Spiel und Spielzeug zugleich

RABATZ auf dem RIESENRAD

Lustige Riesenrad-Spiele

für Kinder von 3 1/2 bis 7 Jahren

Wenn die kunterbunte Ratzenbande zum Rabatz auf dem Riesenrad ruft, dann geht es rund. Eine lustige Spielidee jagt die andere. Angefangen mit ganz einfachen Spielen für die Kleinsten ab 3 1/2 Jahren bis zu spannenden Spielen für Kinder bis 7 Jahren.

Spielmaterial

1 Riesenrad mit 6 Fahrgondeln
16 Ratzen in vier Farben
Die Bilder auf den Unterseiten sind nur für das Spiel „Ratz-Schmatz" wichtig.

1 Ratzenwürfel mit den Werten 1,1,2,2,3,3
20 Gewinnscheiben
Die Farben der Luftballons sind nur für das Spiel „Nicht verraten" wichtig.

KLEE®

Das Riesenrad wird aufgestellt

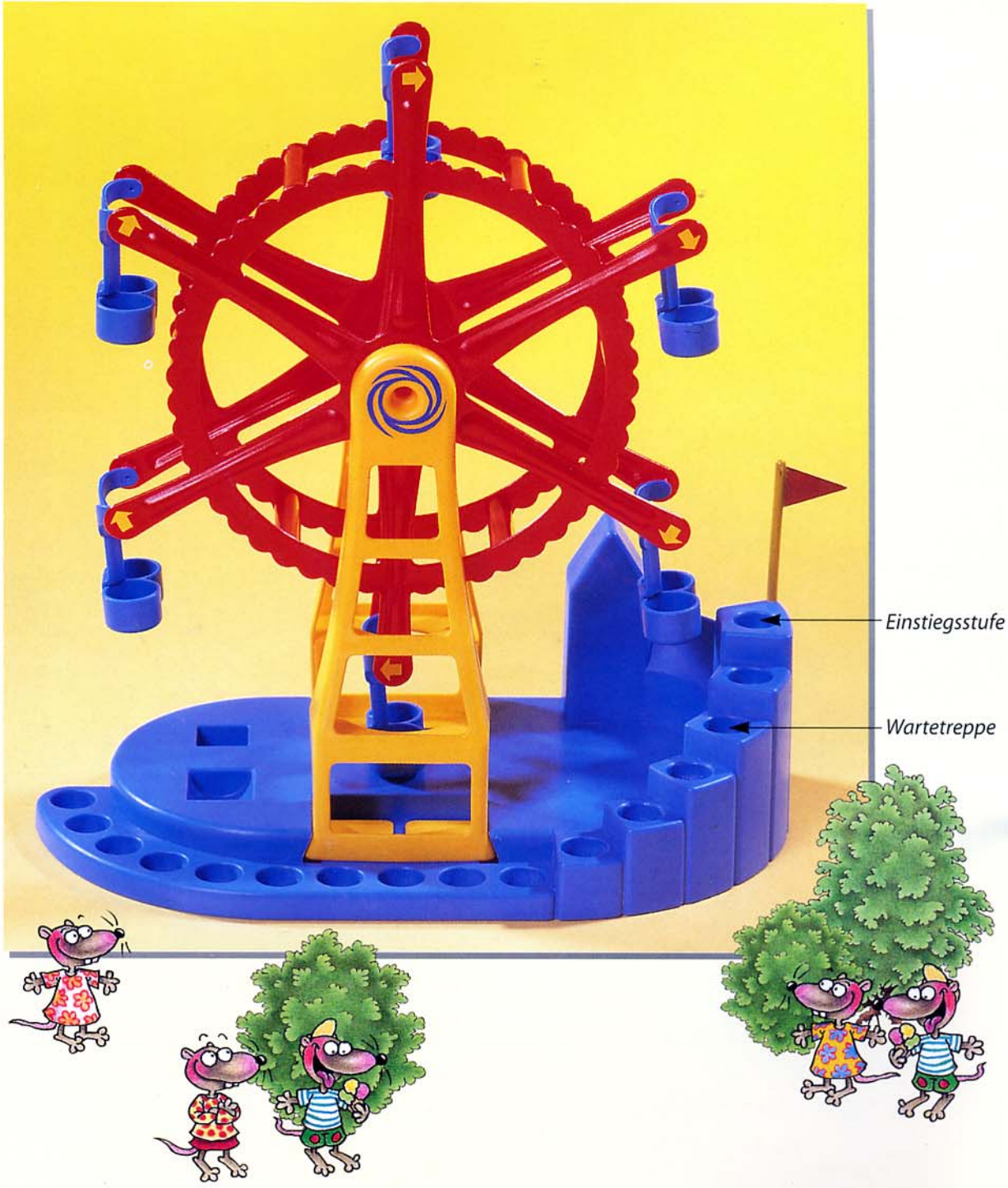
Das Riesenrad ist schon fast einsatzbereit. Nur die sechs Fahrgondeln müssen noch eingehängt werden. Das geht ganz leicht. Die Gondeln werden einfach so befestigt, dass ihre offene Seite dabei immer nach rechts zeigt.

