

nicht zu fassen



Ein Versteckspiel für 2 bis 6 muntere Geißlein ab 4 Jahren

Die Geißlein sind allein zu Hause.

Da klopft es an der Türe. Draußen steht der kleine Wolf.

„Mir ist schrecklich langweilig. Wollt ihr nicht ein bisschen mit mir spielen?“, fragt er.

„Oh ja, wie schön!“ antworten die Geißlein freudig, „aber WAS wollen wir denn spielen?“

„Kennt ihr das Märchen vom Wolf und den 7 Geißlein?“ fragt der kleine Wolf schelmisch.

„Nein!“ meckern die Geißelkinder.

„Das ist toll! Ihr versteckt euch und ich fres... äh ... suche euch!“

Schon macht der kleine Wolf die Augen zu und zählt bis Zehn!

Als er sie wieder öffnet, ist kein einziges Geißlein mehr da.

Ob sie ihm wohl entkommen?

SPIELVORBEREITUNG:

Bevor es richtig los geht, baut ihr noch schnell das Zimmer auf, in dem sich die Geißlein verstecken wollen!

In der Schachtel findet ihr dafür diese Möbel, die ihr in eurer Mitte aufstellt:



Pappwolf

eine Standuhr



eine Türe



einen Ofen



einen Tisch



ein Bett



einen Schrank



einen Waschzuber



Geißlein



Wackersteine



Der Wolfspieler stülpt sich den Fingerwolf über. Außerdem stellt er den Pappwolf vor sich ab.

Die anderen Spieler nehmen sich je ein Holzgeißlein. Übrige Geißlein liegen als „Zuschauer“ neben den Wackersteinen. Und der Spaß beginnt!

Die Wackersteine legt ihr daneben auf einen Haufen.

Wenn Ihr zu zweit spielt, lasst ihr **eines** der rot geschriebenen Möbelstücke weg.

Fühlt euch wie zu Hause, denn **ihr** dürft hier gleich die Geißlein verstecken! Aber eine(r) von euch ist der **Wolf** und versucht sie zu finden.

Wisst ihr schon, wer den Wolf spielen mag?



SPIELABLAUF:

Natürlich darf der Wolf nicht sehen, wo die Geißlein sich verstecken. Deshalb dreht sich der Wolfspieler um, hält sich die Augen zu und zählt langsam bis Zehn. **Nicht spicken!!!**

Jetzt verstecken die Geißleinspieler rasch ihre Geißlein in, unter oder hinter den Möbelstücken in der Tischmitte.

Sobald der Wolf bis Zehn gezählt hat, öffnet er seine Augen wieder und sucht:

- 👁️ Mit seiner Fingerpuppe darf der Wolf an allen Möbeln schnuppern. Riecht das hier nicht ganz verdächtig nach Geißlein???
- 👁️ Dann entscheidet er sich für zwei Möbelstücke, die er nacheinander anhebt: „Ist da jemand?“ **Wenn ihr zu zweit spielt, darf der Wolf drei 3 Möbelstücke anheben.**
- 👁️ Jedes Geißlein, das er dort findet, wirft er in seinen Pappwolf.

Die Suche ist vorbei. Der Wolf ist weg! Alle übrigen Geißlein schlüpfen aus ihren Verstecken. Dabei gilt folgendes:

- 🐞 Jeder Spieler, dessen Geißlein nicht gefunden wurde, erhält dieses wieder. Als Belohnung für das gute Versteck bekommt er außerdem einen **Wackerstein** vom großen Haufen.
- 🐞 **Zwei** Wackersteine bekommt sogar, wer sich erfolgreich unter dem **Waschzuber** versteckt hat.
- 🐞 Hat der Wolf nicht in der **Standuhr** nachgesehen? Dann wird's jetzt gleich noch einmal spannend: Für jedes Geißlein, das sich in der Uhr erfolgreich versteckt hat, lässt der Wolf **ein Geißlein frei**. Er nimmt es aus seinem Pappwolf und legt es zu den „Zuschauern“. Hat der Wolf in der Standuhr Geißlein gefunden, lässt er keine frei.
- 🐞 Wer jetzt kein Geißlein mehr hat, nimmt sich eines der zuschauenden Geißlein und spielt damit weiter.

Und schon schließt der Wolf wieder die Augen und die Geißlein verstecken sich erneut...

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der Wolf **7 Geißlein** in seinem Pappwolf gefangen hat. Er hat gewonnen!

Das Spiel endet aber auch dann, wenn zuvor mindestens ein Geißlein **7 Wackersteine** (oder mehr) besitzt. Der Wolf hat verloren. Gewonnen hat der Geißlein-Spieler, der die meisten Wackersteine besitzt. Das können auch mehrere Spieler sein.



© 2009 Zoch GmbH

Autor: Frédéric Moyersoën

Illustration: Gabriela Silveira

Satz und Layout: Oliver Richtberg, Zoch GmbH

Regel- und Ersatzteilservice:

Zoch GmbH

Briener Straße 54a

D-80333 München

www.zoch-verlag.com

Vertrieb in der Schweiz: CARLETTO AG

Moosacherstraße 14, Postfach

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch