

Kasperl empfiehlt:

Momo	Wundergarten	Zirkusspiel	Regenbogenland
Fischerspiel	Drachenspiel	Abenteuerinsel	Hotzenplotz
Omnibus	Strandburg	Bärenspiel	Augen auf, Flecki!
		Zauberkerker	Aventuria
		Feuerwehr	Orient-Express
		Fuchs	Sturmwolke



Herder-Spiele sind ausgezeichnet: **Feuerwehr** wurde in die Bestenliste zum Kritikerpreis „**Spiel des Jahres**“ 1984 aufgenommen.

Das **Bärenspiel** wurde aufgenommen in die Bestenliste zum Kritikerpreis „**Spiel des Jahres**“ 1983. **Bärenspiel**, **Drachenspiel**, **Hotzenplotz**, **Strandburg**, **Zauberkerker** und **Fuchs**, **du hast die Gans gestohlen ...** erhielten die bekannte Auszeichnung „**spiel gut**“ vom Arbeitsausschuß Kinderspiel + Spielzeug, Ulm.

Omnibus

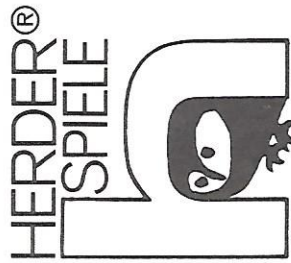
Ausflug
nach Glückstadt

Busride En voiture, au petit bonheur la chance! Op reis met de bus

Ein Spiel von Peter Neugebauer
mit Grafiken von Petra Krug.

Für Gaby

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

Omnibus

Ausflug nach Glückstadt

Ein kooperatives Spiel für 3 – 4 reiselustige Spieler mit einem **Grundspiel** für Spieler von 5 – 10 Jahren und einem **Fortgeschrittenen-Spiel** für Spieler ab 10 Jahren.

Spielidee und Spielziel

Vier Freunde aus Irgendwo haben sich dazu entschlossen, eine Reise nach Glückstadt zu unternehmen. Im ersten Teil des Spiels legt jeder Spieler zu Fuß den Weg von seinem Startpunkt bis zum Autobus zurück, mit dem die Spieler nach Glückstadt fahren möchten. Auf dem Weg zum Bus sammeln sie Farbbchips, mit denen sie die Fahrkarten bezahlen können. Im zweiten Teil des Spiels fahren die Spieler im Bus und kaufen gemeinsam für jeden Fahrabschnitt, den sich der Bus weiterbewegt, eine Fahrkarte. Erreicht die Spielergruppe Glückstadt, so haben alle gewonnen. Bleibt der Autobus jedoch vorher stehen, weil die Spieler die Fahrkarten nicht mehr bezahlen können, dann haben alle verloren.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 4 Würfel (mit den Werten 1, 2, 2, 3, 3, 4)
- 1 Busfigur
- 93 Farbbchips im Säckchen: 4 × 22 Chips je einer Farbe und 5 Jokerchips (weiß und rot, grün, blau, gelb gekennzeichnet mit einem Punkt)
- 39 Fahrkarten
- 1 Geschenkplättchen
- 4 Kartensätze (je mit den Werten 1 – 5)

Der Spielplan

Er zeigt in seinem inneren Bereich vier Wegstrecken, auf denen die Spieler zum Autobus gehen. Auf der Außenbahn hingegen bewegt sich der Bus von der Haltestelle aus in Richtung Glückstadt. Im inneren Bereich gibt es noch einen Zugfolgeanzeiger (runde Scheibe mit Feldern), der für das Fortgeschrittenen-Spiel benötigt wird und im Grundspiel keine Bedeutung hat.

Das Grundspiel

● Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt sie auf das farbgleiche Startfeld. Der Bus kommt auf das Feld „Haltestelle“. Das Geschenkplättchen legt man auf das Feld vor der Ziellinie zwischen Blaubeuren und Glückstadt. Dann legen die Spieler die vier Würfel und das Säckchen mit den Farbbchips bereit, mischen den Fahrkarten-Stapel und legen ihn neben den Bus so auf das Feld mit dem Fahrkartenhäuschen, daß die mit der Fahrkarte bedruckten Kartenseiten nach unten zeigen.

Die Kartensätze benötigt man nur für das Fortgeschrittenen-Spiel.