Hinweis: Sollte sich das Riesenrad zu leicht drehen lassen, müssen nur die beiden gelben Seitenmasten etwas mehr nach innen geschoben werden, so dass das Rad beim Drehen ein Knackgeräusch erzeugt.

Zum Schluss wird die Fahne an der rechten Seite eingesteckt. Die Abbildung zeigt wie das Riesenrad richtig aufgebaut aussieht.

Nun werden noch die 20 Gewinnscheiben vorsichtig aus dem Rahmen entfernt und zusammen mit dem Ratzenwürfel und den bunten Ratzen neben das Riesenrad gelegt.

Und los geht's ...



Der Spaß beginnt:

**Welches Spiel wollt ihr denn nun zuerst spielen?
Am besten lernt ihr das Riesenrad erst einmal kennen.
Die Ratzen sind auch schon ganz ungeduldig.**

Aufgepasst! Die Ratzen sind los ...

Für 1 oder mehrere Kinder ab 3 1/2 Jahren

Als Erstes wollen wir das Riesenrad doch mal ausprobieren. Habt ihr schon die Ratzen gesehen? Sehen die nicht lustig aus? Die Ratzen sind ganz schön vorwitzig und treiben in den Gondeln liebend gern ihren Schabernack. Aber dazu müssen die Ratzen zuerst in die Gondeln gesetzt werden.

Am besten lasst ihr sie die Treppe hinaufsteigen. Also schön der Reihe nach alle Ratzen aufstellen. Sortiert sie doch mal nach den Farben. Ganz oben auf die letzte Stufe der Treppe setzt ihr einen roten Ratz, danach kommen die anderen drei Roten. Dahinter setzt ihr alle grünen Ratzen, dann die Gelben und zum Schluss die lila Ratzen. Ist das nicht eine lustige Ratzenschlange?

Oder wollt ihr es lieber kunterbunt. Dann stellt wieder zuerst oben einen roten Ratz hin, dahinter einen Grünen, dann einen Gelben und als vierten Ratz einen Lilafarbenen. So, und mit den anderen Ratzen macht ihr das jetzt genauso. Immer erst den Roten, dann den Grünen, dann Gelb und zum Schluss Lila. Wenn ihr das richtig gemacht habt, steht ganz am Ende der Schlange wieder ein lila Ratz.

Jetzt werden die Ratzen aber schon ganz unruhig. „Wir wollen endlich mit dem Riesenrad fahren", maulen sie im Chor. Also nicht lange warten lassen.

Dreht das Rad vom Riesenrad nach rechts. Uiihh, wie das knackt! Wenn eine Gondel direkt vor der letzten Stufe mit der Fahne steht, könnt ihr den Ratz, der dort wartet, einsteigen lassen.
Die anderen Ratzen in der Warteschlange lasst ihr dann immer um eine Stufe vorrücken.
So, und wenn ihr jetzt weiter am Rad dreht, kommt auch schon die nächste leere Gondel und schwupps – schon ist der nächste Ratz hineingeklettert. So könnt ihr weitermachen, bis in jeder Gondel ein Ratz sitzt.

Wenn dann eine Gondel wieder ankommt, in der schon ein Ratz sitzt, macht das gar nichts. Denn zum Glück passen in jede Gondel zwei Ratzen. Also einfach den Ratz auf der Treppe dazusetzen. „Hallo, ich komme auch!", ruft auch schon der Neuankömmling. „Mach' dich nicht so breit", quengelt der andere Ratz. Aber da genug Platz für beide Ratzen ist, freut er sich, dass er nun nicht mehr alleine fahren muss. Es macht ja auch viel mehr Spaß, zu zweit im Riesenrad zu fahren.

Huiii, wie das sich dreht und von ganz oben haben die Ratzen eine tolle Aussicht.

