

Ein Spiel von Dirk Hanneforth.

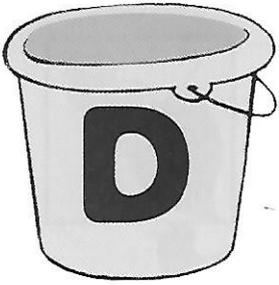
Die Eimer Parade



Spielanleitung



Rules of the game • Règles du jeu • Reglas de juego • Regole del gioco



Hier kommt der Spaß gleich eimerweise!

Die Spielanleitung für Benjamin Blümchens EIMER-PARADE. Der spannende Wassereimer-Such-Versteck-und-Würfelspaß für 3 bis 6 findige Spieler ab 5 Jahren. Von Dirk Hanneforth.

Diese Anleitung wurde nach den neuen Rechtschreibregeln geschrieben.

Der Neustädter Zoo und 18 Eimer Wasser.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett,
- 1 Würfel,
- 1 Benjamin Blümchen Spielfigur mit dem dazu passenden Figurenfüßchen,
- 4 runde Deckel mit 4 Klebebildern – das sind die Zoohäuschen,
- 18 Wassereimer,
- 30 Holzklötzchen und
- diese Spielanleitung.

Kinder, Kinder,

stellt euch vor: Baron von Zwiebelschreck hat den Fluss gestaut. Jetzt fließt kein Wasser mehr in den Zoo und wir sitzen auf dem Trockenen. Dabei brauchen wir das Wasser doch ganz dringend für das Schwimmbecken von unserem neuen Nilpferdbaby Nino. Aber jetzt hab ich eine Idee! Wenn ihr alle mithelft, kriegen wir doch noch Wasser ins Becken: Wir müssen nur die Eimer finden, die der Zwiebelschreck versteckt hat. Und damit holen wir uns jede Menge Wasser, jawohl. Bin gespannt, wer von euch am pfiffigsten ist und bei der Suche die meisten Eimer entdeckt. Der gewinnt natürlich – ist doch klar. Viel Spaß dabei,

euer Benjamin Blümchen

Dann kanns ja losgehen.

SPIELVORBEREITUNG *

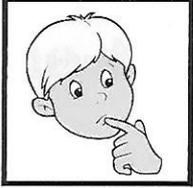
- Das Spielbrett ausbreiten und die vier Zoohäuschen auf die vier runden Felder in der Mitte legen. Benjamin kommt auf ein beliebiges Feld und neben das Brett die Würfel und Hölzer.
- Einen wählt ihr zum Baron von Zwiebelschreck. Er muss gleich die Wassereimer verstecken; später guckt er, dass beim Spielen alles richtig gemacht wird, und manchmal gibt er dann sogar Tipps bei der Eimersuche – nur mitwürfeln und suchen darf er nicht.
- Als erstes schickt der Baron alle Spieler aus dem Zimmer und versteckt die Eimer. Man muss sie aber finden können, ohne etwas wegzunehmen; ein kleines Stück vom Eimer muss also immer noch zu sehen sein.
- Außerdem versteckt der Baron noch einige Eimer unter den vier Zoohäuschen; entweder sind das zwei, drei oder vier Stück, die er beliebig verteilen kann. Zum Beispiel alle unter ein Häuschen oder jeweils einen unter jedes Haus.
- Sind alle Eimer versteckt, werden die anderen Spieler wieder hereingerufen.
- Der jüngste Spieler darf anfangen.

**Vor dem ersten Spielen löst ihr Benjamin vorsichtig aus der Stanztafel. Damit er stehen kann, steckt ihr ihn in das Figurenfüßchen. Und die vier Klebebilder klebt ihr auf die vier runden Deckel, das sind die Zoohäuschen.*

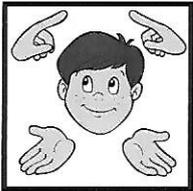
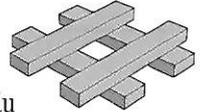
Augen auf, jetzt gehts um die Eimer.

SPIELVERLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und zieht Benjamin so viele Felder weiter, wie der Würfel Punkte zeigt. Dann beginnt die Eimersuche. Halt, nicht einfach aufspringen und lossuchen; es gibt ganz unterschiedliche Suchvarianten – je nachdem, auf was für einem Feld Benjamin gelandet ist:



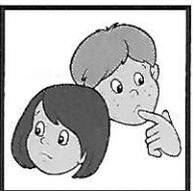
Landet Benjamin z. B. auf diesem Feld, suchst du nach einem Eimer (überall im Zimmer, nur nicht unter den Zoohäuschen). Währenddessen baut der Baron mit den 30 Holzklötzchen auf dem Zwiebelschreck'schen Grundstück einen Turm (zwei Stück sind immer ein Stockwerk); so staut dieser den Fluss. Der Baron kann aber auch einen anderen Mitspieler beauftragen, der das Bauen übernimmt. Gesucht wird so lange, bis der Turm fertig ist. Sobald ein Eimer gefunden ist (nur einer und nicht mehrere!), setzt du dich wieder auf deinen Platz. Den gefundenen Eimer legst du vor dich. Ist der Turm fertig, bevor ein Eimer gefunden wurde, hast du Pech gehabt und musst ohne Eimer an deinen Platz zurück. Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, muss den Turm vor dem nächsten Aufbauen zum Einsturz bringen.



