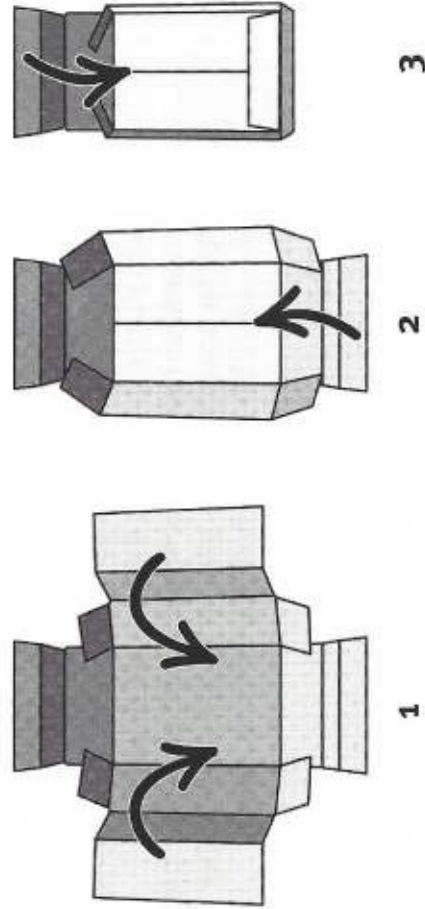


## Spielvarianten

- Man kann vereinbaren, ganz ohne Spiel-Chips zu spielen.
- Man kann auch vereinbaren, die „Live“-Situationen wegzulassen. In diesem Fall werden die roten „Live“-Felder zu „Benimm-ist-in“.
- Feldern umfunktioniert.
- Man kann auch nur mit den Karten spielen, z.B. im Auto oder auf Reisen. Dann bekommt der Spieler, der eine Situation richtig gelöst hat, die Karte. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Karten besitzt, hat gewonnen.
- Natürlich sind auch eigene Spielideen und Abänderungen der Spielregel jederzeit erlaubt.

### Und nun viel Spaß und „gutes Benehmen“!

#### Und so wird der Sortierkasten zusammengebaut:



Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG  
Waldstraße 38 · 90763 Fürth  
Internet: [www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

Adresse bitte aufbewahren!

Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.

**noris**  
...viele gute Spielideen!



Die wichtigsten  
„Benimm-Regeln“  
spielerisch lernen ...



Spielanleitung

Art.-Nr. 610/4529

## Vorwort

*Laut einer 2006 erschienenen Umfrage finden es Eltern ganz besonders wichtig, dass sich Kinder gut benehmen.*

*Und eine Umfrage in einer Jugendzeitschrift fand heraus, dass es Kinder selbst sehr stört, wenn andere Kinder Schimpfwörter gebrauchen, sich unmöglich benehmen oder ganz einfach nicht wissen, wie man sich in den verschiedenen Lebenssituationen richtig verhält.*

*Früher gab es hierfür einmal den sogenannten „Knigge“, eine Sammlung von Verhaltensregeln.*

*Doch es geht heutzutage nicht darum, dass Kinder einen „Hofknicks“ lernen oder geschult werden sollen, wie man richtig Hummer isst.*

*Es geht darum, dass Kinder und Jugendliche in einer Gesellschaft, in der viele Menschen täglich mit anderen Menschen in unterschiedlichsten Situationen zusammentreffen, ganz einfach wissen müssen, wie man fair miteinander umgeht.*

*Es gibt dabei eine ganz einfache Regel, die überall angewandt werden kann: „Behandle andere Leute so, wie du selbst gern behandelt werden möchtest!“*

*In diesem Spiel werden 220 Lebenssituationen vorgestellt und dazu jeweils drei Möglichkeiten, sich zu verhalten. Doch nur eine davon entspricht gutem Benehmen. Das herauszufinden ist die zentrale Aufgabe der Spieler. Dass es dabei auch noch lustig wird, wenn Verhaltenssituationen „live“ vorgespielt werden müssen und die Spielrunde zur „Jury“ wird, schärft das Bewusstsein aller Spieler für die richtigen „Benimm“-Regeln um so mehr.*

*Viel Spaß!*

Ist man mehrheitlich jedoch der Meinung, dass der Spieler seine Sache **absolut nicht richtig** gemacht hat, muss er drei Felder zurückgehen und bekommt auch keinen Spiel-Chip. In beiden Fällen ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Wichtig:** Die Entscheidungen der „Jury“ sollten fair und unabhängig vom Spielstand gefällt werden. Es gilt: „Im Zweifel für den Spieler!“

### **Noch ein Hinweis zu den „Live“-Situationen:**

Manchmal braucht man zum Darstellen Gegenstände, z.B. eine Flasche Wasser, ein Glas, Messer und Gabel usw. Es ist sinnvoll, diese Gegenstände schon vor dem Spiel herzurichten, damit die gespielten „Live“-Szenen auch wirklich lebensecht werden ...

