

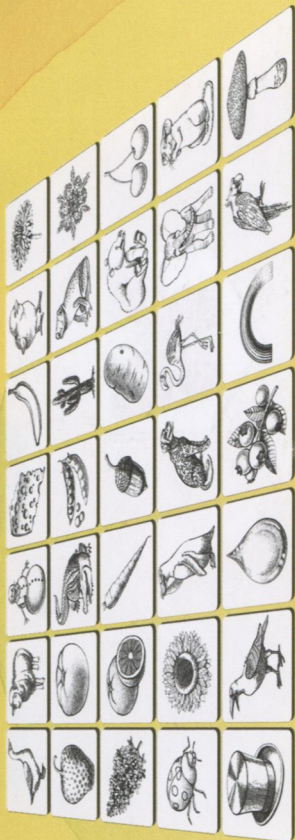
# Farben ringsum

## SPIELANLEITUNG

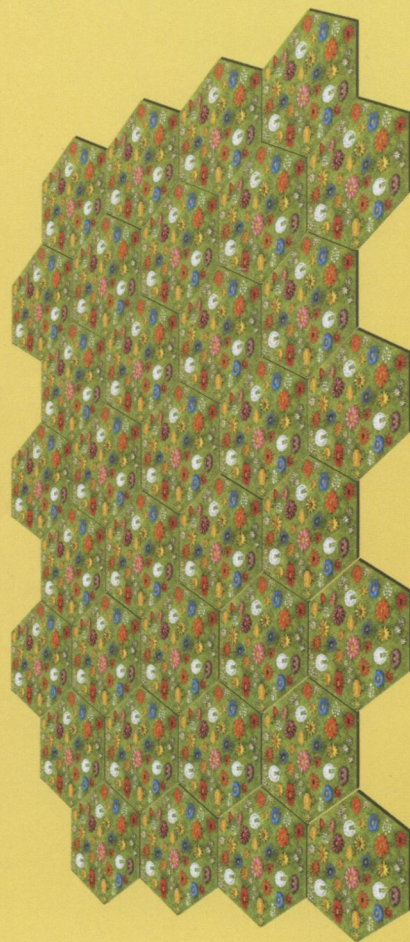
### ZIEL DES SPIELS

ist es, durch Suchen und Raten möglichst viele Gegenstände, Tiere, Pflanzen oder Früchte zu finden, welche den Farben der Schmetterlingsflügel auf den sechseckigen, bunten Schmetterlingskärtchen entsprechen.

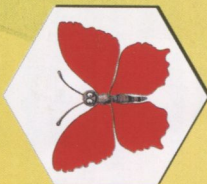
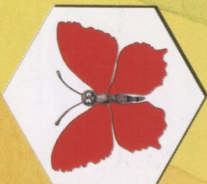
### SPIELVORBEREITUNG



Die viereckigen Bildkärtchen werden gut gemischt und mit der farbigen Seite nach unten auf den Tisch gelegt. Die sechseckigen Schmetterlingskärtchen werden vom jüngsten Spieler gemischt. Anschließend legt er aus den Kärtchen mit der Wiesenseite nach oben eine Wiese und bestimmt, welcher Spieler anfangen darf.



Wenn man beim Aufdecken des viereckigen Kärtchens feststellt, dass die Farbe der Schmetterlingsflügel nicht mit der Farbe der abgebildeten Sache übereinstimmt, wird das viereckige Kärtchen wieder unter die anderen viereckigen Kärtchen gemischt. Das sechseckige Wiesenkärtchen kommt trotzdem in die Spielschachtel.



