



Hedwig Munch
DER KLEINE KÖNIG

RAUF & RUNTER

Monter et Descendre
Su e giù



Liesbeth Bos



DER KLEINE KÖNIG RAUF & RUNTER

Ein spannendes Rate-Hüpf-Spiel für 2 bis 5 Kinder ab 4 Jahren.
Von Liesbeth Bos.

Ein Wethüpfen durch den Garten: Spielidee und Spielziel

Es ist ein herrlicher Sommertag, und der kleine König möchte mit seinen Freunden ein Wettrennen veranstalten. Sie wollen auf Eimern, Steinen und anderen Dingen durch den Garten hüpfen, ohne den Boden zu berühren.

So raten die Spieler, ob der nächste Gegenstand höher, niedriger oder gleich hoch sein wird, und springen munter weiter, wenn sie richtig geraten haben.

Die Ausstattung der Sprungkünstler: Das Spielmaterial

21 beidseitig bedruckte Geländeplättchen, 5 Start-Ziel-Kärtchen, 5 Spielfiguren (der kleine König, die Prinzessin, Wuff, Tiger, Buschel) mit Plastikfüßchen, 5 runde Rauf-Runter-Marken.

Für Ratefüchse und Springmäuse: Die Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel steckt ihr die Pappfiguren in die Plastikfüßchen. Zu Beginn des Spiels mischt ihr die 21 Plättchen und legt sie in beliebiger Reihenfolge auf den Tisch, sodass ein Rundweg entsteht. Jeder bekommt eine Figur, die entsprechende Rauf-Runter-Marke und das passende Start-Ziel-Kärtchen. Dann legt

ihr euer Start-Ziel-Kärtchen neben ein beliebiges Plättchen des

Rundwegs. Am besten wählt ihr Plättchen, die nicht zu dicht beieinander liegen.

Nun stellt jeder seine Figur auf das Plättchen neben seinem Start-Ziel-Kärtchen.

Gut geraten ist halb gewonnen! Der Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. **Wer an der Reihe ist, kann bis zu drei Schritte vorwärts laufen – falls er jedes Mal richtig rät!**



Bevor deine Figur ziehen darf, musst du raten, wie groß der Gegenstand auf der Rückseite des im Uhrzeigersinn nächsten Plättchens ist: Wird er im Vergleich zu dem Plättchen, auf dem du gerade stehst, **höher, niedriger oder gleich hoch** sein? Wenn du denkst, dass der Gegenstand größer sein wird, legst du deine Rauf-Runter-Marke mit der Seite „Rauf“ nach oben auf den Tisch. Falls du glaubst, dass du hinabsteigen musst, drehst du die Rauf-Runter-Marke auf die Seite mit „Runter“. Und wenn du meinst, dass der Gegenstand auf dem nächsten Plättchen genauso hoch ist wie der, auf dem du gerade stehst, legst du deine Rauf-Runter-Marke gar nicht auf den Tisch.



Wenn du glaubst, dass deine Figur nach oben klettern muss, weil der nachfolgende Gegenstand größer ist als der, auf dem du stehst, dann legst du diese Seite nach oben.



Wenn du glaubst, dass deine Figur nach unten klettern muss, weil der nachfolgende Gegenstand kleiner ist als der, auf dem du stehst, dann legst du diese Seite nach oben.

Nun drehst du das Plättchen vor deiner Figur um. Die Anzahl der Krönchen zeigt, ob der Gegenstand größer oder kleiner ist als der vorherige, beziehungsweise ob er die gleiche Höhe hat. Je mehr Krönchen das Plättchen zeigt, desto größer ist der Gegenstand. Fin hat nur ein Krönchen, ein Stein zwei, ein Eimer drei, die Hundehütte vier, Pferd Crete fünf und der Baum sechs Krönchen:



Falls du **falsch** geraten hast, darf deine Figur nicht vorwärts ziehen, sondern muss **ein Plättchen zurück**. Du musst jedoch nie hinter das Plättchen neben deiner eigenen Start-/Ziel-Karte zurückgehen. Dann ist dein **Zug beendet**, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Wenn du **richtig** geraten hast, ziehst deine Figur auf das neue Plättchen. Nun hast du noch zwei weitere Rateversuche, um noch bis zu zwei weitere Schritte vorwärts zu gehen. Dafür gelten dieselben Regeln. Auf einem Plättchen dürfen mehrere Figuren gleichzeitig stehen. Wenn du auf ein Plättchen ziehen willst, auf dem schon eine andere Figur steht, stellst du diese während deines Zuges daneben. Nach deinem Zug kommt sie wieder auf das Plättchen zurück, das nun umgedreht ist.

Beispiel: Katjas Figur steht auf einem Eimer. Sie glaubt, dass sie bei ihrem Schritt auf das nächste Plättchen hinuntersteigen muss und legt ihre Rauf-Runter-Marke mit der Seite „Runter“ nach oben auf den Tisch. Dann deckt sie das Plättchen auf – es ist ein Baum. Sie hat falsch geraten und muss ihre Figur ein Plättchen zurücksetzen.

Tipp: Du solltest aufpassen, welche Plättchen die anderen Spieler umdrehen, und dir die Gegenstände darauf gut merken. Dann kommst du schneller voran.

Ins Ziel gehüpft: Das Spielende

Du hast gewonnen, wenn du als Erster den ganzen Rundweg gelaufen bist und wieder bei deiner Start-Ziel-Karte ankommst. Dann ist das Spiel zu Ende – und natürlich wollen alle gleich noch mal loshüpfen!

