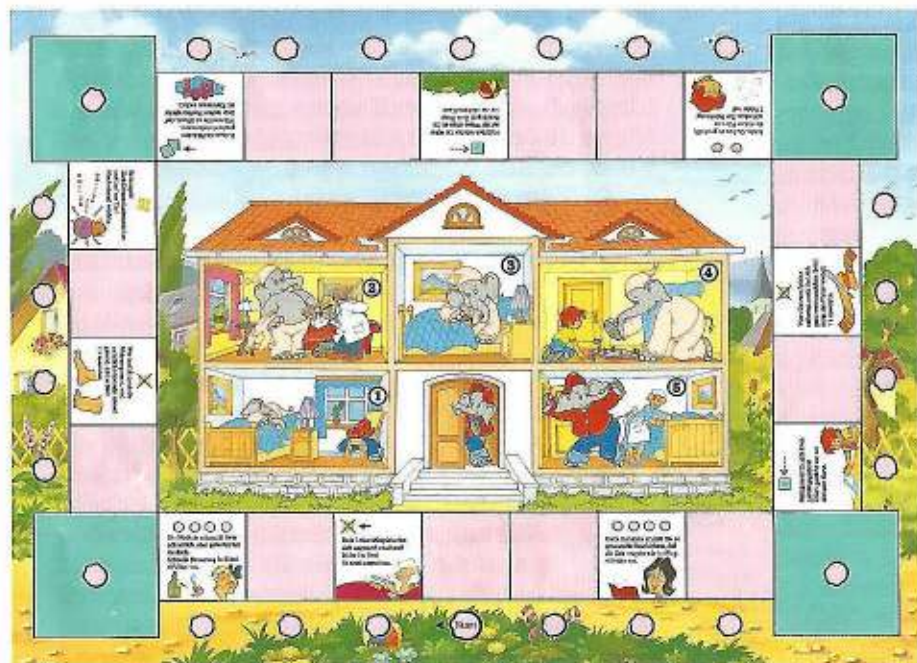


Benjamin Blümchen

Werd schnell wieder gesund.



Ein lustiges Würfel- und Merkspiel rund ums Krankenbett. Mit vielen bunten Ereigniskarten und Situationsfeldern zur fröhlichen Unterhaltung.



Spielidee

Bist Du schon einmal krank gewesen und mußt das Bett hüten? Dann weißt Du sicher, daß das ganz schön langweilig sein kann, weil Du nicht mit den anderen Kindern draußen spielen kannst. Vielleicht bist Du ja auch gerade krank geworden? Benjamin Blümchen möchte mit Dir spielen, damit Du schnell wieder gesund wirst.

Du kannst Benjamin Blümchens „Werd schnell wieder gesund“ ganz allein oder mit Deiner Mutter oder einem Freund – ja sogar mit mehreren anderen Kindern spielen. Dann vergeht die Zeit bestimmt wie im Flug: Und Du kannst eine ganze Menge dabei lernen.

Spielmaterial

ein Spielbrett
eine Spielanleitung
4 verschiedenfarbige
Benjamin Blümchen
Spielfiguren in
doppelter Ausführung
10 Spielchips



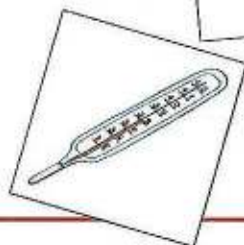
11 Kartenpaare mit verschiedenen Motiven
Ein Würfel

Spielziel und Spielende

Wer im Spiel zuerst wieder gesund wird, hat gewonnen. Dazu muß er möglichst schnell die Kartenpaare finden, die zusammengehören. Also z. B. die beiden Karten mit dem Schal oder mit dem Fieberthermometer.

Wenn Du allein spielen willst, mußt Du Dir die letzte Seite dieser Spielanleitung vorlesen lassen, sofern Du es nicht schon selbst kannst. Wenn Du mit einer anderen Person zusammen spielen möchtest, gewinnt immer der, der zuerst fünf Kartenpaare zusammengestellt hat.

Er ist dann im Zimmer Nummer 5 angekommen – das ist das Zimmer, aus dem Benjamin Blümchen wieder herausgeht, weil er gesund geworden ist. Bei mehr als zwei spielenden Kindern gewinnt der, der die meisten Kartenpaare sammeln kann. Er ist dann am weitesten im Haus von Benjamin Blümchen vorangekommen.