### **Die Bedeutung der Spiel-Chips**

Wer eine „Benimm-ist-in“-Situation auf den Karten richtig löst oder eine „Live-Situation“ richtig vorspielt, bekommt ja jeweils einen Spiel-Chip.

Die Spiel-Chips werden von den Spielern gesammelt, um im richtigen Moment ausgespielt zu werden:

Wer nämlich auf einem **Leerfeld** landet und **drei** Spiel-Chips zurück in den Pott gibt, ist noch einmal an der Reihe, darf also noch einmal würfeln und ziehen.

Das kann enorme Folgen für Sieg und Niederlage haben ...

## Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler nach einer Umrundung das START/ZIEL-Feld wieder erreicht (das muss nicht mit einem exakten Wurf geschehen!). Der betreffende Spieler hat das Spiel gewonnen.

Aber gelernt haben alle Spieler etwas – nämlich „gutes Benehmen“ – und darauf kommt es im Leben mehr denn je an.

Entscheidet sich der Spieler für eine der beiden **falschen** Verhaltensweisen, dann muss er mit seiner Spielfigur **drei Felder zurück**. Außerdem bekommt er **keinen** Spiel-Chip. Wer auf dem ersten „Benimm-ist-in“-Feld nach dem START steht, muss in diesem Fall zurück auf das START-Feld. Die verwendete Karte kommt in jedem Fall an vorderster Stelle zurück in den Sortierkasten.

### Die roten „Live“-Felder

Wer auf einem der sieben „**Live**“-Felder zum Stehen kommt, muss die dazugehörige „Benimm“-Situation „live“ vorspielen. Zunächst einmal liest der Spieler die Situation (sie ist mit einer Linie mit dem roten „Live“-Feld verbunden!) laut vor und dann beginnt das **Rollen-spiel**. Der Spieler sucht sich aus der Spielrunde den/die nötigen Spieler heraus, die dann auch die Pflicht haben, mitzuspielen.

In unserem Beispiel braucht er einen Telefonpartner. Das Telefon wird – wie bei einer Pantomime – gestisch dargestellt. Der ausgesuchte Partner beginnt das Telefongespräch, indem er sich z.B. meldet: „Hier Fritz Langhauser?“. Nun kommt es darauf an, dass der Spieler sich am Telefon so verhält, wie es den üblichen Verhaltensweisen des gesellschaftlichen Umgangs entspricht. **Falsch** wäre z.B., wenn er einfach auflegen würde; falsch wäre, wenn er eine unverständliche, unhöfliche Sprache anwenden würde usw. **Richtig** wäre, sich zuerst einmal selbst als der Sohn mit Namen vorzustellen, um dann höflich zu fragen, was der Gesprächspartner wünsche usw.

Alle übrigen Spieler bilden die „**Jury**“, die die Aufgabe haben, das Verhalten des Spielers zu bewerten. Ist man der Meinung, dass der Spieler seine Sache richtig gemacht hat, bleibt er auf dem „Live-Feld“ stehen und bekommt auch einen Spiel-Chip.

# Spielanleitung

**Zahl der Spieler:** 2 – 6

**Alter:** ab 8 Jahren und älter

**Autor:** Michael Rüttinger

**Grafik & Design:** Michael Rüttinger

**Illustrationen:** Heidemarie Rüttinger

**Inhalt:** Spielplan,

110 beidseitig bedruckte „Benimm“-Karten

mit insgesamt 220 „Benimm“-Situationen,

Sortierkasten, 6 Spielsteine,

1 Augenzwürfel, Spiel-Chips,

Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird aufgelegt.

Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur** und stellt sie auf das Startfeld des Spielplanes.

Dann werden alle **110 „Benimm“-Karten** gut gemischt und in den

**Sortierkasten** gestellt. Wie dieser zusammengefasst wird, ist auf der Rückseite dieser Spielanleitung ersichtlich.

Die **Spiel-Chips** kommen an die Seite des Spielplanes.

Sie gehören zu Beginn niemandem.

Schließlich würfeln die Spieler reihum mit dem **Würfel**: Wer die höchste Zahl würfelt, darf mit dem Spiel **beginnen**.

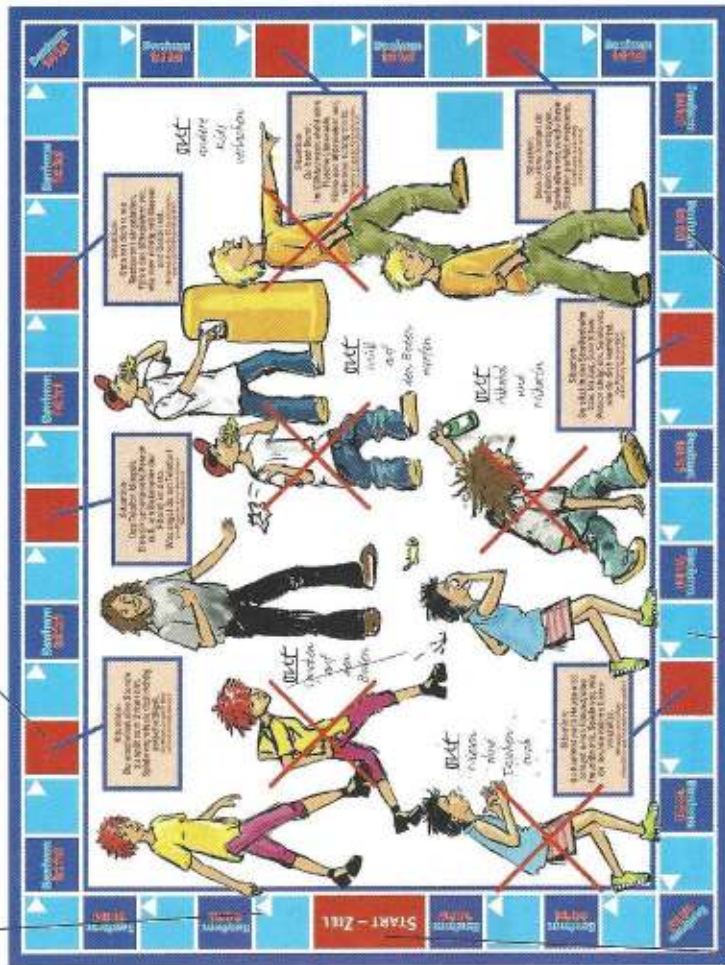
## Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, mit seine Spielfigur so schnell wie möglich vom **START/ZIEL-Feld** aus über den Rundparcours wieder zurück zum

**START/ZIEL-Feld** zu kommen. Es gilt dabei, die insgesamt 51 Felder in Pfeilrichtung möglichst schnell „abzulaufen“. Man kommt umso schneller vorwärts, je mehr Würfelglück man hat und je besser man die richtigen Verhaltensweisen kennt, die in bestimmten Situationen zum guten Benehmen gehören.

## Die Abbildung zeigt den Spielplan vor Spielbeginn:

● Gezogen wird grundsätzlich nur in Pfeilrichtung.



● Hier ist der START und auch das ZIEL für alle Spieler.

● Die hellblauen Felder mit dem Pfeil sind Leerfelder. Hier passiert gar nichts.

● Wer auf ein „Benimm-ist-in“-Feld kommt, muss eine Karte ziehen und die Situation richtig lösen.

## Spielverlauf

### WÜRFELN UND ZIEHEN

- Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf mit dem Würfel einen Wurf machen. Danach zieht er mit seiner Spielfigur in Pfeilrichtung um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat.
- Das Feld, auf dem der betreffende Spieler dann zum Stehen kommt, entscheidet, was er tun muss:



## Leerfelder

Wer auf einem **Leerfeld** zum Stehen kommt, muss gar nichts tun. Er bleibt einfach auf dem betreffenden Leerfeld stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



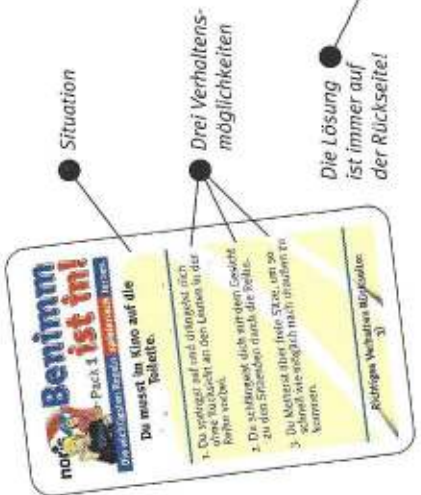
## „Benimm-ist-in“-Felder

Wer auf einem „**Benimm-ist-in**“-Feld zum Stehen kommt, muss eine „Benimm“-Situation lösen. Dazu zieht der **linke** Nachbar des Spielers die letzte „**Benimm**“-Karte aus dem Sortierkasten, wählt eine der beiden Kartenseiten und liest dann laut und deutlich die dort abgedruckte Situation sowie die drei angegebenen Verhaltensweisen vor.

Der Spieler muss jetzt entscheiden, welche der drei Verhaltensweisen die **richtige** ist, d.h. den üblichen gesellschaftlichen Verhaltensnormen entspricht.

Entscheidet sich der Spieler für die **richtige** Verhaltensweise, dann darf er auf dem „Benimm-ist-in“-Feld stehenbleiben und erhält außerdem **einen Spiel-Chip** in seinen Besitz.

**Zur Kontrolle:** Die Ziffer (1, 2 oder 3) für die richtige Verhaltensweise ist grundsätzlich auf der **Rückseite** der Karte unten angegeben!



Situation

Drei Verhaltensmöglichkeiten

Die Lösung ist immer auf der Rückseite!



In unserem Beispiel wäre also die **zweite** Verhaltensweise die richtige gewesen.