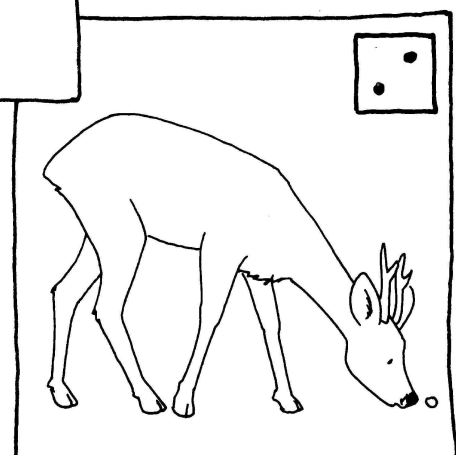
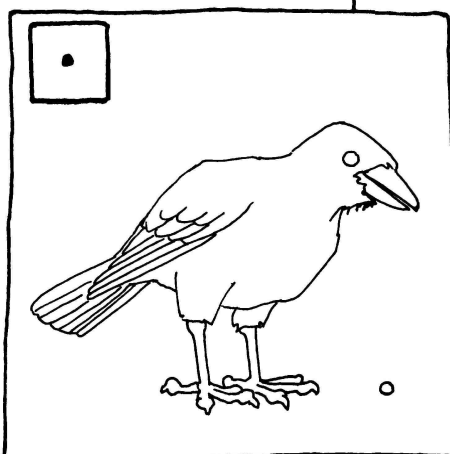
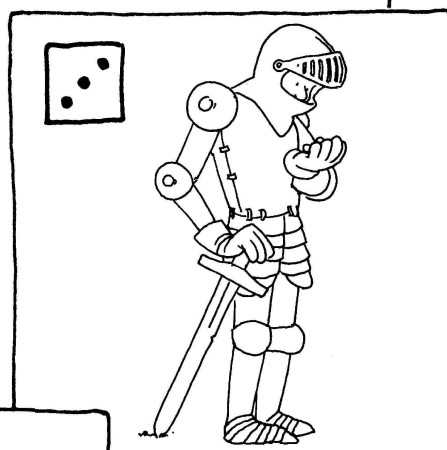
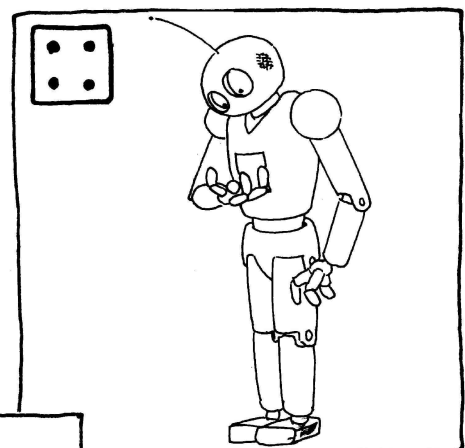


Rosinen

1 x Anlaut: „Ich gebe dem ... eine Münze.“, „Ich nehme dem ... eine Münze.“

2 x Anlaut: „Ich gebe dem ... eine Rosine.“, „Ich nehme dem ... eine Rosine.“

Räuber, Riese(n), Roboter, Ritter, Reh, Rabe(n)



Rosinen

1 x Anlaut: „Ich gebe dem ... eine Münze.“, „Ich nehme dem ... eine Münze.“

2 x Anlaut: „Ich gebe dem ... eine Rosine.“, „Ich nehme dem ... eine Rosine.“

Räuber, Riese(n), Roboter, Ritter, Reh, Rabe(n)

Material:

12 Muggelsteine

1 Zahlenwürfel

Verlauf:

Jeder Spieler erhält sechs Muggelsteine. Es wird abwechselnd gewürfelt. Wenn das Spielfeld mit der gewürfelten Augenzahl leer ist, sagt der Spieler, wem er eine Rosine oder Münze gibt und darf einen Muggelstein auf dieses Spielfeld legen. Wird zum Beispiel eine Zwei gewürfelt, sagt der Spieler „Ich gebe dem Reh eine Rosine“ und legt seinen Muggelstein auf das Feld. Liegt bereits ein Muggelstein auf diesem Spielfeld, muss der Spieler diesen Muggelstein nehmen und darf dort keinen Muggelstein ablegen. Ausnahme: Von dem Spielfeld mit der Augenzahl Sechs wird kein Muggelstein heruntergenommen. Der Spieler sagt dann: „Ich gebe dem Räuber eine Rosine“ und legt seinen Muggelstein immer auf das Feld. Gewinner ist, wer zuerst keine Muggelsteine mehr hat.