



Ein kooperatives Memo-Spiel für 2 - 6 Mondhelfer von 3 - 8 Jahren.

Autoren: Les Fées Hilares (Steffanie Yeakle und Marie Chaplet)

Illustration: Lucile Thibaudier

Spielidee

Jeden Abend bringt Mama Paul ins Bett. Und jeden Abend schleicht sich Paul nach dem Gute-Nacht-Kuss aus seinem Bett heraus, um den Mond durchs Fenster anzusehen. Erst dann schlüpft Paul wieder zurück ins Bett und schläft glücklich und zufrieden ein.

Aber an diesem Abend, passiert etwas Seltsames: Ein einzelner, heller Lichtstrahl fällt direkt vom Mond hinunter in den Garten. Paul schleicht sich nach draußen und findet an dieser Stelle einen sonderbaren Stab mit einer leuchtenden Sternenspitze. Der Mond hat seinen leuchtenden Zauberstab verloren und bittet Paul, ihm zu helfen. Denn ohne seinen Zauberstab kann er nicht mehr zum Vollmond werden und muss am Ende vielleicht gar ganz verschwinden. Der Mond erklärt Paul, dass die Funkelfeen, die im Gartenteich wohnen, ihm helfen können. Also nimmt Paul allen Mut zusammen und macht sich auf den Weg zu den Funkelfeen, damit der Mond seinen leuchtenden Zauberstab wiederbekommen kann.

Spielinhalt: 1 Pauls Garten (Sternenweg und Gartenteich), 1 Spielfigur Paul, 5 Sternenplättchen, 30 Funkelfeen, 1 Punktwürfel, 10 Holzsterne, 1 Spielanleitung mit Gute-Nacht-Geschichte

Spielvorbereitung:

- Pauls Garten wie in der Anleitung beschrieben zusammenbauen:
- Pauls Garten in die Tischmitte stellen. Die Wolke so weit zurückschieben, dass der Mond komplett sichtbar ist.
- Die 5 Sternenplättchen offen auf die Sternenfelder des Gartenteichs legen. Funkelfeen und Würfel kommen neben den Garten. Lage der Feenhüte einprägen und danach alle Sternenplättchen umdrehen.
- Paul auf ein beliebiges Holzfeld stellen.

Spielablauf:

- Wer zum letzten Mal mit dem Mond gesprochen hat, beginnt und würfelt.
- Paul um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn ziehen. Der Feenhut, auf dem Paul jetzt steht, muss unter den verdeckten Sternenplättchen gesucht werden.
 - Der richtige Feenhut wurde aufgedeckt? Dann darf der Spieler eine Funkelfee mit diesem Hut aus dem Vorrat an den nächsten freien Stern des Sternenwegs hängen.
 - Der falsche Feenhut wurde aufgedeckt? Dann wird die Wolke weiter vor den Mond gezogen, bis der nächste gelbe Stern scheint.
- Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende:

- Sobald eine Funkelfee am letzten Stern neben dem Mond hängt, bevor der Mond komplett von der Wolke verdeckt ist, gewinnen alle Kinder das Spiel gemeinsam. Dann kann Paul den Zauberstab zurückbringen und der Mond kann wieder voll und rund aufleuchten.
- Verdeckt die Wolke vorher den Mond, verlieren die Spieler gemeinsam und die Funkelfeen gehen zurück in ihren Teich.

Tipps&Anmerkungen:

- Mit drei weiteren lustigen Spielvarianten mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad
- Mit Wettbewerbsvariante