

KLEINER STINKER

DIE REGELN



Nach einer Idee von Ken Gruhl und Jeremy Posner.
Entwickelt von Kitten Games®

AB 4
JAHREN

2-5
PERSONEN

5
MIN.

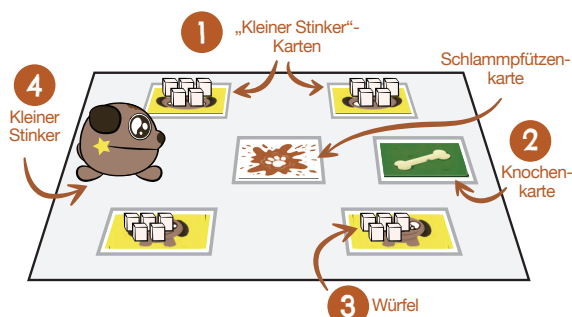
LIEBE ERWACHSENE!

Diesen Teil der Anleitung solltet ihr für euch selbst durchlesen, um die Kinder nicht zu langweilen. Erst am Ende gibt es einen Abschnitt, den ihr ihnen vorlesen solltet!

ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst alle seine Würfel loswird, gewinnt!

VORBEREITUNG



1 Nehmt euch je 1 „Kleiner Stinker“-Karte und legt sie aufgedeckt vor euch. Legt übrig gebliebene Exemplare zurück in die Schachtel.

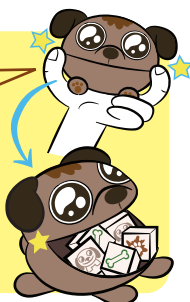
2 Legt die Schlammputzenkarte aufgedeckt in die Tischmitte. Die Knochenkarte kommt aufgedeckt an den Rand der Spielfläche.

3 Teilt die Würfel gleichmäßig unter euch auf. Falls Würfel übrig bleiben, legt sie zurück in die Schachtel. Legt eure Würfel auf eure „Kleiner Stinker“-Karte.

Beispiel: Spielt ihr zu dritt, habt ihr jeweils 6 Würfel auf eurer „Kleiner Stinker“-Karte. 2 Würfel kommen zurück in die Schachtel.

4 Wer am jüngsten ist, fängt an und erhält den Kleinen Stinker.

Ich helfe dir beim Würfeln! Drücke sanft die Sterne auf meinen Wangen, damit ich meinen Mund öffne. Bist du am Zug, lege alle Würfel auf deiner „Kleiner Stinker“-Karte in meinen Mund und schüttle mich. Drücke anschließend wieder meine Wangen, damit die Würfel auf den Tisch fallen.



Material: 1 Kleiner Stinker, 20 Würfel, 5 „Kleiner Stinker“-Karten, 1 Knochenkarte, 1 Schlammputzenkarte

SPIELABLAUF

Sobald du am Zug bist, schnapp dir alle Würfel auf deiner „Kleiner Stinker“-Karte, lege sie in den Kleinen Stinker, schüttle ihn und lass die Würfel anschließend über den Tisch kullern. Schau dir die Würfel anschließend an und sortiere sie folgendermaßen:



NIETE

Lege alle Nieten, die du gewürfelt hast, auf deine eigene „Kleiner Stinker“-Karte zurück.



KLEINER STINKER

Verteile alle Kleinen Stinker, die du gewürfelt hast, auf beliebige „Kleiner Stinker“-Karten der anderen.

Denk dran: Versuche, alle Würfel loszuwerden, um das Spiel zu gewinnen! Wer deine Würfel bekommt, hat es also schwerer, zu gewinnen. Du darfst die Würfel alle zusammen weiterreichen oder beliebig aufteilen.



KNOCHEN

Lege alle Knochen, die du gewürfelt hast, auf die Knochenkarte. Hurra, du hast deine Knochen vergraben! Diese Würfel sind nun aus dem Spiel.



SCHLAMMPFÜTZE

Lege alle Schlammputzen, die du gewürfelt hast, auf die Schlammputzenkarte.

GANZ WICHTIGE REGEL

Du MUSST in deinem Zug mindestens 1 Schlammputze würfeln. Nachdem du gewürfelt hast, halte zuerst nach Schlammputzen Ausschau! Falls du keine Schlammputze gewürfelt hast, musst du **ALLE** Würfel auf der Schlammputzenkarte nehmen und auf deine „Kleiner Stinker“-Karte legen (es sei denn, dort liegen keine – dann hast du Glück gehabt!)

Das bedeutet: Wann immer jemand mindestens 1 Schlammputze würfelt, liegen wieder mehr Würfel auf der Schlammputzenkarte. Dann wird es immer wichtiger, mindestens 1 Schlammputze zu würfeln!



Nachdem du alle deine Würfel abgelegt hast, beende deinen Zug. Wer links von dir sitzt, würfelt nun alle Würfel auf der eigenen „Kleiner Stinker“-Karte.