● Erste Spielphase

– Wie man zum Autobus geht

Zu Beginn einer Spielrunde wirft jeder Spieler einen Würfel. Dann entscheiden die Spieler, ob sie mit ihrer Figur den eigenen Würfelwert ziehen wollen oder ob sie lieber ihren Würfelwert mit einem Mitspieler tauschen. Erst wenn sich die Spielerrunde geeinigt hat, wie die Würfel verteilt sind, setzt jeder Spieler seine Figur um die entsprechende Augenzahl vor.

Den Bus kann man entweder mit genauer Augenzahl erreichen oder mit einer höheren, wobei dann die überschüssigen Augen verfallen. Sitzen schon Spieler im Bus, würfeln trotzdem alle Spieler weiter. Dadurch haben die Mitspieler, die sich noch auf dem Weg zum Bus befinden, größere Auswahlmöglichkeiten, wenn sie Würfelwerte tauschen wollen.

– Wie man Farbbchips erhält

Auf jedem Weg zum Bus gibt es „Preisfelder“ (Symbol ★). Wer genau auf einem Preisfeld landet, darf **drei** Farbbchips aus dem Säckchen ziehen und neben sich hinlegen. Zieht man über ein Preisfeld hinaus, erhält man nur **einen** Chip.

Wer den Bus mit genauem Würfelwert erreicht, bekommt nochmal **vier** Chips; bleiben Würfelangen übrig, erhält jeder Spieler nur **drei** Chips.

● Zweite Spielphase

Wenn alle Spieler im Bus sitzen, beginnt die Fahrt nach Glückstadt.

– Wie man Fahrkarten bezahlt

Der Spieler, der als erster in den Bus eingestiegen ist und ganz vorn sitzt, zieht die erste Fahrkarte und legt sie offen neben die erste Station an den Spielplanrand. Er selbst hat nun den ersten auf der Fahrkarte geforderten Farbbchip auf die Fahrkarte zu legen. Weiter geht es im Uhrzeigersinn; der nächste Spieler deckt mit einem passenden Farbbchip das zweite Feld ab usw., bis alle vier Felder mit farbgleichen Chips bezahlt sind.

Nun fährt der Bus eine Station (= ein Feld) weiter. Eine neue Spielrunde beginnt, und der Startspieler für die zweite Runde ist derjenige, der dem Startspieler der ersten Runde im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Er zieht die Karte, bezahlt den ersten Chip und so fort.

- **Was die „Basar“-Felder bedeuten**
Erreicht ein Bus ein Basar-Feld, so darf vor dem Weiterfahren **jeder** Spieler mit **jedem** Mitspieler **einen** Farbchip tauschen. Das ist freiwillig, und beide Tauschpartner müssen einverstanden sein.

- **Was die vier Farbfelder und die Jokerchips bedeuten**
Vier Reisestationen sind als besondere Farbfelder gekennzeichnet:

grün = Grünwald
rot = Rotenburg
gelb = Sonnenbühl
blau = Blaubeuren

Wenn die Fahrkarte zu dieser Stadt mindestens einen Chip erfordert, der dieselbe Farbe wie das Farbfeld hat, so kann die Fahrkarte mit dem Jokerchip bezahlt werden, der die Farbe des Farbfeldes hat.

Beispiel: Die nächste Station ist Grünwald. Die Fahrkarte verlangt grün, grün, rot, rot. Ein Spieler besitzt den grünen Jokerchip und kann damit die Fahrkarte bezahlen. Die anderen Spieler brauchen nichts zu bezahlen.

Ist der farbgleiche Jokerchip nicht in Besitz eines Spielers, so kann die Fahrkarte wie sonst üblich bezahlt werden. Ist für eines der vier Farbfelder eine Fahrkarte gezogen worden, die keinen Chip der Farbe verlangt, die das Farbfeld hat (z. B. Fahrkarte für Grünwald verlangt rot, rot, gelb, gelb), so kann natürlich kein Jokerchip gesetzt werden.

Wird ein Jokerchip nicht als Joker eingesetzt, kann er als normaler Farbchip der betreffenden Farbe benutzt werden. Verlangt die Fahrkarte zu einer **beliebigen** Reisestation vier Chips **einer** Farbe, so kann sie mit dem weißen Jokerchip bezahlt werden. Wird dieser Chip nicht als Joker eingesetzt, so kann er als normaler Farbchip für jede beliebige Farbe gesetzt werden.

