



Verlag Elfriede Pauli  
Am Gangsteig 48 a  
D - 83059 Rosenheim-Kolbermoor  
Tel.: +49 - (0) 80 31 - 93 00 94  
FAX +49 - (0) 80 31 - 94 15 05  
e.pauli@via-spiele.de  
<http://www.via-spiele.de>

© Copyright Elfriede Pauli

## **Sankt Martin Das Laternen-Spiel**

### **Spiel-Idee**

Wir denken am 11. November an den heiligen Martin.

Klein und Groß feiern ein Laternen-Fest.

**Das Spiel ist ein bunter Laternen-Umzug mit Karten.**

**Alle Laternen sollen leuchten.**

Das kann passieren:

Die Wind-Karte bläst die Kerze von der Laternen-Karte aus.

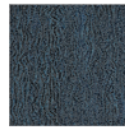
Die Regen-Karte löscht die Kerze von der Laternen-Karte aus.

Wer wird gewinnen?

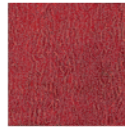
Die Spieler oder der Wind und der Regen?

## Das brauchen wir:

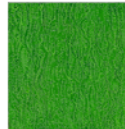
14 Laternen-Karten  
mit dunkler Rück-Seite



9 Ereignis-Karten und  
4 Glücks-Karten  
mit roter Rück-Seite



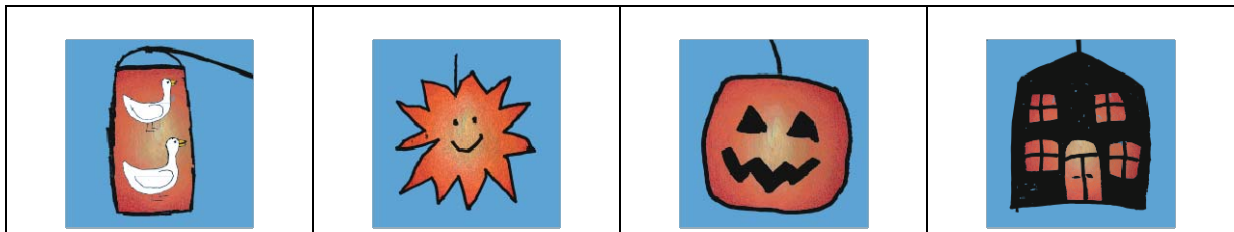
9 Lösungs-Karten mit  
grüne Rück-Seite



Der Punkt am Anfang der Zeile sagt dir, was du machen sollst.

- Schau dir alle Karten an.

Das sind 4 von den 14 verschiedenen Laternen-Karten.



Es gibt 9 Ereignis-Karten und dazu 9 Lösungs-Karten.

Immer 2 Karten gehören zusammen:

Eine Ereignis-Karten und eine Lösungs-Karten.

Das erkennst du auch an der gleichen Farbe auf der Vorderseite.



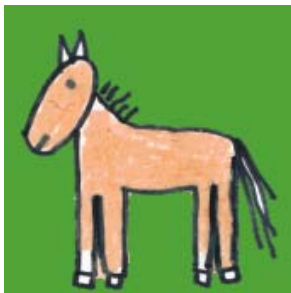
## Ereignis-Karte

Auf der Ereignis-Karte  
siehst du,  
was beim Fest geschieht.

Martin teilt den Mantel.



Das Pferd wartet auf  
Sankt Martin.



## Lösungs-Karte

Auf der Lösungs-Karte  
siehst du,  
was man braucht.

Er braucht sein Schwert.



Es bekommt einen Apfel.



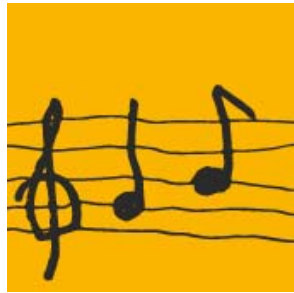
Die Kinder singen Martins-Lieder.



Wir machen ein Erinnerungsfoto.



Hier sind die Noten-Blätter.



Bitte lächeln.



Das Lager-Feuer brennt warm.



Wir brauchen Holz.



Es ist kalt, das Kind friert.



Eine Tasse Tee wärmt.



Manchmal regnet es  
beim Laternen-Umzug.



Der Regen-Schirm schützt  
unsere Laternen.



Der Wind bläst die Kerze  
in der Laterne aus.



Ein Erwachsener zündet  
die Kerze mit dem Streich-Holz an.



Darf ich ein Stück  
Lebkuchen haben?



Wir teilen.



Es gibt 4 Glücks-Karten, die helfen uns.

Fliegen-Pilz



Huf-Eisen



Fleder-Maus



Sonne, Mond und Sterne



## Spiel-Vor-Bereitung

Nun kann es losgehen.

**Alle Laternen sollen leuchten.**

Jetzt müssen wir gut zusammen helfen.

