

Meine ersten Spiele



Dieses Spiel fördert:

- Erstes Regelverständnis
- Erstes Zählen
- Wahrnehmung

Äpfelchen

*pflückt die Äpfel
und füllt die Eimer!*

Alter
4 bis 7



Ravensburger

Ravensburger® Spiele Nr. 22 236 0

Design: Peter Becker, DE Ravensburger

Illustration: Katrin Lindley

Foto: Becker Studios

Ein lustiges Kinderspiel für 2–4 Kinder von 4–7 Jahren.

Inhalt:

1 Spielplan mit Drehpfeil

4 Bäume

4 Eimer

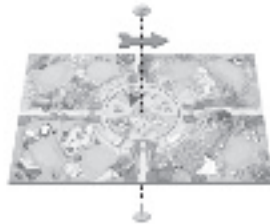
44 Äpfel (4 Äpfel als Ersatz)



Die Äpfel sind reif, die Ernte kann beginnen! Jedes Kind hat im Garten ein eigenes Apfelbäumchen und möchte die leckeren Früchte pflücken. Doch aufgepasst, lasst euch nicht vom frechen Raben oder dem leckeren Eis ablenken! Wer als Erster seinen Eimer gefüllt hat, gewinnt das Spiel.

Vor dem ersten Spiel

- Montiert den Drehpfeil im Spielplan (siehe Abbildung).
- Brecht alle Äpfel aus der Form aus.



Spielvorbereitung

- Steckt die vier Bäume und die Eimer in die Öffnungen des Spielplans.
- Verteilt zehn Äpfel an jeden Spieler. Überzählige Äpfel werden nicht benötigt und beiseite gelegt.
- Wählt einen Baum aus und hängt eure zehn Äpfel an euren Baum.
- Achtet darauf, dass zu Spielbeginn kein Apfel im Eimer oder auf der Wiese liegt.

Ziel des Spiels

... ist es, als Erster seine zehn Äpfelchen in seinen Eimer zu legen.

Spielverlauf

Der Jüngste beginnt. Reihum wird der Pfeil gedreht. Die Symbole in der Mitte des Spielplans zeigen an, was der Spieler tun muss.



1–4 Äpfel: Du darfst so viele Äpfel von deinem Baum pflücken oder von deiner Wiese auflesen, wie auf dem Feld sind, auf das der Pfeil zeigt. Lege diesen/ diese in deinen Eimer.

Ein Beispiel: Zeigt der Pfeil auf das Feld mit den drei Äpfeln, legst du drei Äpfel von deinem Baum oder deiner Wiese in deinen Eimer.



Eis: Ein Freund besucht dich in deinem Garten. Du gehst mit ihm Eis essen und setzt deshalb einmal aus.



Rabe: Aufgepasst! Ein frecher Rabe stibitzt zwei Äpfel aus deinem Eimer. Du erwischst ihn dabei. Vor Schreck lässt er die Äpfel auf deine Wiese fallen.

Ist in deinem Eimer nur ein oder gar kein Apfel, darfst du bei einem deiner Mitspieler einen Apfel aus dem Eimer nehmen und auf seine Wiese legen. Sind dort auch keine Äpfel, verfällt dein Zug.



Umgekippter Eimer: Jemand hat deinen Eimer umgestoßen. Nimm alle Äpfel aus deinem Eimer und leg sie auf deine Wiese. Sind keine Äpfel im Eimer, verfällt der Zug.

Spielende

Gewonnen hat, wer als Erster seinen Eimer mit **zehn Äpfeln** gefüllt hat.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos