

**Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren – mit Zusatzkarten für Kinder ab 7 Jahren**  
**Spielidee: Kai Haferkamp**

### Inhalt:

100 SAMS-Aufgabenkarten, 1 Wunschmaschine (zum Zusammenbauen), 1 Katapult, 1 SAMS-Kopf mit Wochenleiste, 35 blaue Wunschpunkte, 35 Belohnungs-Chips, 1 SAMS-Spielfigur, 1 Stoffbeutel, 1 Sanduhr, 1 Aufstellfuß  
**Für die Spieler ab 7 Jahren:** pro Spieler 1 Stift und 1 Blatt Papier (aus dem Haushalt)

### Das SAMS und Herr Taschenbier

Herr Taschenbier ist ein ängstlicher und schüchterner Mensch, der sich nichts zutraut und sich vor allem fürchtet ... Bis ihm eines Tages das SAMS über den Weg läuft. Das SAMS ist ein furchtloses Wesen, das sich von nichts und niemandem einschüchtern lässt und lauter Sachen macht, die sich Herr Taschenbier nicht traut. Das SAMS kann außerdem auf geheimnisvolle Weise Wünsche erfüllen.

Das SAMS zeigt Herrn Taschenbier nach und nach, wie er seine Schüchternheit überwinden und lernen kann, sich zu behaupten. So wird mit Hilfe des SAMS aus dem braven, ängstlichen Herrn Taschenbier ein selbstbewusster, mutiger Mensch.

### Ziel des Spiels

Im Spiel zeigt ihr Herrn Taschenbier zusammen mit dem SAMS, wie man seine Schüchternheit überwindet: Dazu hat sich das SAMS für euch viele Aufgaben ausgedacht. Viele davon kennt ihr schon

aus den Büchern. Klar erfordern manche ein bisschen Mut. Aber nur so könnt ihr Herrn Taschenbier beweisen, dass jeder zeigen kann, dass er ganz viele tolle Dinge kann, die ihn zu einem ganz besonderen Menschen machen ...

Wer die Aufgaben erfüllt, erhält eine Belohnung aus der Wunschmaschine. Doch diese muss erst geschickt gefangen werden. Am Ende wird es spannend: Welcher Spieler schafft es, sechs unterschiedliche Gegenstände zu sammeln, bevor das SAMS seine Wunschpunkte verbraucht hat?

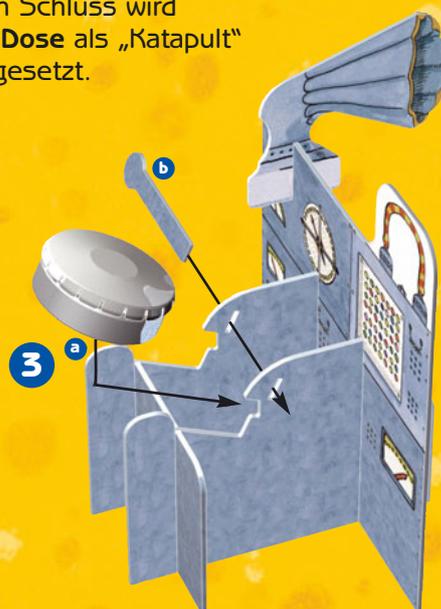
### Vorbereitung:

Ihr nehmt die Stanztafeln und löst die Spieleteile vorsichtig heraus.

- ❁ Den **SAMS-Kopf** mit der Wochenleiste legt ihr auf den Tisch.
- ❁ Die **Belohnungs-Chips** werden in den **Stoffbeutel** gepackt, dieser wird ebenfalls auf den Tisch gelegt.
- ❁ Die **SAMS-Spielfigur** steckt ihr in den **Aufstellfuß** und stellt sie vor den jüngsten Spieler.
- ❁ Die **Wunschmaschine** wird entsprechend den Abbildungen **zusammengebaut**.

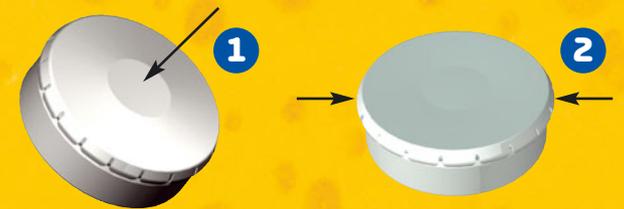


- ❁ Zum Schluss wird die **Dose** als „Katapult“ eingesetzt.



### Wie funktioniert nun das Katapult?

Ihr drückt fest auf den Deckel der Dose, so dass dieser mit einem Knack-Geräusch unten einrastet (1). Wenn ihr anschließend auf die Seiten des Deckels drückt, schnellst dieser mit einem Geräusch nach oben (2).



- ❁ Die **35 blauen Wunschpunkte** verteilt ihr auf dem **SAMS-Kopf**.
- ❁ Die **Sanduhr** wird auf den Tisch gestellt.
- ❁ Die **Karten** werden entsprechend des Alters der Spieler sortiert:
  - **Kinder ab 5 Jahren** spielen mit den Karten mit der orangefarbenen Rückseite.
  - **Kinder ab 7 Jahren** nehmen zusätzlich die Karten mit der grünen Rückseite (d.h., sie spielen mit allen Karten).

Es gibt folgende Aufgaben: „Das SAMS wird aktiv“, „Rätsel mit dem SAMS“, „Trau dich!“, „SAMSige Sachen“, „Das SAMS und die Sprache“, „Das SAMS ist Rechenmeister“.

Die Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben in zwei gleich hohen Stapeln so hingelegt, dass jeder Spieler sie gut erreichen kann. Nun geht's los ...

### Das Spiel beginnt ...

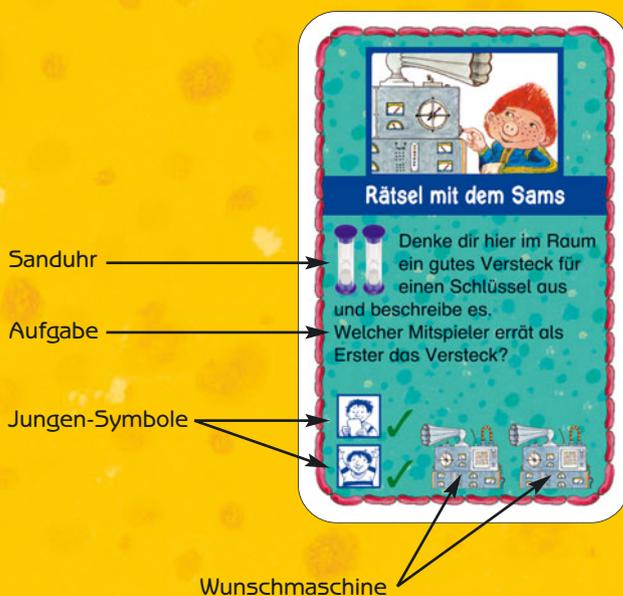
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler, der die SAMS-Figur vor sich stehen hat, beginnt. Er wählt aus, von welchem der beiden Kartenstapel er die oberste Karte nehmen möchte. Auf der Rückseite jeder Karte seht ihr 1, 2 oder 3 Wunschpunkte. Bei etwas schwierigeren Aufgaben sind mehr Wunschpunkte abgebildet als bei leichteren. Die entsprechende Anzahl an Wunschpunkten schiebt der Spieler vom SAMS-Kopf auf den ersten Tag der Wochenleiste, den Sonntag.

### Die Wochenleiste

Nach und nach werden jeweils die Kreise eines Wochentages abgedeckt, beginnend mit dem Sonntag. Dann folgt der nächste Tag, so dass die Wochentage (Montag, Dienstag ...) nacheinander mit Wunschpunkten belegt werden.

## Die Aufgabenkarten

Was gibt es alles auf der Karte zu sehen?



❖ **Die Aufgabe:** Der Spieler liest den Text auf der Rückseite der Karte laut vor und erfüllt diese Aufgabe.