Habt ihr es gemerkt? Wenn in jeder Gondel zwei Ratzen sitzen, stehen auf der Treppe trotzdem noch welche. Wie viele stehen denn da?
Vier Ratzen sind übrig geblieben. Für sie gibt es keinen Platz mehr. Aber das ist gar nicht schlimm. Denn schon sind die ersten Ratzen wieder da. Ihr lasst sie einfach aussteigen und schon können die wartenden Ratzen auch mal fahren.

So, und jetzt wollt ihr bestimmt das erste Würfelspiel spielen, nicht wahr?

Ich will rauf oder Ganz hoch oben

Für 2-4 Kinder ab 3 ½ Jahren

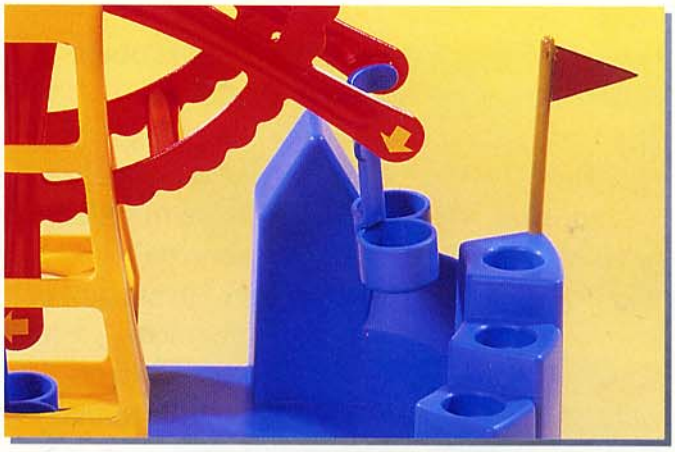
„Ich will rauf!", rufen die frechen Ratzen. Jeder Ratz will nämlich immer in der höchsten Gondel sein, da die Ratzen von dort die schönste Aussicht haben. Bei diesem lustigen Würfelspiel geht es darum, gut aufzupassen und sich zu melden, wenn man mit den eigenen Ratzen in der höchsten Gondel sitzt.

Spielvorbereitung

- Das Riesenrad wird zwischen die Kinder gestellt.
- Jedes Kind sucht sich vier Ratzen in einer Farbe aus und stellt sie vor sich auf.
  Im Spiel zu zweit wählt jedes Kind alle Ratzen in zwei Farben. Jeder spielt dann also mit acht Ratzen.
  Bei drei Spielern bleiben vier Ratzen einer Farbe übrig, die auf die Wartetreppe gestellt werden können.
- Die Gewinnscheiben werden neben dem Riesenrad bereitgelegt.
- Das Riesenrad wird so gedreht, dass eine beliebige Gondel an der Einstiegsstufe hält.
- Das jüngste Kind beginnt.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, setzt einen seiner Ratzen in die Gondel neben der Einstiegsstufe.



In einer Gondel dürfen sich im Laufe des Spiels jedoch höchstens zwei Ratzen eines Kindes oder verschiedener Kinder gleichzeitig befinden.

Danach würfelt das Kind und zählt die Ratzenfüße, die auf der gewürfelten Seite jetzt zu sehen sind. Das können ein, zwei oder drei Ratzenfüße sein. Für jeden Ratzenfuß dreht es nun das Riesenrad nach rechts in Pfeilrichtung um eine Gondel weiter. Gezählt wird immer, wenn eine Gondel neben der Einstiegsstufe hält.

Beispiel:
Das Kind hat drei Ratzenfüße gewürfelt. Es dreht das Riesenrad drei Gondeln weiter.

Nun schauen alle Kinder nach, ob sich in der höchsten Gondel, der Aussichtsgondel, Ratzen befinden. Wenn ja, nimmt sich jedes Kind, das einen Ratz in dieser Gondel sitzen hat, eine beliebige Gewinnscheibe.

Beispiel:
In der Aussichtsgondel sitzt ein grüner Ratz. Das Kind, dem die grünen Ratzen gehören, darf sich nun eine Gewinnscheibe nehmen.

Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

Kommt ein Kind an die Reihe und die Gondel neben der Einstiegsstufe ist schon von zwei Ratzen besetzt, von denen ein Ratz einem anderen Kind gehört, muss der Ratz leider aussteigen. Gehören sogar beide Ratzen anderen Kindern, müssen beide Ratzen aussteigen. Die betroffenen Kinder nehmen ihre Ratzen wieder zurück und stellen sie wieder vor sich auf. Danach setzt das Kind, das an der Reihe ist, **einen** eigenen Ratz in die Gondel.

