

# Mein Krabbelkäfer Lieblings-Ludo



Inhalt:  
1 Spielbrett  
1 Würfel  
16 Spielfiguren

Ein lustiges Würfel-Laufspiel für  
2 bis 4 Spieler ab 3 Jahren

Lauf und würfeln mit dem kleinen Marienkäfer und seinen Freunden um die Wette! Hier zeigen euch Blume, Blatt, Erdbeere und die anderen niedlichen Bilder, wie weit ihr laufen dürft. Wer ist der Schnellste im Garten und bringt seine Spielfiguren als Erster ins Ziel?

## Was müsst ihr tun?

Euer Ziel ist es, als Erster eure vier Spielfiguren auf eure Zielfelder zu bringen.

## So macht ihr das Spiel startklar:

Klappt das Spielbrett auf. Jeder von euch sucht sich seine Lieblingsfarbe aus und nimmt sich die passenden Spielfiguren. Nun stellt ihr eure vier Spielfiguren auf die vier zugehörigen Heimfelder: Die **roten Spielfiguren** kommen zum **Marienkäfer**, die **gelben Spielfiguren** zur **Biene**, die **blauen Spielfiguren** stellt ihr zur **Spinne** und die **lila-farbenen Spielfiguren** zur **Schnecke**. Haltet den Würfel bereit.

## Los geht's:

Der Jüngste von euch beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du mit Würfeln als Erster an der Reihe? Stehen **alle** deine Spielfiguren auf deinen Heimfeldern? Dann schnapp dir den Würfel! Um eine deiner Spielfiguren ins Rennen zu schicken, musst du als Allererstes eine **Erdbeere** würfeln. Dafür darfst du bis zu **dreimal** würfeln.

- **Keine Erdbeere?** Hast du keine Erdbeere gewürfelt? Nicht traurig sein. Du bist ja bald wieder an der Reihe und hast drei neue Versuche. Aber zuerst ist dein linker Nachbar mit Würfeln dran.

- **Da ist sie ja – die Erdbeere!** Hast du die Erdbeere gewürfelt? Das hast du gut gemacht. Jetzt darfst du eine Spielfigur von deinen Heimfeldern auf dein Erdbeer-Startfeld setzen. Du bist gleich noch einmal an der Reihe!



## So bewegst du deine Spielfigur!

Bist du wieder an der Reihe und hast mindestens eine Spielfigur auf der Laufstrecke oder deinem Erdbeer-Startfeld? Dann darfst du nur **einmal** würfeln. Schau dir das Bild auf dem Würfel genau an. Was siehst du? Den **Pilz**, die **Blume**, die **Erdbeere**, die **Eichel**, die **Möhre** oder das **Blatt**?

Ziehe nun eine deiner Spielfiguren im Uhrzeigersinn bis zu dem gewürfelten Bild vor. Du darfst andere Spielfiguren auf deinem Weg „überspringen“. Bist du fertig? Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Du hast gewürfelt und kannst mit keiner deiner Spielfiguren vorrücken? Dann kannst du in diesem Zug nichts machen. Nicht so schlimm – beim nächsten Wurf klappt es bestimmt! Aber jetzt ist erst mal dein linker Nachbar dran.

## Du hast eine Erdbeere gewürfelt?

Das ist super! Immer wenn du eine Erdbeere würfelst, hast du zwei Möglichkeiten:

- Du ziehst auf das nächste Erdbeer-Feld vor.
- Oder: Du darfst eine neue Spielfigur von deinen Heimfeldern auf dein Erdbeer-Startfeld setzen.

Außerdem darfst du noch einmal würfeln! Ist das nicht toll?

## Ein Feld ist besetzt?

Auf einem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen. Du willst deine Spielfigur auf ein Feld ziehen? Hm, auf diesem Feld steht aber schon eine Spielfigur? Dann **kannst** du diese Spielfigur vom Feld „werfen“. Das bedeutet, du stellst sie zurück auf eines ihrer Heimfelder. Sie kommt also zurück zur Schnecke, zur Biene, zum Marienkäfer oder zur Spinne. Diese Spielfigur muss noch mal von vorne beginnen.

## Wann darf ich dreimal würfeln?

Stehen alle deine Spielfiguren auf Feldern deiner Spielerfarbe (Heimfelder, Erdbeer-Startfeld, Zielfelder)? Dann darfst du in deinem Zug bis zu dreimal würfeln. Prüfe nach jedem Wurf, ob du eine deiner Spielfiguren vorwärts ziehen kannst. Hast du eine Spielfigur bewegt? Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.

## So endet das Spiel:

Hast du deine Spielfigur einmal die ganze Laufstrecke entlang gezogen? Dann musst du sie nur noch auf eines deiner freien Zielfelder bringen.

**Wichtig:** Pass gut auf, dass du nicht in die Zielfelder deiner Mitspieler läufst. Das ist nämlich strengstens verboten.

Hast du als Erster alle Spielfiguren auf deine Zielfelder gebracht? Glückwunsch! Du bist der schnellste Krabbelkäfer weit und breit.

## Für kleine Krabbelkäfer (3 bis 5 Jahre)

Ihr spielt das Spiel wie oben beschrieben. Es gibt nur eine kleine Änderung: Ist ein Feld besetzt, „werft“ ihr die Spielfigur eures Mitspielers nicht vom Feld. Stattdessen zieht ihr mit eurer Spielfigur auf das nächste freie Feld mit dem gewürfelten Bild.



Art.-Nr.: 16134

© 2020 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
D-47906 Kempen

CH: Dessauer · 8045 Zürich  
[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

  
**moses.**

Grafik / Gestaltung: Sandra Kretzmann  
Lektorat: Melanie Kolbe  
Herstellung: Anja Trentepohl  
Redaktion: Adrian Nuber