SIEG

Wer zuerst am Ende eines Spielzugs keine Würfel mehr auf seiner „Kleiner Stinker“-Karte hat, hat gewonnen!

AUF DER RÜCKSEITE FINDET IHR EIN PAAR BEISPIELE!

BEISPIELE

Schauen wir uns ein paar mögliche Spielzüge an.

BEISPIEL 1

Du bist am Zug und auf deiner „Kleiner Stinker“-Karte sind 6 Würfel.

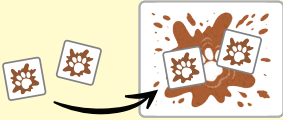


Du würfelst und erhältst folgendes Ergebnis:



2 Schlammputzen 2 Kleine Stinker 2 Nieten

Lege die 2 Schlammputzen auf die Schlammputzenkarte.



Weil du mindestens 1 Schlammputze gewürfelt hast, brauchst du keinen der Würfel zu nehmen, die schon auf der Schlammputzenkarte lagen. Puh!

Lege deine 2 Nieten auf deine eigene „Kleiner Stinker“-Karte.



Deine „Kleiner Stinker“-Karte

Die letzten 2 sind Kleine Stinker. Du entscheidest dich, 1 davon auf die „Kleine Stinker“-Karte von Emma und 1 davon auf die „Kleine Stinker“-Karte von Leon zu legen.



Emmas „Kleiner Stinker“-Karte

Leons „Kleiner Stinker“-Karte

Nun ist dein Zug beendet und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

BEISPIEL 2

Du bist am Zug und hast nur noch 3 Würfel auf deiner „Kleiner Stinker“-Karte.

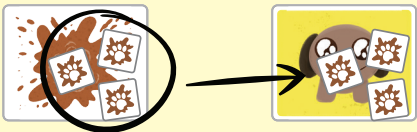


Du würfelst und erhältst folgendes Ergebnis:



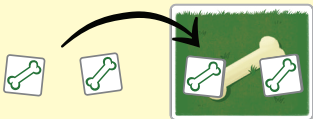
1 Niete 2 Knochen

Oh nein! Du hast keine Schlammputze gewürfelt, und auf der Schlammputzenkarte lagen schon 3 Würfel! Das heißt, du musst alle 3 Würfel von der Schlammputzenkarte nehmen und auf deine „Kleiner Stinker“-Karte legen.



Deine „Kleiner Stinker“-Karte

Lege deine 2 Knochen auf die Knochenkarte.



Für den Rest der Partie bleiben sie dort vergraben.

Außerdem hast du 1 Niete gewürfelt. Lege sie also auf deine „Kleiner Stinker“-Karte.

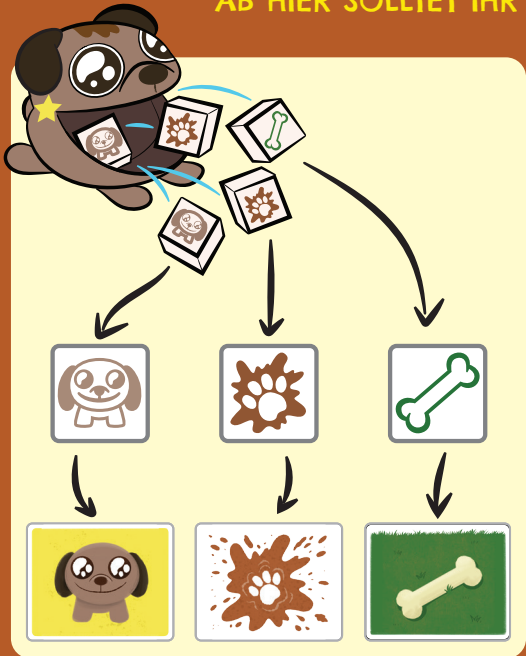


Deine „Kleiner Stinker“-Karte

Damit ist dein Zug beendet und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

ANLEITUNG FÜR KINDER

AB HIER SOLLTET IHR DEN KINDERN VORLESEN!



Anfangs haben wir alle einen Haufen Würfel, und wer sie zuerst loswird, gewinnt. Also, wie werden wir sie los?

Indem wir würfeln! Das machen wir reihum. Wer am Zug ist, legt alle seine Würfel in diesen niedlichen kleinen Hund. Er heißt „Kleiner Stinker“. Schüttle ihn gut durch und drücke dann ein wenig auf die Sterne auf seinen Wangen, damit die Würfel auf dem Tisch landen!

Nachdem du gewürfelt hast, schau dir deine Würfel an. Falls du Abbildungen gewürfelt hast, verteilst du sie auf die passenden Abbildungen auf dem Tisch.

Es ist **sehr wichtig**, dass du mindestens 1 Schlammputze in deinem Zug würfelst, sonst musst du **ALLE** Würfel auf der Schlammputzenkarte nehmen. Würfel, die keine Abbildung zeigen, musst du behalten. Wer zuerst alle seine Würfel loswird, hat gewonnen!