Es gewinnt das Kind, das zuerst sechs Gewinnscheiben erhalten hat.

Rein und raus

Für 2-4 Kinder ab 3 ½ Jahren

„Ich will mitfahren", ruft einer der Ratzen vorlaut und drängelt sich nach vorne. „Wir auch", rufen die anderen Ratzen im Chor. Schon geht das Gedrängel und Geschiebe los. Bei diesem lustigen Ärgerspiel dürfen in jeder Gondel nämlich nur Ratzen von einer Farbe mitfahren. Da heißt es dann immer rein ins Riesenrad, raus aus dem Riesenrad.

Spielvorbereitung

- Das Riesenrad wird zwischen die Kinder gestellt.
- Spielen zwei Kinder, wählt jedes Kind zwei Farben und erhält in seinen Farben je drei Ratzen. Jeder spielt dann also mit sechs Ratzen.
  Bei drei Kindern erhält jedes Kind alle vier Ratzen in einer Farbe.
  Und im Spiel zu viert bekommt jedes Kind drei Ratzen in seiner Farbe. Die Kinder stellen ihre Ratzen vor sich auf.
  Alle Ratzen, die übrig bleiben, können auf die Wartetreppe gestellt werden.
- Das Riesenrad wird so gedreht, dass eine beliebige Gondel an der Einstiegsstufe hält.
- Das jüngste Kind beginnt.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, würfelt und dreht das Riesenrad anschließend in Pfeilrichtung um so viele Gondeln weiter, wie es Ratzenfüße gewürfelt hat. Anschließend setzt es einen seiner Ratzen in die Gondel neben der Einstiegsstufe.

Falls eine Gondel schon mit einem oder zwei fremden Ratzen besetzt ist, müssen diese Ratzen aussteigen. Das Kind gibt die Figur(en) an ihren Besitzer zurück.

Wichtig: Es ist erlaubt, eine Gondel mit zwei **gleichfarbigen** Ratzen aber nie mit zwei verschiedenfarbigen Ratzen zu besetzen.

Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

Es gewinnt das Kind, das an der Reihe ist und zu Beginn seines Zuges keinen Ratz mehr außerhalb des Riesenrads hat.

Im Spiel zu zweit gewinnt, wer zuerst alle drei Ratzen einer seiner Farben im Riesenrad untergebracht hat.

Ratz-Schmatz

Für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

Mjamm, mjamm. So eine Fahrt auf dem Riesenrad macht ganz schön hungrig.
Gut, dass es so viele Leckereien zu kaufen gibt und das Tollste, die kann man auch während der Fahrt futtern.
Bei diesem spannenden Merkspiel müssen sich die Kinder gut merken, welcher Ratz welche Leckerei hat. Das ist aber gar nicht so einfach, da die Gondeln ja immer weitergedreht werden.

Spielvorbereitung

- Das Riesenrad wird zwischen die Kinder gestellt.
- Alle Ratzen werden in einer Reihe auf die Wartetreppe gestellt. Die Reihenfolge ist beliebig.
- Das Riesenrad wird so gedreht, dass eine beliebige Gondel an der Einstiegsstufe hält.
- Das jüngste Kind beginnt.

Wichtig: In diesem Spiel darf sich in jeder Gondel immer nur **ein** Ratz befinden.
Das Kind, das an der Reihe ist, würfelt und dreht das Riesenrad anschließend in Pfeilrichtung um so viele Gondeln weiter, wie Ratzenfüße gewürfelt wurden. Anschließend nimmt es einen beliebigen Ratz von der Wartetreppe. Das kann also ein Ratz sein, der irgendwo in der Warteschlange wartet.
Das Kind dreht den Ratz um, so dass alle Kinder das Bild auf der Unterseite sehen können. Es sagt laut an, um welche Leckerei es sich handelt:

Lebkuchen Pizza Eis Zuckerwatte Bratwurst Bonbon

Dann setzt es den Ratz in die Gondel neben der Einstiegsstufe. Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

