch das Loch zu erkennen ist). Gleichzeitig sagt er laut und deutlich die Farbe an, mit der er den Gegenstand anmalt. Anschließend zieht er eine Karte vom Zugstapel, so dass er wieder drei Karten auf der Hand hält. Damit ist seine Aktion beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Maria beginnt und legt eine grüne Karte auf den Ball. Sie sagt: „Ich male den Ball grün an.“ Anschließend zieht sie eine Karte vom Zugstapel und nimmt sie auf die Hand. Nun ist ihr linker Nachbar (Tim) an der Reihe.

Tim legt eine lila Karte auf den Mülleimer und sagt: „Ich male den Mülleimer lila an.“ Er zieht eine Karte vom Stapel und sein linker Nachbar (Jan-Hendrik) ist an der Reihe.

Jan-Hendrik entscheidet sich für Orange und sagt: „Ich male das Buch orange an.“ Er legt die Karte auf das Buch drauf und zieht eine Karte vom Stapel.



In der beschriebenen Art und Weise wird reihum immer weitergespielt. Die Gegenstände müssen in aufsteigender Reihenfolge von 1 – 20 angemalt werden!

Beachte: In jeder Reihe (senkrecht und waagrecht) darf jede Farbe **nur ein Mal** vorkommen! Kann ein Spieler keine seiner drei Karten korrekt ablegen, dann **muss er passen**. In diesem Fall legt er eine seiner drei Handkarten verdeckt an den Tischrand (sie wird nicht mehr benötigt) und zieht eine Karte vom Zugstapel nach. Damit ist seine Aktion beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ist der Zugstapel aufgebraucht, dann kann **nicht** mehr nachgezogen werden. Es wird ganz normal weitergespielt, zunächst mit nur noch zwei Karten auf der Hand und schließlich gegebenenfalls mit nur noch einer Karte auf der Hand.

Das Spiel endet entweder sofort, wenn alle 20 Gegenstände korrekt angemalt wurden, oder wenn kein Spieler mehr Karten auf der Hand hält. Wurden die 20 Gegenstandskarten korrekt mit Farbkarten belegt, dann haben alle Spieler **gemeinsam gewonnen**.

Sollte kein Spieler mehr Karten auf der Hand haben und die 20 Gegenstandskarten wurden nicht vollständig korrekt mit Farbkarten belegt, dann haben alle gemeinsam verloren.

Profivariante

Die Spielvorbereitung ist genau wie bei der normalen Variante: Ein beliebiges 5x4-Raster wird ausgelegt und jeder bekommt drei Farbkarten auf die Hand. Es wird ausgelost, wer beginnt. Es wird wieder reihum gespielt und die Gegenstände werden wieder in aufsteigender Zahlenfolge von 1 – 20 angemalt. Auch in der Profivariante sollte jeder Spieler versuchen, die Karten so abzulegen, dass in keiner Reihe (senkrecht oder waagrecht) eine Farbe mehr als einmal vorkommt.

→ Wer an die Reihe kommt, **muss** eine seiner drei Handkarten auswählen, sie vorzeigen und sie dann verdeckt auf den betreffenden Gegenstand legen. Es ist **nicht** erlaubt, zu passen. Anschließend zieht der Spieler eine Karte vom Zugstapel. Jeder Spieler hat immer drei Karten auf der Hand.

Beachte: Da nicht gepasst werden darf, kann es durchaus vorkommen, dass ein Spieler gezwungen ist, eine Farbe in eine Reihe zu legen, die in dieser Reihe (verdeckt liegend) bereits vorhanden ist. Dies ist zwar schlecht für den Spieler (weil es einen Fehler darstellt), aber es ist ausdrücklich erlaubt und muss gegebenenfalls gemacht werden.

*Emily ist Startspieler. Sie zeigt eine blaue Karte vor und sagt: „Ich male den Ball blau an.“ Dann legt sie die blaue Farbkarte **verdeckt** auf den Ball drauf (so, dass die 1 durch das Loch zu sehen ist). Anschließend zieht sie eine Karte vom Stapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.*



*Maria zeigt eine rosa Karte vor und sagt: „Ich male den Mülleimer rosa an.“ Dann legt sie die rosa Farbkarte **verdeckt** auf den Mülleimer drauf (so, dass die 2 durch das Loch zu sehen ist). Anschließend zieht sie eine Karte vom Stapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.*

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend reihum so lange weitergespielt, bis alle 20 Gegenstandskarten mit (verdeckt liegenden) Farbkarten belegt sind. Die Karten, die die Spieler jetzt noch auf den Händen halten, werden auf den Zugstapel gelegt.

Jetzt wird's spannend: Wer hat welche Fehler gemacht?

Der Startspieler, also derjenige, der seine Farbkarte auf die 1 (Ball) gelegt hat, deckt diese Farbkarte an Ort und Stelle auf. Dann ist sein linker Nachbar dran und deckt die Farbkarte auf, die er auf die 2 (Mülleimer) gelegt hat. Dann ist dessen linker Nachbar dran und deckt die Karte auf, die er auf die 3 gelegt hat.

→ Reihum decken die Spieler jeweils die Karte auf, die sie selbst verdeckt auf die betreffende Gegenstandskarte gelegt haben – die Farbkarte wird an Ort und Stelle umgedreht, also so, dass sie anschließend offen auf der Gegenstandskarte liegt. Sollte hierbei ein Fehler zu Tage treten, also die Farbe der gerade aufgedeckten Karte in der betreffenden Reihe (senkrecht oder waagrecht) bereits vorhanden sein, dann bekommt der betreffende Spieler (also derjenige, der die Karte dort hingelegt hat) einen Strafpunkt. **Hinweis:** Zur Kennzeichnung der Strafpunkte kann man die übrig gebliebenen Karten des Zugstapels verwenden. Wer einen Fehler gemacht hat, bekommt also eine Strafkarte vom Zugstapel.

Es werden (in aufsteigender Zahlenfolge) alle 20 Farbkarten an Ort und Stelle von jeweils demjenigen Spieler umgedreht, der sie anfangs dorthin gelegt hat. Zum Schluss liegen alle 20 Farbkarten aufgedeckt im 5x4-Raster. Wer die wenigsten Strafpunkte kassiert hat, ist Sieger.

Die Gelbe Reihe - gute Spiele nicht nur für kleine Kinder!



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