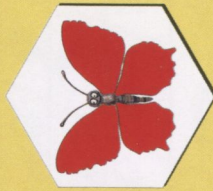
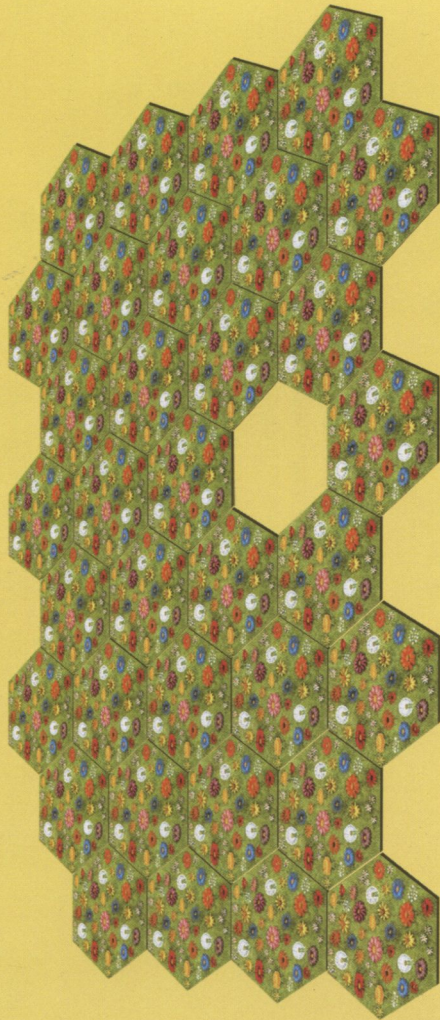
Nun ist der Spieler, der links vom ersten Spieler sitzt, an der Reihe. Er sucht sich ein sechseckiges Kärtchen aus und zeigt es seinen Mitspielern.

### SPIELEND

Sobald alle sechseckigen Schmetterlings- bzw. Wiesenkärtchen aufgedeckt sind, ist das Spiel zu Ende. Gewinner ist derjenige, der die meisten viereckigen Bildkärtchen gesammelt hat. Falls die Spieler bereits zur Schule gehen und rechnen können, gewinnt derjenige, der die meisten Punkte hat. Diese werden wie folgt gezählt:  
Für jedes richtig aufgedeckte viereckige Bildkärtchen bekommt man einen Punkt.  
Für jedes auf dem Spieltisch übrig gebliebene, also falsch aufgedeckte viereckige Bildkärtchen vervielfachen sich die Punkte, die ein Spieler für seine Bildkärtchen derselben Farbe bekommt.  
Ein Beispiel: Auf dem Spieltisch liegen noch ein gelbes und zwei rote viereckige Bildkärtchen. Deshalb bekommt jeder Spieler für jedes seiner gelben Bildkärtchen jeweils zwei Punkte, für jedes seiner roten Bildkärtchen jeweils drei Punkte. Für alle anderen Bildkärtchen bekommt er jeweils einen Punkt.

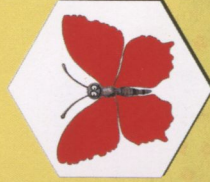
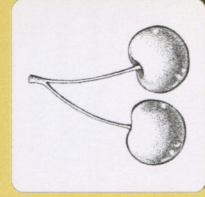
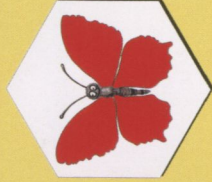


©2007  
"SAVAS TAKAS" ir ko  
Didžioji 4, LT-01128, Litauen  
Tel./Fax +370 5 231 37 43  
info@logis.lt  
www.logis.lt



### SPIELBLAUF

Der erste Spieler nimmt ein beliebiges sechseckiges Kärtchen von der Wiese, deckt es auf und zeigt allen Mitspielern den abgebildeten farbigen Schmetterling.



Dann sucht er nach einem viereckigen farblosen Tier-, Pflanzen-, Frucht- oder Gegenstandsbildkärtchen, das zu der Farbe der Schmetterlingsflügel passt. Wenn die Farben der Schmetterlingsflügel mit den Farben der auf dem viereckigen Bildkärtchen abgebildeten Sache übereinstimmen, bekommt der Spieler dieses viereckige Bildkärtchen.

Ein Beispiel: Der Spieler nimmt ein sechseckiges Kärtchen, auf dem der Schmetterling rote Flügel hat. Nun sucht er unter den viereckigen farblosen Bildkärtchen nach einer Sache, welche rot sein kann und findet z. B. das Kärtchen, auf dem eine Kirsche abgebildet ist. Er deckt die Karte auf und sieht: die Kirsche ist rot. Also stimmt die Farbe der Schmetterlingsflügel mit der Farbe der dargestellten Frucht überein. Der Spieler bewahrt das viereckige Kärtchen sorgfältig auf. Das sechseckige Wiesenkärtchen landet hingegen in der Spielschachtel.