Hat ein Kind gewürfelt und nach dem Drehen des Rades steht eine Gondel mit einem Ratz neben der Einstiegsstufe, sagt es laut an, welche Leckerei sich auf der Unterseite des Ratz' befindet. Anschließend nimmt es den Ratz aus der Gondel und überprüft, ob es die richtge Leckerei angesagt hat. Dazu dreht es den Ratz um, so dass alle Kinder das Bild sehen können. Hatte das Kind Recht, stellt es den Ratz als Gewinn vor sich ab. Anschließend nimmt es einen beliebigen anderen Ratz von der Wartetreppe und zeigt wieder allen Kindern das Bild auf seiner Unterseite. Es sagt laut die Leckerei an und setzt den Ratz in die nun leere Gondel.
Hat sich das Kind getäuscht, setzt es den Ratz wieder in die Gondel zurück. Einen zweiten Ratz darf es jedoch nicht in die Gondel setzen, da sich in diesem Spiel immer nur ein Ratz in einer Gondel befinden darf.

Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

Es gewinnt das Kind, das zuerst viermal eine Leckerei richtig angesagt und somit vier Ratzen vor sich aufgestellt hat.

Ratz-Schmatz – und jetzt wird's schwieriger

Für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

Hinweis: In dieser Variante befinden sich in jeder Gondel immer **zwei** Ratzen.
Die Spielvorbereitung und Spielregeln sind dieselben wie beim einfachen „Ratz-Schmatz" – mit folgenden Ausnahmen:

Nach dem Würfeln nimmt das Kind nacheinander zwei beliebige Ratzen von der Wartetreppe – sofern möglich in zwei verschiedenen Farben.

Dann zeigt es allen Kindern die Bilder auf den Unterseiten und sagt laut an, um welche Leckereien es sich handelt. Danach setzt es die beiden Ratzen nebeneinander in die Gondel.

Hat ein Kind gewürfelt und das Riesenrad weitergedreht, muss das Kind vorher ansagen, ob es die Leckereien von einem oder von beiden Ratzen raten möchte.

Entscheidet es sich dafür, die Leckereien beider Ratzen zu erraten, muss es beide Bilder richtig raten.
Gelingt ihm das nicht, stellt es die Figuren zurück und sofort ist das nächste Kinder an der Reihe.
Gelingt es ihm, darf es beide Ratzen vor sich aufstellen und setzt in die Gondel nun zwei neue Ratzen von der Wartetreppe. Vorher zeigt das Kind aber noch die Bilder auf den Unterseiten der Ratzen und sagt die Leckereien laut an.

Entscheidet sich das Kind, nur eine Leckerei zu erraten und tippt es diese richtig, muss es an Stelle dieses Ratz' wieder einen anderen von der Wartetreppe in die Gondel setzen und vorher allen dessen Leckerei zeigen. Den geratenen Ratz stellt es vor sich auf. Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

Es gewinnt das Kind, das zuerst viermal eine Leckerei richtig angesagt und somit vier Ratzen vor sich aufgestellt hat.

Nicht verraten

Für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

Pssst ...! Jedes Kind bekommt einen streng geheimen Ratzenauftrag. Jedes Kind weiß nur, welche Ratzen es selbst in der Aussichtsgondel haben möchte, nicht aber, welchen Auftrag die anderen Kinder haben.

Spielvorbereitung

- Das Riesenrad wird zwischen die Kinder gestellt.
  Von jeder Farbe wird ein Ratz in eine Gondel gesetzt. In die beiden übrigen Gondeln kommen ein grüner und ein roter Ratz.
  Alle Ratzen, die übrig bleiben, können auf die Wartetreppe gestellt werden.
- In diesem Spiel sind die Gewinnscheiben gar keine Gewinnscheiben, vielmehr sind es jetzt Geheimscheiben. Diese werden auf ihre Rückseite gedreht, so dass das Bild vom Riesenrad zu sehen ist, und gemischt.
- Jedes Kind nimmt fünf Geheimscheiben. Bei drei oder zwei Kindern bleiben Scheiben übrig, die zur Seite gelegt werden, ohne dass man sehen kann, welche Luftballons abgebildet sind.
- Die Kinder sehen sich die Luftballons auf ihren Scheiben geheim an und legen sie verdeckt vor sich ab. Ab jetzt dürfen sie nicht mehr angesehen werden.
  Die Farben der Luftballons geben an, von welchen Farben sie im Spielverlauf Ratzen in der Aussichtsgondel haben müssen.
- Das Riesenrad wird so gedreht, dass eine beliebige Gondel neben der Einstiegsstufe hält.
- Das jüngste Kind beginnt.

