

derchip vor sich liegen hat. In diesem Fall muss der Mitspieler einen Kalenderchip abgeben. Befindet sich auf dem Feld mehrere Mitspieler, kann der Spieler aussuchen, von wem er sich einen Kalenderchip nehmen möchte.

## 2. Die „Wochentag-Brücke“

Beispiel: Ein Spieler landet auf dem Feld „Februar“, die beiden Kalenderchips sind aber schon abgeräumt. Jetzt kommt die „Brücke“ zum Einsatz. Er dreht die „Brücke“ mit den Wochentagen zu seinem „Februar“-Feld, am besten so, dass der Wochenanfang (also der Montag) an das „Februar“-Feld angrenzt. Hat der Spieler Glück, liegt am anderen Ende der „Brücke“, also in unserem Beispiel beim Monat „August“, noch mindestens ein Kalenderchip. In diesem

Fall geht der Spieler direkt (ohne zu würfeln) über die „Brücke“ und nimmt den Kalenderchip an sich. Ist auch auf diesem Feld („August“) nichts zu holen, hat er leider Pech gehabt. Er bleibt auf seinem Feld („Februar“) stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Ende des Spiels

Gibt es keinen Kalenderchip zum Abräumen mehr neben der Spielbahn, ist das Spiel zu Ende. Gewinner des Jahreszeiten-Spiels ist der Spieler, der die meisten Kalenderchips gesammelt hat.

Viel Spaß beim Spielen wünscht euch euer Bookmark Verlag.

# Ich lerne...

## Jahreszeiten

Spielend das Jahr entdecken

5-8  
Jahre



31 Tage

August

Herbst  
September 30 Tage

Sommer  
Juli 31 Tage

Donnerstag

Freitag

Samstag



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:  
verschluckbare Kleinteile

© Bookmark Verlag  
Adolf-Kolping-Straße 3  
53340 Meckenheim  
Germany  
info@bookmark-service.de

226.335





**Zuerst wird gepuzzelt! Hierbei lernt ihr spielend leicht die Wochentage, die verschiedenen Monate und zu welchen Jahreszeiten sie gehören. Jedes Mal gibt es neue Dinge auf den Puzzleteilen zu entdecken. Findet ihr die Dampfloch oder die Entenfamilie? Ist der Spielplan gepuzzelt, beginnt der Spielspaß!**

**Alter:** ab 5 Jahren  
**Spieler:** 2-4

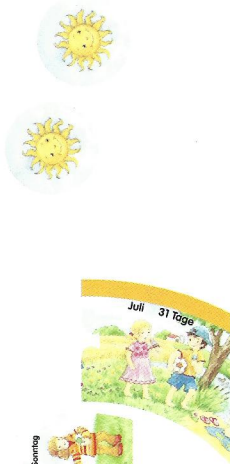
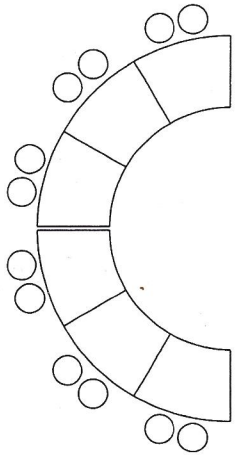
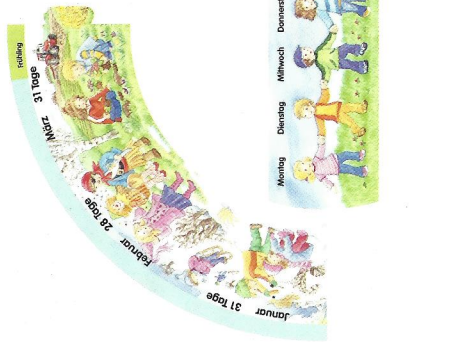
**Inhalt:**

- 12 Puzzleteile Monate und Jahreszeiten
- 7 Puzzleteile Wochentage
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 24 Kalenderchips

keiten in den Abbildungen, die für die einzelnen Monate und Jahreszeiten typisch sind. Legt die Puzzleteile zu einem großen Kreis zusammen. Ist euer Jahreskreis fertig gepuzzelt und sind alle Monate in der richtigen Reihenfolge, dann nehmt euch die 7 Wochentage vor. Falls ihr schon Meister im Aufzählen der Wochentage seid, ist die Kinderreihe ruckzuck gepuzzelt. Falls ihr noch etwas Mühe mit den Namen und der Reihenfolge habt, helfen euch die Puzzlenasen alles richtig zusammenzufügen, und schon bald seid ihr auch Profis.

Nach dem Puzzeln und Lernen geht's jetzt ans Spielen!  
Die zusammengefügt 7 Wochentage legt ihr in den Kreis hinein (siehe Abbildung), und zwar so, dass diese Teile eine „Brücke“ zwischen den folgenden 2 Monaten ergeben: Das „Montags“-Teil stößt an den Januar und der „Sonntag“ stößt an den Juli

Vor dem ersten Spiel brecht ihr die ganzen Puzzleteile und die 24 Kalenderchips vorsichtig aus den Stanztafeln aus.  
Am besten, ihr nehmt euch zunächst die 12 großen Puzzleteile vor. Auf diesen wird der Jahresablauf in seinen 12 Monaten und den dazugehörigen 4 Jahreszeiten dargestellt. Sicher entdeckt ihr eine Vielzahl von Kleinig-



an. Neben jedem Monatsteil legt ihr 2 Kalenderchips offen aus, so wie es die Abbildung zeigt. So, jetzt bekommt jeder Spieler noch eine Spielfigur, die er auf das Monatsteil stellt, in dem er Geburtstag hat. Legt den Würfel bereit und los geht's!

weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Gut ist es, laut die Monatsfelder zu nennen, die betreten werden. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen, es darf nicht „rausgeschmissen“ werden.

**Ziel des Spiels**

Wem es gelingt, die meisten Kalenderchips zu bekommen, gewinnt das Jahreszeitenspiel.

**So erhält man Kalenderchips**

Liegen neben dem Feld, auf dem man seinen Zug beendet, noch 1 oder 2 Kalenderchips, so darf man davon 1 Kalenderchip nehmen und vor sich legen. Sind beide Kalenderchips schon abgeräumt, hat man noch zwei weitere Chancen einen der begehrten Kalenderchips zu bekommen.

**Spielverlauf**

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.  
Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seine Figur um so viele Felder

1. Ein Spieler beendet seinen Zug auf einem Feld, auf dem keine Kalenderchips mehr zu holen sind.

Trotzdem hat er Glück, falls auf diesem Feld bereits ein Mitspieler steht, der mindestens einen Kalen-