

Flinker Willi

A wie Anna, Arzt und Ameisenbär –
schnell Begriffe finden ist nicht schwer!

Für 2 – 4 Kinder
Ab 7 Jahre

Spielmaterial

1 Würfel



21 Chips



1 Holzfigur „Flinker Willi“
mit 13 Holzscheiben



Ziel des Spiels

Wer als Erster zu einem der neun Themen mit dem ausgewählten Buchstaben einen passenden Begriff weiß, schnappt sich den Flinken Willi. Nennt der Spieler einen richtigen Begriff, darf er sich als Belohnung ein Teil der Holzfigur nehmen. Wer als Erster vier Holzteile des Flinken Willi gesammelt hat, ist der Sieger!

Vor dem ersten Spiel

Löst vorsichtig alle Chips aus den Stanztafeln.

Spielvorbereitung

Die Chips werden beliebig mit der Buchstabenseite nach oben im Kreis ausgelegt.

Tipp: Mit manchen Buchstaben (zum Beispiel X, Y, Z) ist es schwieriger, Begriffe zu finden, als mit anderen. Wählt deshalb vor jeder Runde die Chips aus, mit denen ihr spielen wollt, und legt die restlichen in die Schachtel zurück.

Stellt den Flinken Willi auf einen beliebigen Buchstabenchip und legt den Würfel bereit.

Das Spiel geht los!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Er dreht den Chip um, der **im Uhrzeigersinn** direkt neben dem Flinken Willi liegt. Jetzt wird eines der neun Themen sichtbar. Finde...



... einen Beruf!



... eine Farbe!



... ein Hobby oder eine Freizeitaktivität!



... einen männlichen Vornamen!



... ein Kleidungsstück!



... ein Lebensmittel!



... einen weiblichen Vornamen!



... eine Stadt!



... ein Tier!

Anschließend würfelt der Spieler. Jetzt sind alle Spieler gleichzeitig am Zug! Jeder Spieler zählt (still und leise) für sich so viele Chips **entgegen dem Uhrzeigersinn** vom Flinken Willi aus, wie Würfelaugen zu sehen sind.

Tipp: Verratet euren Mitspielern nicht, welcher der gesuchte Buchstabe ist, indem ihr mit dem Finger auf den Chip zeigt oder den Buchstaben laut nennt!

Mit diesem Buchstaben muss der Begriff beginnen, der zu dem Thema auf dem Chip neben dem Flinken Willi passt. Auf manchen Chips sind zwei oder drei Buchstaben abgebildet: In diesem Fall, entscheidet jeder selbst, welchen Buchstaben er für den Begriff auswählt.

Beispiel: Der Chip im Uhrzeigersinn neben dem Flinken Willi wird umgedreht (blauer Pfeil). Das Thema ist „männlicher Vorname“. Es wird eine Drei gewürfelt und alle Spieler zählen nun still und leise drei Chips entgegen dem Uhrzeigersinn (roter Pfeil). Dort liegt der Buchstabenchip „N/O“. Jetzt suchen alle gleichzeitig einen männlichen Vornamen, der mit „N“ oder „O“ beginnt, z. B. Nils, Nick, Noah, Olaf, Otto, Oliver ...“



Wer meint, einen passenden Begriff gefunden zu haben, schnappt sich den Flinken Willi.



Verliert der Flinke Willi dabei den Kopf, ist die Runde sofort beendet und kein Spieler erhält ein Holzteil. Setzt den Kopf wieder auf den Flinken Willi, stellt die Figur auf den Buchstabenchip zurück und würfelt gleich noch einmal.

Nur wer den Flinken Willi mit Kopf in der Hand hält, darf einen Begriff nennen! Alle Spieler entscheiden dabei gemeinsam, ob der Begriff stimmt oder nicht:

- **Stimmt der Begriff, das heißt, passt er zu Thema und Buchstabe?** Dann erhält der Spieler als Belohnung ein Holzteil des Flinken Willi. Er nimmt dazu den Kopf von der Figur, wählt ein Holzteil aus, das er vor sich ablegt, und steckt die restlichen Holzteile sowie den Kopf wieder auf den Stab.
- **Stimmt der Begriff nicht?** Dann erhält der Spieler leider kein Holzteil. Hat er schon ein oder mehrere Holzteile vor sich liegen, muss er ein beliebiges Teil auf den Flinken Willi zurückstecken.
- **Findet kein Spieler einen passenden Begriff?** Dann wird erneut gewürfelt.



Obwohl die Holzteile unterschiedliche Größen und Farben haben, zählen sie jeweils einen Punkt.

Abschließend dreht der Spieler den Chip mit dem Thema um, sodass wieder der Buchstabe zu sehen ist. Dann stellt er den Flinken Willi auf den in dieser Runde gespielten Buchstabenchip (im Beispiel "N/O"). Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und setzt das Spiel wie oben beschrieben fort.

Ende des Spiels

Wer als Erster vier Holzteile gesammelt hat, gewinnt!

Flinker Willi

A wie Anna, Arzt und Ameisenbär –
schnell Begriffe finden ist nicht schwer!

Für 2 – 4 Kinder
Ab 7 Jahre

Spielmaterial

1 Würfel



21 Chips



1 Holzfigur „Flinker Willi“
mit 13 Holzscheiben



Ziel des Spiels

Wer als Erster zu einem der neun Themen mit dem ausgewählten Buchstaben einen passenden Begriff weiß, schnappt sich den Flinken Willi. Nennt der Spieler einen richtigen Begriff, darf er sich als Belohnung ein Teil der Holzfigur nehmen. Wer als Erster vier Holzteile des Flinken Willi gesammelt hat, ist der Sieger!

Vor dem ersten Spiel

Löst vorsichtig alle Chips aus den Stanztafeln.

Spielvorbereitung

Die Chips werden beliebig mit der Buchstabenseite nach oben im Kreis ausgelegt.

Tipp: Mit manchen Buchstaben (zum Beispiel X, Y, Z) ist es schwieriger, Begriffe zu finden, als mit anderen. Wählt deshalb vor jeder Runde die Chips aus, mit denen ihr spielen wollt, und legt die restlichen in die Schachtel zurück.

Stellt den Flinken Willi auf einen beliebigen Buchstabenchip und legt den Würfel bereit.