

Good night

3 GAMES: MEMORY

MATCHING
& DEDUCTION

Boo!!



EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES

DE. GOOD NIGHT

DREI SPIELVARIANTEN: GEDÄCHTNIS, ZUORDNUNG UND LOGISCHES DENKEN

Die Spieler wählen eine Spielvariante und stecken die Schlafmützen ins Bett

ES WAR EINMAL ...

... ein abgelegenes Schlafmützen-Dorf, in dem sich 18 schläfrige Freunde zum Schlafen ins Bett legten.

Anzahl der Spieler: 2–5

Alter der Spieler: ab 3 Jahren

Spieldauer: 10 Minuten

SPIELMATERIAL

- 18 Bettlaken aus Karton [2]
- 18 Spielfiguren mit zwei Seiten [1]: mit dem Gesicht nach oben oder nach unten
- 18 Baumwuschlafsäcke [3]
- 2 MonsterMonsterkarten
- 12 Hauskarten

SPIEL 1: GEDÄCHTNISPIEL

VORBEREITUNG

- Macht die Betten, indem ihr die 18 Bettlaken [2] in die 18 Schlafsäcke gebt [3].
- Legt die 18 Spielfiguren [1] mit dem Gesicht nach oben in die einzelnen Betten, und zwar so, dass man den Pyjama nicht sieht.
- Mischt die Betten und verteilt sie ihm Spielbereich [4].



DAS SPIEL:

Es geht darum, die Spielfigurenpaare mit dem gleichen Pyjama zu finden. Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt 2 Spielfiguren aus ihrem Bett, um sich das Muster ihres Pyjamas anzusehen.

Wenn die Pyjamas unterschiedlich sind, steckt er sie wieder mit dem Gesicht nach oben in ihre Betten, so wie sie waren, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn sie den gleichen Pyjama tragen, dürfen sie schlafen; der Spieler steckt die Spielfiguren mit dem Gesicht nach unten ins Bett und ist weiter an der Reihe.

Wenn alle Spielfigurenpaare gefunden sind und mit dem Gesicht nach unten schlafen, wird das Licht ausgemacht und alle gehen schlafen!

Erschwerte Variante

Wenn ihr schon wisst, welchen Pyjama die einzelnen Spielfiguren tragen, könnt ihr in der anderen Richtung spielen:

Die Spielfiguren liegen zu Spielbeginn mit dem Gesicht nach unten und die gefundenen Spielfigurenpaare werden mit dem Gesicht nach oben hingelegt.

SPIEL 2: FAMILIENSPIEL**VORBEREITUNG**

- Gebt die 18 Bettlaken in die 18 Schlafsäcke.
- Legt einige der 18 Spielfiguren mit dem Gesicht nach oben und die anderen mit dem Gesicht nach unten in die einzelnen Betten, ohne dass man ihren Pyjama sieht.
- Mischt die Betten und verteilt sie ihm Spielbereich.
- Bildet einen Stapel mit den 12 Hauskarten, sodass ihr Rücken nach oben zeigt.

DAS SPIEL:

Das Ziel der einzelnen Spieler besteht darin, alle Mitglieder einer Familie in einem Zug zu finden. Jeder Spieler nimmt eine Hauskarte vom Stapel. Der Spieler, der am Ende die meisten vollständigen Häuser hat, gewinnt.

Es wird abwechselnd gespielt. Der erste Spieler nimmt eine Spielfigur aus dem Bett und sieht sie sich an. Auch die anderen Spieler können sie sehen.

Wenn es auf seiner Hauskarte ein Familienmitglied mit dem gleichen Aussehen gibt, ist er weiter an der Reihe und nimmt eine weitere Spielfigur aus dem Bett.

Wenn die Spielfigur nicht dem Aussehen eines seiner Familienmitglieder entspricht, legt er sie wieder so hin, wie sie war, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn ein Spieler alle Familienmitglieder seiner Hauskarte in einem Zug fehlerfrei aufdeckt, hat er gewonnen.

Er bewahrt die Hauskarte auf und nimmt eine andere vom Stapel, um

weiterzuspielen, sobald er wieder an der Reihe ist.

Wenn keine Karten mehr im Stapel sind, ist das Spiel zu Ende und wir können schlafen gehen.

SPIEL 3: UNTER WELCHEM BETT IST DAS MONSTER?

VORBEREITUNG

- Macht die Betten, indem ihr die 18 Bettlaken in die 18 Schlafsäcke gebt.
- Legt die 18 Spielfiguren mit dem Gesicht nach oben in die einzelnen Betten, und zwar so, dass man den Pyjama teilweise sieht.
- Mischt die Betten und verteilt sie ihm Spielbereich.

DAS SPIEL:

Es geht darum, herauszufinden, unter welchem Bett sich das Monster versteckt. Für dieses Spiel brauchen wir einen Spielleiter, der das Monster versteckt und die Fragen der restlichen Spieler beantwortet.

Zu Beginn schließen die Spieler die Augen und der Spielleiter versteckt die Monsterkarte unter einem Bett.

Die Spieler stellen dem Spielleiter der Reihe nach Fragen, um herauszufinden, wo das Monster ist. Jeder Spieler darf insgesamt nur 5 Fragen stellen und der Spielleiter darf nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten. Zum Beispiel:

- Ist das Monster im Bett eines Pinguins?
- Ist das Monster unter dem Bett eines Brillenträgers?

Nach der Fragerunde zeigen die Spieler auf das Bett, unter dem sich ihrer Meinung nach das Monster versteckt. Wer es errät, hat gewonnen.

Die Spieler dürfen die Spielfiguren, von denen sie wissen, dass sich das Monster nicht darunter versteckt, mit dem Gesicht nach unten drehen oder können sich auf ihr Gedächtnis verlassen.

Erschwerte Variante

Der Spielleiter versteckt zwei Monster unter zwei verschiedenen Betten. Die Fragen folgen dem gleichen Muster, aber die Antworten sind nicht immer eindeutig, da es zwei Monster gibt.

Am Ende müssen die Spieler auf die 2 Betten zeigen, unter denen sich ihrer Meinung ein Monster versteckt, wobei sie beide Betten erraten müssen.

MEHR ALS EIN SPIEL

Dieses Spiel dient dazu ...

- das Gedächtnis zu trainieren.
- logische Beziehungen herzustellen.
- kleine Schlussfolgerungen zu ziehen.
- auf die eigenen Gefühle zu achten.

MADE IN
BARCELONA



lonджи®
BARCELONA