



Lëtzebuurger
Guiden a Scouten

Buchbënnerspill: Zauber-Editioun

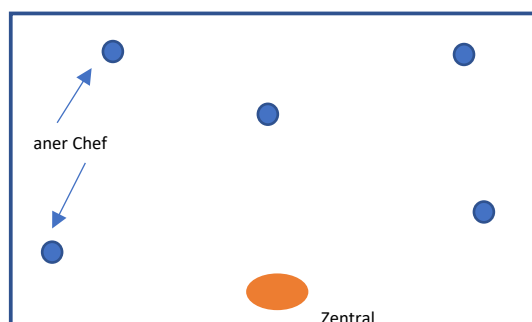
Et ass eng einfach Versioun vum klassesche „Buchbënnerspill“. De Prinzip ass : et muss een eenzel Saachen oder Materialien sammeln, fir kënnen eppes méi „Grousses“ hierzestellen.

D'Kanner mussen also déi eenzel Saachen sammeln fir dann dat méi „Grousst“ hierzestellen.

- Wou: Et spillt sech gutt op engem méi groussen Terrain, wou d'Kanner kënnen vu Chef zu Chef lafen; z.B. eng Wiss oder Bësch.
- Zil vum Spill: souvill Punkte wéi méiglech ze hunn.
- Wéi: All Kand spillt eenzel
- Spilldauer: 30-40 Minutten.
- Et gëtt eng „Zentral“ wou d'Kanner hier Saachen/Materialien kënnen zu engem „Groussen“ ëmtauschen/hierstellen.
- Déi aner Chef sinn um Terrain verdeelt an hunn déi verschidde Saachen/Materialien bei sech (an enger Enveloppe). Ee Chef ka méi wéi 1 Zort Materialien bei sech hunn. Et brauch ee minimum 3 Chef (mat 2 geet och).




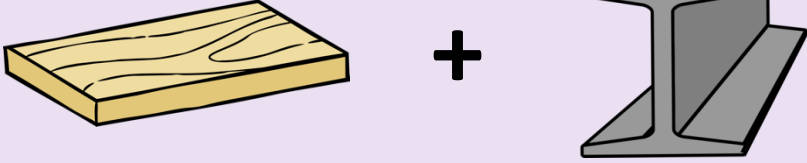

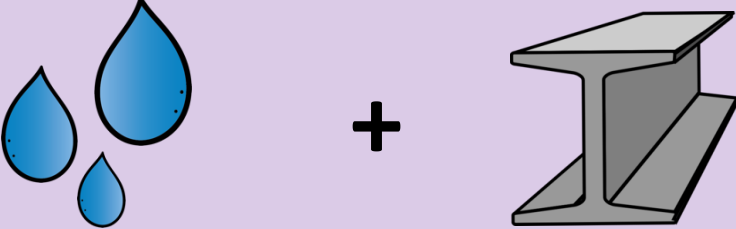


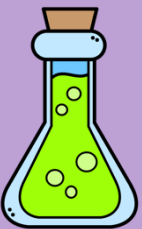
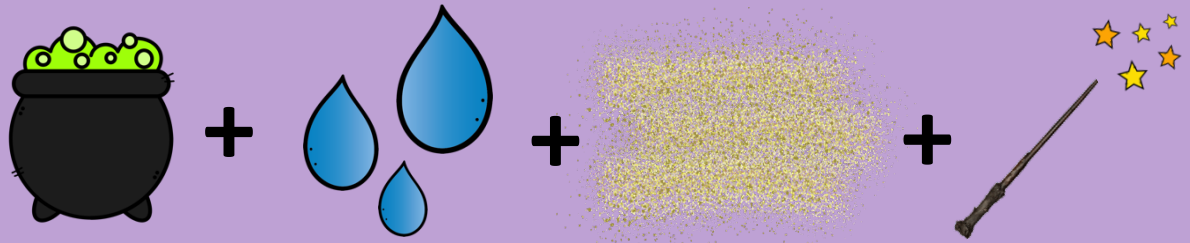
Oflaf:

- D'Spiller gesinn an der Zentral d'Plakat mat deem wat se alles kënnen hierstellen (hei: Zauberstaf, Biesem, Kessel, Zauberbuch, Zaubertrank).
- D'Spiller maachen sech dann op d'Sich no deenen eenzele Saachen/Materialien: si lafen iwwert den Terrain bei e Chef.
- Wann se bei engem Chef sinn, mussen si géinteneen z.B. Schnick-Schnack-Schnuck spillen.
 - Wann d'Kand gewënnt, freet et de Chef ob dësen eng bestëmmten Zort Materialien huet. Zum Beispill: „Hues du Waasser?“. Wann de Chef „Waasser“ besëtzt, kritt d'Kand der (1 Bild mat Waasser). Wann de Chef keng besëtzt, muss d'Kand weiderlafen bei en anere Chef.
 - Wann d'Kand verléiert, muss et weider bei en anere Chef lafen.
- D'Kanner sammeln all hier Materialien déi se brauchen. Wann se alles zesammen hunn fir dat méi „Grousst“ hierzestellen, lafen se zrëck an d'Zentral, ginn alles do of, a kréien déi gewëssen Unzuel u Punkten (z.B. fir Zauberstaf kréien se 1 Punkt, fir en Zauberbuch kréien se 3 Punkten). De Chef an der Zentral kontrolléiert ob d'Kand alles richteg gesammelt huet a schreift d'Punktzuel op.
- D'Spiller/Kanner kënnen awer och aner Kanner um Terrain ofklappen an géint dës rëm Schnick-Schnack-Schnuck spillen. Hei gëllt dann dee selwechte Prinzip: se froen ob de Verléierer eng gewëssen Zort vu Materialien huet, kann deem se dann ofhuelen, oder wann dee keng huet, muss et weiderlafen.
- No enger Zäit gëtt d'Spill gestoppt an da ginn d'Punkte gezielt. Gewonnen huet dat Kand, wat am meeschte Punkte huet.



Buchbännerspill

Zauber-Edition

<p>1 P.</p>  <p>Zauberstaf</p>	 <p>Holz + Glitzer</p>
<p>1 P.</p>  <p>Biesem</p>	 <p>Holz + Metall</p>
<p>1 P.</p>  <p>Kessel</p>	 <p>Waasser + Metall</p>
<p>3 P.</p>  <p>Zauberbuch</p>	 <p>Holz + Waasser + Zauberstaf</p>
<p>5 P.</p>  <p>Zaubertrank</p>	 <p>Kessel + Waasser + Glitzer + Zauberstaf</p>