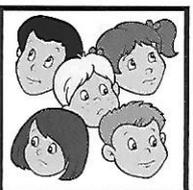
Hier geht alles genauso wie eben. Aber jetzt darf der Baron dem Spieler Tipps geben, die beim Suchen helfen. Zum Beispiel sagt er „warm“ oder „heiß“, wenn der Spieler in der richtigen Richtung nach dem Eimer sucht oder „kalt“ oder „lau“, wenn er auf der falschen Fährte ist.



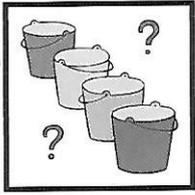
Alles wird so wie bei dem Feld „Einer sucht“ gemacht. Nur musst du hier während der Eimersuche auf einem Bein hüpfen. Klar, ausruhen auf zwei Beinen ist erlaubt. Aber nicht zu lange, sonst ist der Turm fertig und du musst ohne Eimer an deinen Platz zurück.



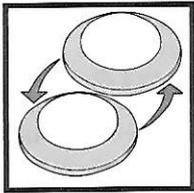
Mal sehen, wer schneller ist: Hier bestimmst du nämlich noch einen zweiten Spieler, der auch nach einem Eimer suchen darf. Dabei spielt die Zeit keine Rolle. Wer zuerst einen Eimer gefunden hat, ruft laut „Törööö!“ (oder was anderes) und darf ihn behalten. Pech für den anderen, der geht leer aus.



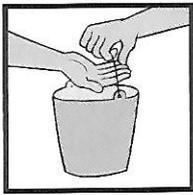
Kommst du auf dieses Feld, dürfen bis auf den Baron alle suchen. Und zwar so lange, bis einer einen Eimer gefunden hat.



Unter welchem Zoohäuschen hat der Baron wohl wie viel Eimer versteckt? Wer hier landet, darf raten, wie viel Eimer sich unter einem vom Baron bestimmten Zoohäuschen befinden. Anschließend wird es aufgedeckt: Hat der Spieler richtig geraten, darf er den Eimer behalten; war es falsch, hat er Pech gehabt. Sind hier mehrere versteckt, darf er sich einen Eimer nehmen. Und wenn der Spieler gewußt hat, dass hier kein Eimer drunter liegt, muss der Baron höchstpersönlich einen Eimer aus einem Versteck holen und ihm geben.



Alles aufgepasst: Wer auf dieses Feld kommt, nimmt zwei Häuschen und vertauscht sie. Die Eimer bleiben aber liegen, so dass jeder sehen kann, wo wie viele oder ob da überhaupt Eimer liegen.



Wie gewonnen, so zerronnen: Wenn du Benjamin auf dieses Feld ziehst, musst du einen deiner bereits eingesammelten Eimer unter ein Häuschen deiner Wahl legen. Hast du noch keinen, brauchst du nichts zu machen.



Hier kommt der Baron ins Spiel. Er darf bestimmen, auf welche der bisher beschriebenen Arten du einen Eimer suchen darfst. Vorher zählen aber alle noch die Eimer, die schon gefunden wurden. Dann zählt der Baron noch in Gedanken die Eimer dazu, die er unter den Häuschen versteckt hat. Nun kann er ausrechnen und ansagen, wie viele Eimer noch gesucht werden müssen.

Na, alle 18 Eimer gefunden?

SPIEL - E N D E

Das Spiel ist aus, sobald alle versteckten Eimer gefunden wurden. Sollten noch welche unter den Häuschen liegen, wird reihum geraten, wo wie viele sind. Und zwar für jedes Haus extra. Das geht so: Der Baron bestimmt ein Häuschen und fragt den, der gerade an der Reihe ist, wie viele Eimer darunter sind. Rät er es richtig, bekommt er die Eimer; war es falsch, ist der nächste mit einem neuen Haus dran. Das geht so lange, bis alle Häuser leer sind. Es gewinnt dann schließlich der Spieler, der insgesamt die meisten Eimer hat. Er wird im nächsten Spiel der neue Baron.

Übrigens, jede Menge Vergnügen macht Benjamins Abenteuer mit Nino und Baron von Zwiebschreck auch auf den KIOSK-Cassetten „Benjamin Blümchen und das Nilpferdbaby“. Als Video zum Angucken oder als Hörspiel-Cassette und CD zum Anhören.