Das Kind, das an der Reihe ist, würfelt. Anschließend wird das Riesenrad um so viele Gondeln gedreht, wie Ratzenfüße gewürfelt wurden. Alle Kinder, die einen Luftballon in der Farbe eines Ratz' in der Aussichtsgondel besitzen, rufen laut „Ratz-Fatz" und decken die Scheibe auf, auf der sie den Luftballon in der gewünschten Farbe vermuten.

Wichtig: Es darf immer nur **ein** Luftballon aufgedeckt werden, auch wenn man mehrere Scheiben mit Luftballons in derselben Farbe hat.

Kinder, die einen richtigen Luftballon aufgedeckt haben, dürfen die Scheibe abgeben.
Wer den falschen Luftballon aufgedeckt hat, legt ihn wieder verdeckt zurück.

Beispiel: In der Aussichtsgondel sitzt ein grüner Ratz. Alle Kinder, die rechtzeitig „Ratz-Fatz" rufen und eine Geheimscheibe mit einem grünen Luftballon aufdecken, dürfen diesen abgeben.

Anschließend setzt das Kind, das an der Reihe ist, einen beliebigen Ratz von der Wartetreppe in die Gondel neben der Einstiegsstufe. Den Ratz, der vorher in der Gondel war, stellt es dafür auf die Wartetreppe. Dadurch kann man einen Ratz in der Farbe aufs Riesenrad bringen, von der man noch Geheimscheiben hat. Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

Es gewinnt, wer zuerst alle Luftballons losgeworden ist. Wenn mehrere Kinder im selben Zug ihren fünften Luftballon abgeben dürfen, gibt es mehrere Gewinner.

Nicht verraten – Weißt du es richtig?

Für 1 Kind ab 4 Jahren

Diese Variante kann ein Kind ganz alleine spielen. Es gelten dieselben Spielvorbereitungen und -regeln wie beim einfachen „Nicht verraten" – mit folgender Ausnahme: Das Kind erhält zu Beginn drei Geheimscheiben, die es sich merken und dann verdeckt vor sich ablegen muss. Immer, wenn es glaubt, einen Luftballon in der Farbe des Ratz' in der Aussichtsgondel zu haben, muss es eine seiner drei Geheimscheiben aufdecken. Hat das Kind richtig getippt, darf es weiterspielen. Sonst hat es leider verloren. Das Kind gewinnt das Spiel, wenn es alle Geheimscheiben aufdecken konnte.
Wenn das Kind das Spiel gut beherrscht, kann es den Schwierigkeitsgrad steigern. Beim nächsten Mal nimmt es dann vier Geheimscheiben oder gar fünf oder sechs ...

Nicht verraten – für Schnellrufer

Für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

Die Spielvorbereitung und Spielregeln sind dieselben wie beim einfachen „Nicht verraten", aber mit folgender Ausnahme:
In dieser Variante darf nur das Kind seinen Luftballon aufdecken, das zuerst „Ratz-Fatz" gerufen hat.
Auch hier gewinnt, wer zuerst alle Luftballons losgeworden ist.

Alles gut verstaut

Nach so vielen tollen Spielen sind die Ratzen vom Fahren auf dem Riesenrad ganz schön müde. Um alle Sachen leicht aufzubewahren, könnt ihr alle Ratzen auf der Wartetreppe aufstellen und den Ratzenwürfel und die Gewinnscheiben in den vorgesehenen Fächern einsortieren. Bis es beim nächsten Mal wieder losgeht, mit dem „Rabatz auf dem Riesenrad".

Der Autor

Klaus Teuber ist einer der erfolgreichsten und vielseitigsten Spieleautoren.
Bereits vier seiner Spiele wurden zum „Spiel des Jahres" gewählt.
Dreimal hat er den 1. Platz beim „Deutschen Spielepreis" gewonnen und zwei seiner Spiele wurden als bestes Kinderspiel ausgezeichnet.
Mit seinen „Siedlern von Catan" ist ihm ein moderner Klassiker gelungen.
Nach dem lustigen Schweinchenfüttern „Fette Bäuche" ist dies nun sein zweites Spiel bei Klee.

Riesenrad-Design: Andreas Klober
Illustration: Gabriela Hueck-Silveira
Grafik: Bluguy
Foto: Sabine Dürichen
Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

© 2000 Klee-Spiele GmbH,
D-90762 Fürth, Germany
Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany.
Autor und Verlag danken allen Testspiel-Kindern und Regellesern.

ISBN: 3-440-08314-4 **Art.-Nr. 90001**