

Navigator

für 2 Spieler

ab Klasse 2

Voraussetzung: Hunderterfeld kennen

Material:

Ein Hunderterfeld mit aufgedruckten Ziffern oder ein Hunderterfeld mit ausgelegten Plättchen, weiße Ziffernkarten, blaue Pfeilkarten, drei Spielfiguren, in den Farben der Spielfiguren jeweils 6 transparente Chips.

Vorbereitung/Spielidee

Jedes Kind stellt in eine der Ecken des Hunderterfeldes seine Spielfigur (1/10/91/100), egal in welche, aber jedes Kind in eine andere.

Jeder zieht 6 weiße Karten und legt sie nebeneinander. Auf jede Karte einen transparenten Chip in der eigenen Farbe und dann von dort auf dieselbe Zahl im Hunderterfeld. Die weißen Karten werden danach wieder weggeräumt.

Dann bekommt jeder sechs blaue Karten, die er nebeneinander auslegt.

Diese Karten haben eine Zahl und eine Pfeilrichtung, die beschreiben wie viele Schritte in welche Richtung mit der Spielfigur gegangen werden dürfen. z.B. 3→ bedeutet drei nach rechts. Gibt es vier Pfeile auf der Karte, darf man sich die Richtung aussuchen, sie aber nicht zwischendurch wechseln.

Es geht nun darum, die Plättchen in der eigenen Spielfarbe einzusammeln.

Spielverlauf

Das Kind geht mit seiner Spielfigur einen Weg in Richtung eines farbigen Chips in der eigenen Farbe. Die blauen Karten geben die Richtung an. Sie dürfen beliebig kombiniert werden, bis keine Karten mehr da sind oder die Karten nicht sinnvoll eingesetzt werden können. Immer wenn man bei seinem Weg genau auf einem der eigenen Plättchen landet, darf man dieses einsammeln. Es können auch mehrere sein, wenn man Glück hat. Nur überqueren zählt also nicht. Ein Zug könnte so aussehen: zwei nach rechts, vier nach oben, eins nach unten, drei nach rechts. Man landet auf einem eigenen Plättchen, darf diese herunternehmen und hat vier Karten verbraucht. Jetzt kann man noch mal zwei nach unten gehen, landet wieder auf einem Plättchen, nimmt dieses und hat nur noch eine Karte übrig. Man kann diese Karte laufen ohne ein Plättchen zu erreichen, man kann sie einfach liegen lassen, man kann sie zurückgeben.

Anschließend holt man sich wieder so viele blaue Karten, dass man wieder sechs hat. Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Wer zuerst alle seine Chips eingesammelt hat, der hat gewonnen.

Weitere Regeln

Man darf bei einem Spielzug über die eigenen oder die der anderen laufen.

Man darf nicht am Ende eines Spielzuges nicht auf dem Plättchen eines anderen stehen.