



# Greif zu !

Würfeln und blitzschnell reagieren...

**Art.nr.:** 3567  
**Spielart:** Reaktionsspiel  
**Spieler:** 2 – 4 Kinder ab 4 Jahren  
**Inhalt:** 4 große Würfel, 24 Holzplättchen, Spielanleitung  
**Autor:** Wolfgang Kramer  
**Illustrationen:** Barbara Kinzebach



**Spielziel ist es**, sich möglichst schnell die Holzplättchen mit den Bildern zu schnappen, die gerade gewürfelt wurden. Gewinner wird, wer bei Spielende die meisten Holzplättchen besitzt.

## Spielvorbereitung

Ihr legt alle Plättchen (Bilder nach oben) mit etwas Abstand dazwischen in die Tischmitte – so, dass alle gleich gut danach greifen können.

## Spielverlauf

Die Würfel zeigen in vereinfachter Darstellung 22 verschiedene Bilder (Tiere und Gegenstände), die sich auch auf den Plättchen wiederfinden, sowie 2 x das Symbol „Feuer“. Der Jüngste schnappt sich jetzt die vier Würfel und würfelt mit allen vier Würfeln gleichzeitig.

**Greift jetzt** blitzschnell nach den vier Plättchen, deren Bilder gerade gewürfelt wurden. Wer schon eines hat, darf auch noch nach weiteren Plättchen greifen, sofern ihm die anderen dazu Zeit lassen. Vom Herz gibt es übrigens zwei Plättchen – nach beiden dürft ihr greifen. Sind alle Motive gefunden, schaut ihr nach, ob keiner geschummelt hat. Falsche Plättchen müsst ihr zurücklegen!

Der Nächste bekommt nun die Würfel und eine neue Runde beginnt. Würfelt ihr Bilder, deren Plättchen bereits im Besitz von Spielern sind, ist das Pech: Der Würfel hat dann keine Bedeutung.

Zeigt ein Würfel das Symbol „**Feuer**“, heißt dies „Hände weg!“. Jetzt darf nämlich keiner von euch nach einem Plättchen greifen. Wer das aus Versehen trotzdem tut (das Berühren genügt schon), muss eines seiner bereits eroberten Plättchen abgeben – sofern er eines hat!

Nach der bunten **Joker-Figur** müsst ihr greifen, wenn alle vier Würfel Bilder zeigen, die bereits im Besitz der Spieler sind. Gelingt das einem von euch, darf er zur Belohnung ein Plättchen seiner Wahl aus der Mitte nehmen. Greift aber einer den Joker, obwohl ein gewürfeltes Bild noch in der Tischmitte lag, muss er eines seiner Plättchen abgeben – sofern er eines hat! Der Joker wird in jedem Fall wieder in die Mitte gelegt.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn nur noch 5 Plättchen in der Tischmitte liegen. Wer von euch die meisten Plättchen greifen konnte, hat gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

**Adresse :**  
**Selecta Spielzeug AG**  
Postfach 47 · 83531 Edling  
Telefon +49 (0) 80 71- 10 06 - 0  
Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 30  
[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)