

Hallo! Ich bin **der kleine AMIGO** und zeige euch,
wie dieses Spiel funktioniert. Viel Spaß!



Kissenschlacht

von Liesbeth Bos

Spieler: 2 – 4 Personen

Alter: ab 4 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Spielmaterial

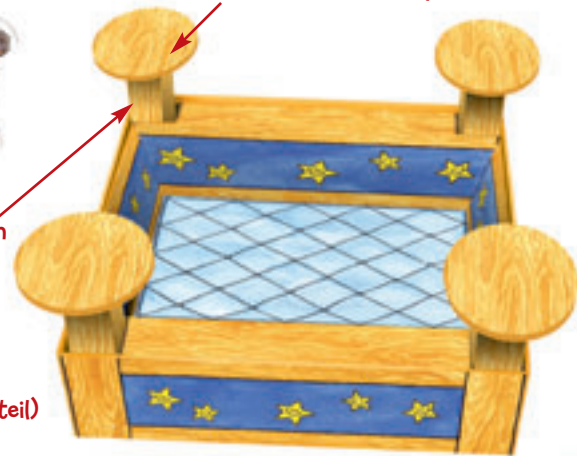
16 Kissen, je 4 pro Farbe



12 Figuren, je 3 pro Farbe



4 Auflagen für die Bettpfosten



4 Wippen



1 Bett
(Schachte(unterteil))

Spielidee

Die Kuschtiere haben heute „sturmfreie Bude“, niemand ist zu Hause, der auf sie aufpasst. Da lädt das Bett zu einer großen Küssenschlacht ein. Teddy, Mausi, Schweinchen und Hasi klettern auf die Bettpfosten und bewerfen sich gegenseitig mit den weichen Kissen.

Im Spiel versuchst du, mit der Wippe deine Kissen ins Bett zu schleudern. Für jedes eigene Kissen, das im Bett landet, darfst du eine deiner Figuren auf einen Bettpfosten stellen. Doch Vorsicht: Auf den Pfosten wirst du schnell zur Zielscheibe für die anderen Spieler! Schaffst du es als Erster, alle deine Kissen ins Bett zu schleudern, gewinnst du und darfst dich als bester Kissenwerfer feiern lassen.

Spielvorbereitung

Das Schachtelunterteil ist das Bett. Stecke je eine runde Plattform auf jeden Bettpfosten. Danach steckst du die Pfosten in die vier Ecken des Betts (siehe Abbildung). Stelle das Bett nun so in die Tischmitte, dass es alle gut erreichen können.



Such dir eine Farbe aus und nimm dir in dieser Farbe die vier Kissen und die drei Figuren. Dazu bekommst du eine Wippe. Nicht benötigtes Spielmaterial legst du beiseite.

Lege die Figuren und Kissen vor dir ab und bringe deine Wippe vor dem Bett in Position.



Beispiel für den Spielaufbau bei vier Spielern

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, legst du eines deiner Kissen auf deine Wippe und versuchst es ins Bett zu schleudern.

Landet das Kissen im Bett, darfst du eine deiner Figuren auf einen beliebigen Bettpfosten stellen.

Beispiel: Teddy hat es geschafft, sein Kissen ins Bett zu schleudern. Er stellt eine seiner Figuren auf einen Bettpfosten.



Schleuderst du dein zweites oder drittes Kissen ins Bett, stellst du entsprechend deine zweite oder dritte Figur auf einen Bettpfosten.

Auf einem Bettpfosten dürfen mehrere Figuren stehen, auch mehrere von einem Spieler.

Beispiel: Teddy hat zwei Kissen im Bett liegen und daher zwei Figuren auf den Bettpfosten. Schweinchen hat schon drei Kissen im Bett und daher drei Figuren auf den Bettpfosten.

Landet dein Kissen nicht im Bett, nimmst du es wieder zu dir. Du darfst dann auch keine Figur auf einen Bettpfosten stellen.

Du hast immer nur einen Versuch, danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Volltreffer!

Es kann passieren, dass du mit dem Kissen eine Figur auf einem Bettpfosten triffst, so dass diese herunterfällt. Der Besitzer der Figur nimmt sie wieder zu sich und muss außerdem eines seiner Kissen wieder aus dem Bett nehmen und vor sich ablegen.

Beispiel: Maus trifft mit dem roten Kissen gleich zwei Figuren und wirft sie vom Bettpfosten. Schweinchen und Teddy nehmen ihre heruntergefallenen Figuren und je ein Kissen aus dem Bett zurück.



Spielende

Schaffst du es, dein viertes Kissen ins Bett zu schleudern, ohne dabei eine deiner Figuren von einem Bettpfosten zu werfen, ist das Spiel beendet und du hast gewonnen. Bis zum nächsten Spiel trägst du nun den Titel „Bester Kissenwerfer“.

Kissenschlacht_Regel.qxp:Layout 1 19.09.2010 12:01:04 Seite 5

Habt ihr euch beim Spielen schon gefragt, wie eine Wippe funktioniert?



Beim Spielen der „Kissenschlacht“ werdet ihr sicherlich bemerkt haben, dass die Kissen nicht immer gleich weit fliegen. Mal landen sie deutlich vor dem Bett, mal fliegen sie im hohen Bogen bis auf die andere Tischseite. Und nur wenn alles gut geht, fliegen die Kissen in einem schönen Bogen direkt ins Bett. Habt ihr eine Idee, woran das liegen könnte?

