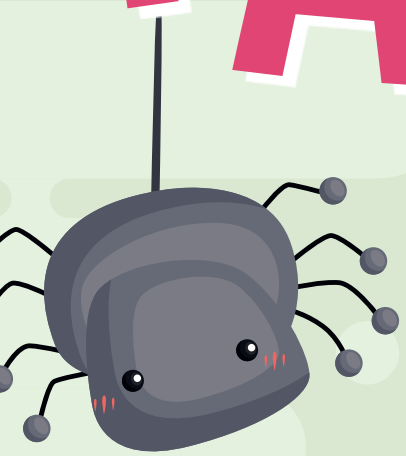
KÄFER KARACHO





Spielanleitung

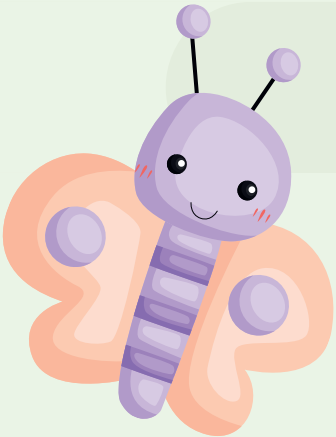


EMF

SPIELIDEE

Ein sommerlicher Tag bricht an, und auf der Blumenwiese ist mächtig was los. Käfer Karacho feiert heute Geburtstag und hat Spinne, Biene, Raupe und Schmetterling zu seiner Party eingeladen. Gemeinsam haben sie sich ein Spiel ausgedacht, das ihre beiden Lieblingsspiele Verkleiden und Fangen kombiniert. Die Karten geben an, wer gefangen wird oder ob es doch um die Farbe der Verkleidung geht. Wer wird wohl am schnellsten die richtige Karte abklatschen und gewinnen?



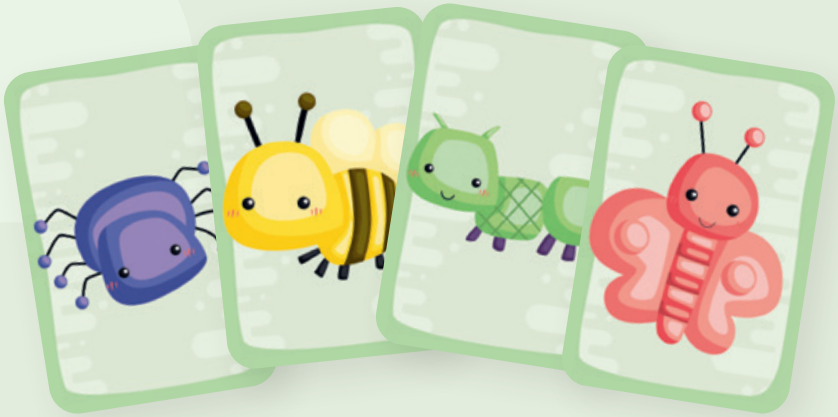




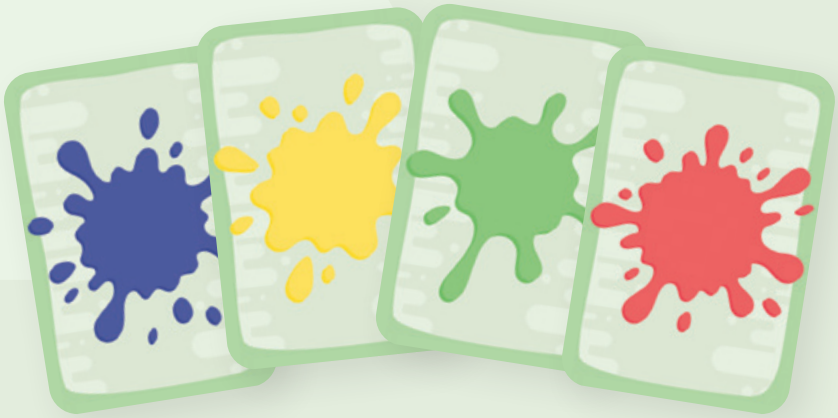
SPIELMATERIAL



Käfer
Karacho



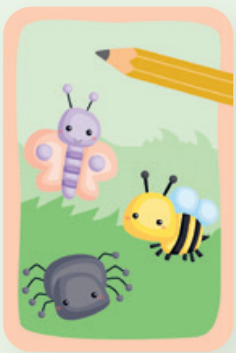
4x Form-Klatschkarten



4x Farb-Klatschkarten



39x Spielkarten



16x Sonderkarten

SPIELVORBEREITUNG

Legt die vier Form-Klatschkarten, den Käfer Karacho und die vier Farb-Klatschkarten in einer Reihe offen in die Tischmitte, sodass sie für alle gut erreichbar sind.



Mischt nun die Spielkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Wer zuletzt Geburtstag hatte, darf beginnen.



SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, darf die oberste Karte vom Stapel aufdecken, ohne sie sich vorher anzusehen. Nun spielen alle gleichzeitig und versuchen, als Erstes auf die richtige Klatschkarte oder den Käfer Karacho zu klatschen.

KLATSCHREGELN



Ist ein Stift auf der Karte zu sehen, geht es um die Form des Tierchens. Ist auf einer Stift-Karte beispielsweise die grüne Spinne zu sehen, klatscht ihr also auf die Form-Klatschkarte der Spinne.



Befindet sich auf der Karte ein Pinsel, ist die Farbe der Verkleidung wichtig. Bei einer Pinsel-Karte mit dem blauen Schmetterling würdet ihr also auf die blaue Farb-Klatschkarte klatschen.



Falls ein Tierchen in seiner Originalfarbe, also wie auf der Form-Klatschkarte, abgebildet ist, klatscht ihr auf den Käfer Karacho. Im Beispiel würdet ihr daher, trotz Stift-Symbol, nicht auf die Biene, sondern den Käfer Karacho klatschen.

Die Person, die am schnellsten reagiert und richtig geklatscht hat, bekommt die Karte und darf sie verdeckt zu sich legen. Dann deckt sie die nächste Karte auf und wieder spielen alle gleichzeitig. Falls jemand auf die falsche Klatschkarte klatscht, gibt diese Person eine ihrer Karten an eine andere Person mit den wenigsten gesammelten Karten ab. Bei einem Gleichstand darf sie sich aussuchen, wem sie eine ihrer Karten abgibt.

SPIELVARIANTEN

Für kleine Krabbler

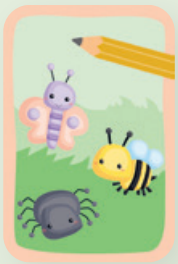
Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal oder mit Kindern ab 5 Jahren, könnt ihr die Käfer-Karacho-Regel weglassen. Wird eine Karte mit einem Tierchen in seiner Originalfarbe aufgedeckt, klatscht ihr also weiterhin entweder auf seine Form oder seine Farbe, je nachdem ob ein Stift oder ein Pinsel abgebildet ist.

Das große Krabbeln

Mischt bei der Spielvorbereitung die Sonderkarten in den Stapel der Spielkarten und folgt den Regeln wie bisher.



KLATSCHREGELN SONDERKARTEN



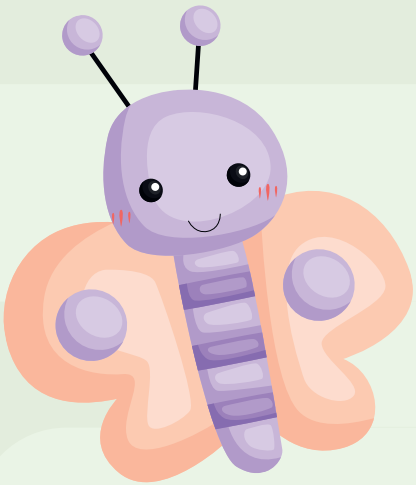
Wird eine Sonderkarte mit Stift abgebildet, müsst ihr auf die Form-Klatschkarte des fehlenden Tierchens klatschen. In diesem Beispiel klatscht ihr also auf die Raupe.



Deckt ihr eine Sonderkarte mit einem Pinsel auf, klatscht ihr auf die Farb-Klatschkarte des fehlenden Tierchens. Tipp: Ihr könnt bei den Form-Klatschkarten nachschauen, in welcher Farbe sich das Tierchen am liebsten verkleidet. In diesem Beispiel fehlt das Bienchen, das am liebsten gelb trägt. Ihr würdet also auf die gelbe Farb-Klatschkarte klatschen.

ZIEL DES SPIELS

Wenn der Stapel leer ist, zählen alle ihre gewonnenen Karten. Die Person mit den meisten Karten gewinnt das Spiel und ist die Krabbelkönigin oder der Krabbelkönig.





IMPRESSUM

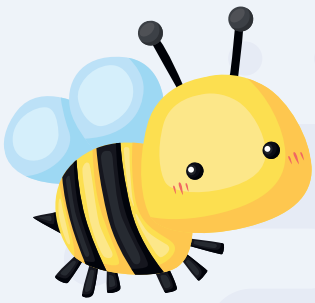
Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit: Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München | kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.



EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER
1. Auflage 2027
© 2027 Edition Michael Fischer GmbH

Spieleautorin: Kirsten Hiese

Cover, Layout und Satz: Carolin Mayer
Produktmanagement und Lektorat: Daniela Platz
© Inkley Studio/Shutterstock, © kornn/Shutterstock, © K.victoriia/Shutterstock, © moridesu/Shutterstock, © NikWB/Shutterstock, © VasylYurlov/Shutterstock.

GTIN 4260478344921

www.emf-verlag.de