Spielvorbereitung

Auf dem Spielbrett siehst Du das Haus von Benjamin Blümchen. Es hat fünf Zimmer. Außen herum liegt der Kartenweg mit den Spielfeldern. Du erkennst Sie am Elefantenfußabdruck an der Seite.

Zu Beginn werden die „Medizinkarten“ gut gemischt und mit der Bildseite nach unten auf die einzelnen Felder des Kartenweges gelegt. Die vier größeren Eckfelder sind „Freie-Wahl-Felder“ und bleiben frei.

Nun bekommt jeder Mitspieler zwei Benjamin Blümchen Figuren mit derselben Farbe. Mit einem Benjamin Blümchen mußt Du über den Kartenweg ziehen, mit dem anderen mußt Du versuchen, ins Zimmer Nummer 1 zu gelangen und bis zum Zimmer Nummer 5 weiterzukommen.

Spielverlauf

Kinder mit Mumps oder Windpocken dürfen anfangen. Ansonsten beginnt das Kind, das zuletzt beim Doktor war.

Unter einem Kartenfeld ist ein Elefantenfußabdruck mit der Aufschrift „Start“ zu sehen.

Da geht's los. Das erste Kind darf einmal würfeln und geht dann so viele Felder, wie der Würfel Augen hat. Dann darf es die Karte auf dem Feld, auf dem es stehenbleibt, umdrehen. Außerdem darf es sich noch eine beliebige andere Karte aussuchen, die es auch umdrehen darf.

Sind die beiden Karten gleich, darf es das Paar behalten und kann mit seiner zweiten Benjamin Blümchen Figur ins Zimmer Nummer 1.

Bilden die beiden Karten aber kein Paar, dann werden sie wieder umgedreht und das nächste Kind ist an der Reihe.

Für jedes gefundene Kartenpaar darf die jeweilige Benjamin Blümchen Figur ein Zimmer weiterziehen.

Natürlich dürfen alle anderen Mitspieler die Karten auch sehen. Ihr müßt also gut aufpassen und Euch die Lage der Karten merken!

Besonderheiten:

- Jede Karte, die ein Kind mit einer gewürfelten 6 erreicht, bleibt offen liegen, bis jemand die dazu passende zweite Karte gefunden hat.

3

- Die „Sternchenkarten“ (ein Paar) sind Supergesundheitswunderkarten. Wer eine bekommt, darf die zweite aufgedeckte Karte für sich reservieren!
Wenn Du z. B. die Karte mit dem Schal und eine „Sternchenkarte“ umgedreht hast, legst Du die „Sternchenkarte“ auf die Karte mit dem Schal. Wenn dann irgendwann im Verlauf des Spiels die zweite Karte mit dem Schal auftaucht, gehört das Schal-Paar Dir – auch wenn sie ein Mitspieler gefunden hat.
- Wenn Du auf ein „Freie-Wahl-Feld“ kommst, darfst Du zwei Karten Deiner Wahl aufdecken. Vielleicht weißt Du ja noch, wo zwei gleiche Karten liegen!

Nach und nach werden so immer mehr Kartenpärchen entdeckt und hinterlassen Lücken. Aber das Spiel geht weiter: Auf manchen leergefegten Feldern findest Du nämlich neue Spielanweisungen, die Du beachten mußt.

Gesundwerden ohne Mitspieler

Du kannst auch allein mit Benjamin Blümchen spielen!

Dazu nimmst Du alle zehn Kartenpaare (ohne die „Sternchenkarten“), mischst sie gut und legst sie verdeckt vor Dich. Als Unterlage kannst Du das zusammengeklappte Spielfeld benutzen.

Wenn in jeder Reihe 5 Karten liegen, erhältst Du ein übersichtliches Rechteck. Bleiben die Karten ungeordnet, wird es natürlich etwas schwieriger.

Nun bekommst Du 6 von den Chips, die zum Spielmaterial gehören. 4 kommen in die Kasse.

Jetzt geht es wieder darum, sich Bilder zu merken und unter den Karten die Paare wiederzufinden: Dein Gegenspieler ist die Kasse. Für jedes Umdrehen zweier Karten mußt Du einen Chip einzahlen. Für jedes gefundene Paar bekommst Du zwei Chips zurück.

Gehen Dir oder zuerst der Kasse die ganzen Chips aus?

Viel Spaß beim Gesundwerden mit Benjamin Blümchen.



ITP · Postfach 470454 · 1000 Berlin 47

4