Für kleine Springflöhe: Variante für jüngere Kinder

Wenn ihr für euren Rundweg weniger Plättchen verwendet, wird die Partie kürzer und einfacher.



Monter et descendre

Un jeu de devinettes captivant pour 2 à 5 enfants à partir de 4 ans.
De Liesbeth Bos.

Une compétition de saut à travers tout le jardin : idée et but du jeu

Par un jour d'été radieux, le petit roi et ses amis veulent organiser une course. Ils vont sauter à travers le jardin sans toucher la terre en utilisant des seaux, des pierres et d'autres choses.

Pour cette raison, les joueurs essaient de deviner si l'objet suivant sera plus haut, plus bas ou de la même hauteur que le précédent. S'ils ont deviné correctement, ils peuvent continuer à sauter.

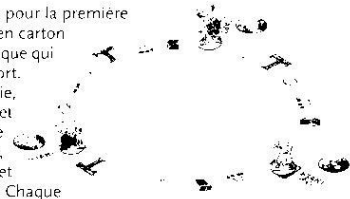
L'équipement des acrobates : le matériel du jeu

21 tuiles de paysage imprimées des deux côtés, 5 cartes « départ-arrivée », 5 pions (le petit roi, la princesse, le chien, le chat, le tigre et l'écureuil), 1 Buschel) avec des pieds en plastique, 5 jetons ronds « monter et descendre ».

Pour des amateurs de devinettes et des acrobates en herbe : les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, mettez les pions en carton dans les pieds en plastique qui leur serviront de support.

Au début de la partie, mélangez les 20 tuiles et placez-les dans un ordre quelconque sur la table, l'une à côté de l'autre, et formez ainsi un cercle. Chaque joueur reçoit un pion, le jeton « monter et descendre » et la carte « départ-arrivée » correspondants. Placez votre carte « départ-arrivée » à côté d'une tuile quelconque du chemin circulaire. Il serait préférable de choisir des tuiles qui ne se trouvent pas trop près les unes des autres. Maintenant, chacun pose son pion sur la tuile qui se trouve à côté de sa carte « départ-arrivée ».



Devinez, c'est gagné! Le déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. **Le joueur qui est en train de jouer peut avancer son pion de jusqu'à trois pas – s'il devine correctement chaque fois !**

Avant de pouvoir déplacer ton pion, tu dois essayer de deviner la hauteur de l'objet figurant au verso de la tuile qui suit dans le sens des aiguilles d'une montre : en comparaison de l'objet sur lequel se trouve ton pion actuellement, **sera-t-il plus haut, plus bas ou de la même hauteur** ? Si tu penses que l'objet sera plus haut, tu poses ton jeton « monter et descendre » sur la table, avec le côté « monter » en haut. Si tu es d'avis que tu devras descendre, tu places le côté « descendre » du jeton en haut. Et si tu penses que l'objet figurant sur la tuile suivante aura la même hauteur que l'objet sur lequel se trouve ton pion actuellement, tu ne places pas ton jeton « monter et descendre » sur la table.



Si tu penses que ton pion de monter ou descendre sera plus haut que l'objet figurant sur la tuile suivante est plus haut, que si tu devras monter ton pion, et si tu es d'avis qu'il sera plus bas, tu places le côté « descendre » en haut.



Mais, si tu es d'avis que tu devras descendre, que si l'objet figurant sur la tuile suivante est plus bas que celui sur lequel se trouve ton pion, tu places le côté « descendre » en haut.

Maintenant, tu retournes la tuile qui se trouve devant ton pion. Le nombre de petites couronnes indique si l'objet est plus haut ou plus bas que l'objet figurant sur l'autre tuile ou s'il est de la même hauteur. Plus il indique de couronnes, plus haut est l'objet. Un champignon n'a qu'une seule couronne, un pierre en a deux, un seau trois, une niche à chien en a quatre, le cheval Grete a cinq couronnes et un arbre six.



Si tu n'as **pas deviné correctement**, tu n'as pas le droit de faire avancer ton pion. Au lieu de cela, tu dois **reculer d'une tuile**. Mais tu ne dois jamais reculer derrière ta propre carte « départ-arrivée ». Puis, ton **tour est fini**, c'est le tour du joueur suivant.

Sur une tuile, il y a de la place pour plusieurs pions. Si tu veux placer ton pion sur une tuile sur laquelle il y a déjà un autre pion, tu places celui-ci à côté de la tuile. Après ton tour, tu le remets sur cette tuile que tu as retournée pendant ton tour.

Exemple:

Le pion de Catherine se trouve sur un seau. Elle pense qu'elle doit descendre sur la tuile suivante et place son jeton « monter et descendre » sur la table, avec le côté « descendre » en haut. Puis, elle retourne la tuile – c'est un arbre. Comme elle n'a pas deviné correctement, elle doit faire reculer son pion d'une tuile.

Remarque:

Tu devrais essayer de retenir quels objets figurent sur les tuiles que les autres joueurs retournent. De cette manière, tu peux avancer plus rapidement.

Ça y est: fin de la partie

Tu as gagné si tu es le premier à avoir parcouru tout le chemin, c'est-à-dire à arriver de nouveau sur la tuile qui se trouve à côté de ta carte « départ-arrivée ». Maintenant, la partie est finie. Bien sûr, chacun veut organiser une nouvelle compétition à travers le jardin !

Pour les acrobates juniors : variante pour les enfants plus jeunes

Si vous utilisez moins de tuiles pour construire le chemin circulaire, la partie sera plus courte et plus simple.