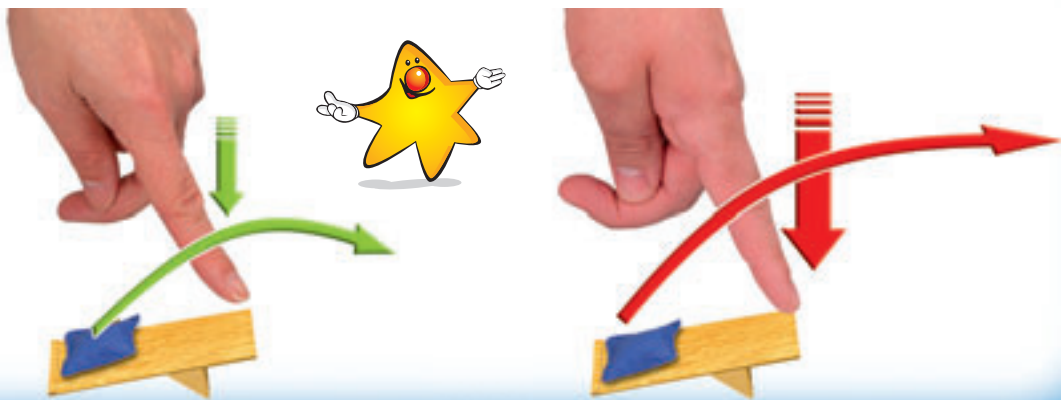
Machen wir doch einmal gemeinsam einen Versuch und nehmen dazu eine Wippe und ein Kissen.

1. Versuch: Unterschiedlich stark drücken

Zuerst schauen wir, wie weit das Kissen fliegt, wenn wir unterschiedlich stark auf die Wippe drücken. Legt dafür bitte das Kissen immer ganz an das Ende der langen Wippenseite.

Wenn ihr nun leicht auf die Wippe drückt, wird das Kissen nur in einem kleinen Bogen fliegen und schon sehr schnell wieder auf dem Tisch landen. Drückt ihr deutlich stärker, fliegt das Kissen höher und weiter. Aber bitte nicht übertreiben, sonst müsst ihr das Kissen noch hinter dem Sofa hervorholen oder eure Eltern ganz oben im Regal suchen lassen.

Wie ihr bei diesem Versuch seht, könnt ihr das Kissen weiter und höher fliegen lassen, je kräftiger ihr auf die Wippe drückt. Ihr habt etwas Vergleichbares vielleicht schon einmal im Zirkus gesehen, wenn ein Artist durch eine Wippe von seinen Freunden hoch in die Luft geschleudert wird. Soll der Artist höher fliegen, springen gleich zwei seiner Freunde zusammen auf die Wippe, damit sie schwerer sind und stärker „drücken“ können!



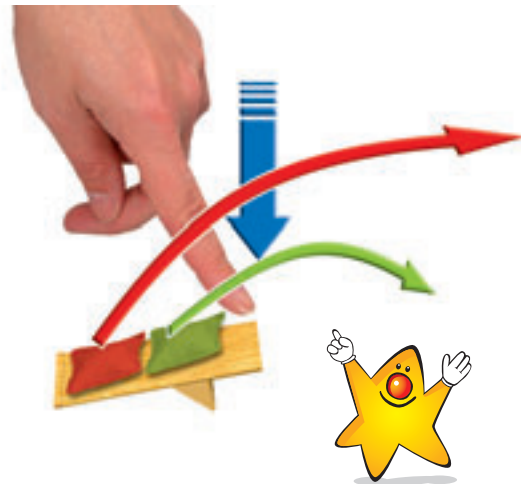
2. Versuch: Das Kissen auf verschiedene Stellen der Wippe legen

Nun wollen wir ausprobieren, ob das Kissen anders fliegt, wenn es nicht an das Ende der Wippe gelegt wird. Dazu legt ihr das Kissen bitte bei jedem Flugversuch ein Stück weiter weg vom Ende der Wippe, also immer näher zur Mitte. Für diesen Versuch ist es wichtig, dass ihr immer möglichst gleich stark auf die Wippe drückt!

Und was könnt ihr dabei feststellen? Je weiter das Kissen in Richtung Mitte gelegt wird, desto niedriger und kürzer fliegt es durch die Luft!

Die Erklärung ist ganz einfach: Wenn ihr das Kissen an das Ende der Wippe legt, kann es den meisten Schwung bekommen und weiter fliegen. Wenn es aber weiter in die Mitte gelegt wird und ihr immer gleich stark auf die Wippe drückt, bekommt es nicht mehr so viel Schwung und landet dadurch schneller wieder auf dem Tisch.

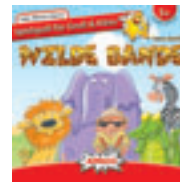
Damit das Kissen in diesem Versuch immer gleich weit fliegen kann, müsst ihr immer stärker auf die Wippe drücken, je weiter das Kissen in Richtung der Mitte der Wippe gelegt wird.



Viel Spaß beim Ausprobieren und Spielen wünscht euch der kleine Amigo!



Kennt ihr schon
diese Spiele?



Alles über die Spiele findet ihr unter www.derkleineAMIGO.de



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

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