

Yossiya: das 2. Würfelspiel:

| | |
|-------------------------|--|
| Alter: | ab 5 |
| Spieler: | 2 - 3 |
| Dauer: | 5 - 10 Minuten |
| Ziel des Spiels: | den Vogel aus dem Käfig befreien |
| Idee: | Blanche Kails 25. 03. 2018 |
| Prinzip: | Würfelspiel |
| Material: | 1 Käfig matt herausnehmbaren Stangen, 1 Vogel [oder pro Spieler 1 Bild eines Vogels plus pro Spieler 2 Schaschlik-Spieße] 1 Spezial-Farbenwürfel (violett, orange, braun, pink, gelb, weiß) [oder 1 normaler Würfel (1 - 6) plus 1 Spezial-Würfelbild-Leiste plus 1 neutraler Spielkegel] 12 violette Scheiben (Tauben) 12 orange Scheiben (Fuchs) 12 braune Scheiben (Hirsch) 12 gelbe Scheiben (Fee) 12 pinke Scheiben (Tullita) |



Start: Nach der Vorbereitung wird eine Runde gewürfelt: Gelb beginnt.

Ziel: Als erster Spieler 2 Stangen aus der „eigenen“ Käfigseite herausholen [oder 2 Stangen vom eigenen Vogel-Bild entfernen].

Vorbereitung: Den Käfig herrichten, den Vogel in der Mitte, die Stangen an ihrem respektiven Platz. [Oder: jeder Spieler legt sein Vogelbild vor sich auf den Tisch und die 2 Stangen auf das Vogelbild.] In die Mitte des Tisches kommen 5 Stapel mit je 12 Scheiben, jede Farbe einzeln. [Bei einem Normalwürfel (1 - 6) wird die Spezial-Würfelbild-Leiste auf den Tisch gelegt mit dem neutralen Spielkegel daneben.]

Spielverlauf: Es geht darum, Scheiben zu sammeln: wer **1 violette, 1 orange und 1 braune** Scheibe zusammen hat, kann 1 Stange auf seiner Seite des Käfigs wegnehmen. [Oder 1 Stange von seinem Vogelbild entfernen.] Die 3 Scheiben werden gegen die Käfigstange getauscht, also zurück in die Mitte auf den jeweiligen Stapel gelegt. **Es wird der Reihe nach gewürfelt.** [Falls die Spieler mit einem Normalwürfel spielen, wird der neutrale Spielkegel bei jedem Wurf auf das der erwürfelten Zahl entsprechende Würfelbild gesetzt. Somit kennt der Spieler dann die Farbe, die für ihn während dieser Runde gilt.]

| | |
|---------|---|
| weiß | = nichts tun, passen |
| violett | = 1 violette Scheibe nehmen und vor sich hinlegen |
| orange | = 1 orange Scheibe nehmen und vor sich hinlegen |
| braun | = 1 braune Scheibe nehmen und vor sich hinlegen |
| gelb | = 1 gelbe Scheibe nehmen und vor sich hinlegen |
| pink | = 1 pinke Scheibe nehmen und damit 1 violette, 1 orange oder 1 braune Scheibe bedecken oder... die pinke Scheibe unter die gelbe legen oder.... eine Stange zurücksetzen [-legen] oder... die pinke Scheibe einfach umdrehen |

Wer **1 pinke Scheibe** nimmt und er hat sonst **keine Scheibe**, keine violette, keine orange, keine braune und keine gelbe Scheibe, der braucht nur noch die pinke Scheibe **umdrehen**: die hat dann nichts mehr zu sagen.

Aber aufgepasst: wer **1 pinke Scheibe** nimmt und er hat keine violette, keine orange, keine braune und keine gelbe Scheibe, aber er hat schon **1 Käfigstange**, dann hat er Pech: dann ist die **Stange weg!** Er muss die Stange zurück in den Käfig stecken. [Resp.: zurück auf das Bild legen.] Und die pinke Scheibe wird umgedreht.

Wer **1 pinke Scheibe** nimmt und er hat schon **eine** violette, eine orange **oder** eine braune Scheibe, aber keine gelbe, der muss **eine davon** mit der pinken Scheibe **bedecken**. Die ist dann für die ganze Dauer dieser Spielrunde eingesperrt. (Die pinke Scheibe wird umgedreht auf die farbige Scheibe gelegt.) (Der Spieler wählt, welche Scheibe er zudeckt.)

Wer **1 pinke Scheibe** nimmt und er hat **eine gelbe Scheibe**, der kann die **pinke** Scheibe mit der gelben **bedecken**. Die hat dann nichts mehr zu sagen. (Die pinke Scheibe wird unter die gelbe gelegt.)

Der Spieler kann wählen, ob er eine gelbe oder eine andersfarbige Scheibe nimmt, um die pinke Scheibe zu neutralisieren. (Denn es kann ja durchaus sein, dass der Spieler z. Bsp. schon viele braune Scheiben hat, aber nur eine gelbe.)

Wer die **3 Scheiben zusammen hat: 1 violette, 1 orange und 1 braune**, der nimmt sich 1 Stange, legt sie vor sich auf den Tisch und legt die 3 Scheiben zurück in die Mitte auf den jeweiligen Stapel.

Spielschluss: wenn ein Spieler 2 Stangen hat, ist der Vogel frei und das Spiel ist vorbei.

Gewinner ist derjenige Spieler, der den Vogel befreit hat.