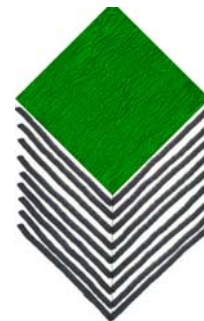
- Drehe alle Karten mit der Rück-Seite nach oben.
- Mische die Karten.
- Mache 3 Stapel



14 Laternen-Karten



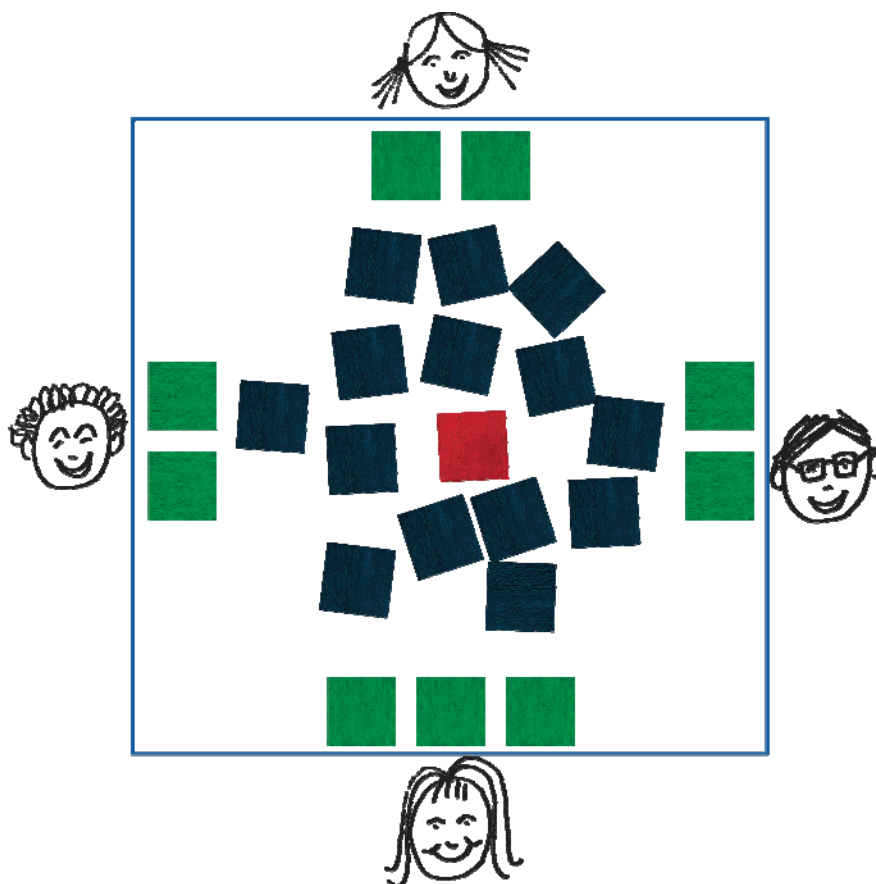
9 Ereignis-Karten  
und  
4 Glücks-Karten



9 Lösungs-Karten

- Stelle den Stapel mit den roten Karten in die Mitte.
- Lege die dunklen Laternen-Karten verdeckt auf den Tisch.  
Verdeckt heißt: du siehst nur die Rück-Seite.
- Verteile verdeckt die grünen Lösungs-Karten an die Spieler.  
Niemand darf die Vorder-Seite sehen.
- Gib jedem Spieler gleichviel Karten.

Bleibt eine übrig, darf der Austeiler diese nehmen.



## Spiel-Ablauf

Ein Spieler beginnt.

- Decke eine rote Karte auf.

Ist es eine Glücks-Karte? **Ja.**

- Juhu! Drehe eine dunkle Laternen-Karte um.

Nun leuchtet die Laterne.

- Drehe die Glücks-Karte wieder um.
- Lege sie in einen Warte-Stapel.

Ein Warte-Stapel ist der Platz für die Karten,  
die schon aufgedeckt wurden.

Sie warten dort,

bis der rote Stapel in der Mitte leer ist.

Dann kommen die Karten wieder gemischt in die Mitte.

Ist es eine Ereignis-Karte? **Ja.**

- Was siehst Du auf der Ereignis-Karte?  
Weißt du welche grüne Lösungs-Karte dazu gehört?

- Nun musst du raten.

Wähle eine grüne Lösungs-Karte aus.

Bitte den Mit-Spieler: Decke deine Karte auf.



Passen sie zusammen? **Ja.** Sehr gut.

- Juhu! Drehe eine dunkle Laternen-Karte um.  
Nun leuchtet die Laterne.
- Lege die Ereignis-Karte und die  
Lösungs-Karte in die Spiel-Schachtel.  
Dort können sie bis zum nächsten Spiel bleiben.

Passen sie zusammen? **Nein.**

- Alle Spieler merken sich die grüne Lösungs-Karte gut.  
Ihr dürft euch später auch gegen-seitig helfen.
- Bitte den Mitspieler: Verdecke deine Karte wieder.
- Drehe die rote Karte wieder um.
- Lege sie auf den Warte-Stapel.

Zwei Ereignis-Karten können das Laternen-Licht  
aus-löschen.

Ist es die Ereignis-Karte Regen? **Ja.**

Findest du den Schirm? Nein.

Oje, der Regen löscht eine Laterne aus.

- Verdecke eine dunkle Laternen-Karte wieder.
- Verdecke die Ereignis-Karte Regen.
- Lege sie auf den Warte-Stapel.



Ist es die Ereignis-Karte Wind? **Ja.**

Findest du das Streich-Holz? Nein.

Oje, der Wind bläst eine Laterne aus.



- Verdecke eine Laternen-Karte wieder.
- Verdecke die Ereignis-Karte Wind.
- Lege sie auf den Warte-Stapel.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

## **Spiel-Ende**

1. Alle Laternen-Karten leuchten.  
Alle Spieler haben gewonnen.  
Herzlichen Glückwunsch.
2. Nicht alle Laternen-Karten leuchten.  
Der Wind und der Regen haben gewonnen.  
Macht nichts, versucht es noch einmal.

Viel Spaß und viel Glück.