

Klaus die Maus

entdeckt die Welt

Für 2 bis 5 Spieler von 5 bis 99 Jahren



Inhalt

- 6 Kontinente
- 150 Karten
- 1 Kartenbox
- 5 Spielfiguren
- 50 Holzchips



Liebe Eltern,
spielen Sie **Klaus die Maus entdeckt die Welt** mit jüngeren Kindern, sollten Sie einige Bilder aussortieren, von denen Sie wissen, dass Ihre Kinder Probleme beim Zuordnen haben werden. Um den Kindern zu zeigen, wie vielfältig unsere Welt ist, schadet es aber nicht, auch ein paar unbekannte Karten im Spiel zu lassen. Lassen Sie Ihre Kinder in den ersten Spielen ruhig raten, was wohin gehören könnte. Mit der Zeit werden sie viele neue Dinge kennen lernen und schon bald wissen, wohin sie gehören.

Klaus die Maus war ganz schön lange in vielen Ländern unserer Erde unterwegs. Dabei hat er eine Menge Bilder gesammelt, die er uns zeigen möchte. Von allen Kontinenten bringt er Bilder mit, auf denen Menschen, Tiere, Gebäude und vieles mehr zu sehen sind. Leider ist ihm auf dem Heimweg ein kleines Missgeschick passiert: Ein kräftiger Wind hat alle Bilder durcheinander geweht. Könnt ihr Klaus helfen, sie wieder den richtigen Kontinenten zuzuordnen?

Das ist manchmal ganz einfach. Aber oft ist es auch ein bisschen vertrackt. Denn vieles gibt es mittlerweile überall auf der Welt. Dennoch hat alles irgendwo seinen Ursprung oder ist typisch für einen bestimmten Kontinent. Und bei eurer Reise um die Erde werdet ihr bestimmt viel Interessantes kennen lernen!

Spielziel

Wer viele Bilder den richtigen Kontinenten zuordnet und am Ende des Spiels die meisten Chips besitzt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Legt alle **Kontinente** in die Tischmitte. Hier könnt ihr sehen, wie ihr sie aneinander legt:



Mischt die **Karten** mit der Bildseite nach oben und legt den Kartenstapel auf den Tisch. Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur**. **Kartenbox** und **Holzchips** werden bereit gelegt.

Das Spiel

Der älteste Spieler ist Startspieler der ersten Runde. Danach wechselt dieses Amt im Uhrzeigersinn. Bist du Startspieler, nimmst du die Kartenbox und legst die oberste Karte vom Stapel mit der Bildseite nach oben hinein, ohne die Rückseite anzuschauen oder sie deinen Mitspielern zu zeigen. Die Kartenbox legst du so auf den Tisch, dass alle die Karte gut sehen können. Jeder überlegt nun für sich, zu welchem Kontinent das Bild wohl gehören könnte.

Wer möchte darf die Kartenbox zu sich nehmen, um das Bild besser erkennen zu können. Die Karte dürft ihr aber nicht umdrehen.



Dann stellst du deine Spielfigur auf den Kontinent, von dem das Bild auf der Karte deiner Meinung nach stammt. Deine Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Einmal gesetzte Spielfiguren dürfen nicht mehr versetzt werden. Sobald alle Spielfiguren auf den Kontinenten stehen, nimmst du die Kartenbox und kippst sie um, so dass alle die Rückseite der Karte sehen können. Nun prüft ihr, ob ihr eure Figuren richtig gesetzt habt. Wer noch nicht lesen kann, vergleicht einfach Form und Farbe des Kontinents. Jeder Spieler, dessen Spielfigur auf dem richtigen Kontinent steht, bekommt einen Chip.



Die nächsten Runden

Dein linker Nachbar ist neuer Startspieler. Er legt die eben gespielte Karte beiseite und eine neue Karte mit der Bildseite nach oben in die Kartenbox. Wieder schaut ihr euch alle gemeinsam das neue Bild gut an und überlegt, zu welchem Kontinent es passen könnte. Der neue Startspieler stellt als Erster seine Spielfigur auf den passenden Kontinent. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn usw.

Spielende

Sobald ein Spieler 10 Chips hat, endet das Spiel. Er hat gewonnen. Haben mehrere Spieler gleichzeitig 10 Chips, gewinnen alle zusammen.



© 2008 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autorin: Roselyne Kuch
Illustrationen: Sara Caimi, Irene Wanitschke

& friends
HUCH!
HUCH!