Es gibt Aufgaben für einen Spieler, aber auch welche für zwei oder für alle Spieler. Alle Spieler schauen zusammen, ob die Aufgabe richtig erfüllt wurde. Wenn es Diskussionen gibt, entscheidet die Mehrheit ...

❖ **Die Sanduhr:** Diese zeigt an, wie viel Zeit ihr habt, um die Aufgabe zu erfüllen.

Wenn ihr mit der Aufgabe beginnt, wird die Sanduhr umgedreht. Ist eine Sanduhr abgebildet, muss die Aufgabe beendet sein, wenn die Uhr ein Mal durchgelaufen ist. Sind zwei Sanduhren abgebildet, habt ihr so lange Zeit, bis sie zwei Mal durchgelaufen ist (dabei dürft ihr das Umdrehen der Sanduhr nicht vergessen!).

❖ **Die beiden Jungen-Symbole:** Auf manchen Karten sind beide Symbole abgebildet, auf anderen Karten nur eins der Symbole – dies hängt von der Aufgabe ab. Es wird immer getrennt gewertet und geschaut, welcher beteiligte Spieler die Aufgabe erfüllt hat. Es kann sein, dass ein Spieler seine Aufgabe erfüllt, der andere oder die anderen nicht.

a) **Der Junge mit der Karte in der Hand** ist der vorlesende Spieler. Hat dieser die Aufgabe in der festgelegten Zeit erfüllt, bekommt er die Belohnung aus der Wunschkapsel. Hat er die Aufgabe nicht richtig oder nicht rechtzeitig erfüllt, bekommt er keine Belohnung.

b) **Der Junge, der sich freut,** steht für den Mitspieler, der an der Aufgabe beteiligt ist oder für den Gewinner aller beteiligten Mitspieler. Wenn dieser die Aufgabe richtig und rechtzeitig erfüllt hat, bekommt er die Belohnung aus der Wunschkapsel. Ist dies nicht der Fall, bekommt er keine Belohnung.

❖ **Die Wunschkapsel:** Die Anzahl der abgebildeten Maschinen zeigt an, wie viele Chips jeweils als Belohnung aus der Wunschkapsel zugeschossen werden (siehe unten).

### Beispiel

„Achtung, ein umgedrehtes Wort! Wer erkennt es als Erster? SUAM (= Maus)“



Der Spieler, der an der Reihe ist, liest die Karte vor. Bevor er „Suam“ liest, wird die Sanduhr umgedreht. Nun liest er das Wort ein paar Mal hintereinander laut vor, so dass die Mitspieler herausfinden können, welches Wort (hier: Maus) gesucht wird. Sagt einer der Mitspieler das richtige Wort, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, ist

die Runde beendet und die Wertung beginnt. Schafft es kein Mitspieler innerhalb der Sanduhrzeit, wird gewertet, wenn die Sanduhr durchgelaufen ist.

### Wertung:

- 1) Der Vorleser hat das Wort mehrmals laut vorgelesen und bekommt dafür als Belohnung 1 Chip aus der Wunschkapsel.
- 2) Hat einer der Mitspieler die Lösung innerhalb der Sanduhrzeit erraten? Dann bekommt auch er als Belohnung 1 Chip aus der Wunschkapsel. Hat es keiner geschafft, „Maus“ zu erraten, so bekommt kein Mitspieler 1 Chip. D.h., der Vorleser bekommt auf alle Fälle für seine Leistung die Belohnung, unabhängig davon, ob die Mitspieler den Begriff erraten haben oder nicht.

### Wie fliegen die Belohnungs-Chips aus der Wunschkapsel?

Ist auf der Karte eine Wunschkapsel abgebildet, darf sich der Spieler, der die Aufgabe richtig erfüllt hat, einen Gegenstand wünschen; sind zwei Maschinen abgebildet, darf er sich zwei wünschen. Um den Wunsch zu erfüllen, nimmt der Spieler, der ihm gegenübersteht, die Wunschkapsel zu sich – und zwar so, dass der Mitspieler das Katapult nicht sehen kann. Er drückt (wie oben beschrieben) den Deckel der Dose fest nach unten, bis er ein Knackgeräusch hört. Dann zieht der Spieler – ohne zu schauen! – einen Chip aus dem Stoffbeutel und legt ihn auf das Katapult. Der andere Spieler darf nicht sehen, welcher Chip dort liegt!

Um den Chip im hohen Bogen über die Maschine zu schießen, drückt der Spieler nun den Deckel an den Seiten zusammen. Mit einem Knackgeräusch springt der Deckel nach oben und schießt den Chip Richtung Mitspieler. Dies übt ihr am besten ein paar Mal vor dem Spiel ...

Wenn ein Chip aus der Wunschkapsel kommt, versucht der Spieler ihn zu fangen, und legt den Chip vor sich ab. Fängt er ein Motiv, das er schon vor sich liegen hat, verschenkt er dieses an einen Mitspieler seiner Wahl. Schafft es der Spieler nicht, den Chip zu fangen, kommt der Chip zurück in den Beutel.

Aber die Wunschkapsel kann etwas unberechenbar sein und manchmal merkwürdige Gegenstände auswerfen. Deswegen müsst ihr immer genau schauen, was aus der Wurfmaschine geflogen kommt!

**Achtung:** Die Eisbären-Chips dürft ihr nicht fangen! Da das SAMS weiß, wie gefährlich Eisbären sind, dürfen diese nicht gesammelt oder behalten werden. Sie werden zurückgewünscht und in die Schachtel gelegt – dies kostet allerdings 1 Wunschkapsel, der vom SAMS-Kopf auf die Wochenleiste gelegt wird. Die Aufgabenkarte kommt unter einen der Stapel.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er erhält die Spielfigur des SAMS – so wisst ihr immer, wer gerade an der Reihe ist – und nimmt sich eine Karte ...

### Und wenn die Aufgabe dem Spieler überhaupt nicht gefällt?

Jeder Spieler darf einmal pro Spiel eine Karte zurückgeben, wenn er die Aufgabe nicht erfüllen möchte. Gibt er die Karte zurück, wählt er wieder von einem der beiden Stapel die oberste Karte aus. Dies kostet allerdings 1 Wunschkapsel, der vom SAMS-Kopf auf die Wochenleiste gelegt wird.

### Es gibt zwei Möglichkeiten, wann das Spiel endet, nämlich ...

- 1) ... wenn einer der Spieler sechs unterschiedliche Chips gefangen hat. Dieser Spieler ist der Sieger! **oder**
- 2) ... wenn auf dem SAMS-Kopf keine Wunschkapseln mehr liegen, weil sie bereits alle auf der Wochenleiste abgelegt sind. Dann hat derjenige Spieler gewonnen, der die meisten unterschiedlichen Chips vor sich liegen hat.

Wollt ihr länger oder kürzer spielen, könnt ihr die Anzahl der Belohnungs-Chips verändern.

### Für die SAMS-Profis ab 7 Jahren

Hier müsst ihr schon schreiben und lesen können – dann machen die SAMSigen Aufgaben richtig Spaß! Pro Spieler benötigt ihr ein Blatt Papier und einen Stift aus dem Haushalt. Diese legt ihr neben euch. Ihr nehmt jetzt alle Karten zum Spielen, mischt sie und teilt sie – unabhängig von der Farbe der Rückseite – in zwei Stapel. Dann spielt ihr wie oben beschrieben. Ihr könnt auch vereinbaren, bei den Schreibaufgaben zwei Mal die Sanduhr umzudrehen, damit ihr mehr Zeit habt.

Art.-Nr. 696498

Nach den SAMS-Büchern von Paul Maar  
Text der Bücher und Illustrationen von Paul Maar  
© Verlag Friedrich Oetinger GmbH, Hamburg

Kartentexte: Kai Haferkamp  
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design  
Illustrationen der Belohnungs-Chips: Reiner Stolte