- **Was das Geschenkplättchen bedeutet**

Erreicht der Bus dieses Plättchen, so steht es jedem Spieler frei, wenn er dies möchte, **jedem** Mitspieler **einen** Chip zu schenken. Er braucht von demjenigen Mitspieler nicht zwangsläufig auch einen Chip geschenkt zu bekommen, obwohl dies natürlich möglich ist.

- **Wenn Fahrkarten nicht bezahlt werden können**

Können die Spieler eine Fahrkarte nicht bezahlen, weil mindestens ein Spieler den ihm zugeteilten Farbchip nicht besitzt und helfen auch Jokerchips nicht weiter, so hat jeder Spieler einen beliebigen Chip seiner Wahl ins Säckchen zurückzugeben. Der Bus bleibt in dieser Spielrunde stehen. In der nächsten Runde wird eine neue Fahrkarte gezogen, die vielleicht die Weiterfahrt ermöglicht.

- **Wann das Spiel endet**

Können keine Fahrkarten mehr eingelöst werden, endet das Spiel. Ist der Bus vor dem Ziel Glückstadt stehengeblieben, so ist das Ziel nicht erreicht und alle haben verloren. Erreicht der Bus Glückstadt oder eine andere Station hinter der Ziellinie, gewinnt die Spielergruppe das Spiel. Bei jedem neuen Spiel kann man versuchen, noch weiter über das Ziel Glückstadt hinaus zu gelangen.

- **Wenn nur drei Personen mitspielen**

In diesem Fall gelten folgende Änderungen:

1. Vor Spielbeginn werden aus dem Säckchen fünf Chips jeder Farbe (keine Jokerchips!) herausgenommen und beiseite gelegt. Gespielt wird nur mit 3 Würfeln.
2. Beim Bezahlen der Fahrkarten hat der vierte Farbpunkt auf den Karten keine Bedeutung.

- **Wie man besonders gut zusammenspielt**

- die Würfel immer so tauschen, daß jeder möglichst jedes Preisfeld und den Bus genau erreicht und so eine größere Anzahl Chips bekommt
- auf den Basar-Feldern und dem Feld mit dem Geschenkplättchen darauf achten, daß möglichst jeder Spieler Chips jeder Farbe bekommt, damit man die nächsten Fahrkarten auf jeden Fall kaufen kann

Das Fortgeschrittenen-Spiel (4 Personen)

Hier kommen ältere Kinder und erfahrenere Spieler zum Zuge. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen und Änderungen:

- **Spielvorbereitung**

Für das Fortgeschrittenen-Spiel sollte jeder Spieler vor einer anderen Seite des Spielplans sitzen. Jede Seite ist am Planrand mit einer Farbe gekennzeichnet, und die Spieler setzen sich zweckmäßigerweise auf die Seite, die die Farbe ihrer Spielfigur hat.

Statt der Würfel erhält jeder Spieler einen Satz Karten mit den Werten 1 – 5 in seiner Spielfarbe. Einen Würfel als Markierungsstein setzt man auf das Feld „LINKS“ des Zugfolge-Anzeigers. Das Geschenkplättchen kommt in jedem Spiel auf ein anderes Feld. Um dieses zu bestimmen, mischt ein beliebiger Spieler seine fünf Karten und deckt zwei davon auf, deren Werte er addiert. Er legt das Geschenkplättchen dann auf dasjenige Feld, das vom letzten Basar-Feld in Fahrtrichtung so viele Felder entfernt ist, wie die Summe der beiden Karten ist. Dabei kann es passieren, daß das Plättchen auf ein Feld hinter der Ziellinie gelegt wird.

- **Erste Spielphase**

- **Der Weg zum Autobus**

Während des Spieles haben die Spieler ihre Karten auf der Hand. Zu Beginn jeder Spielrunde wählt jeder eine Karte aus und legt sie verdeckt vor sich hin. Dann werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Der „rote“ Spieler beginnt. Der Zugfolge-Anzeiger gibt jeweils an, für welche Figur die ausgespielte Karte gilt. In der ersten Runde, wenn der Markierungswürfel auf „LINKS“ steht, beginnt also der rote Spieler und zieht die Figur seines linken Sitznachbarn (gelb) entsprechend des Kartenwertes. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter: Der gelbe Spieler zieht die blaue Figur, der blaue Spieler die grüne Figur und der grüne Spieler die rote Figur.

Nach jeder Spielrunde, wenn jeder Spieler eine Figur fortbewegt hat, wandert der Markierungswürfel auf dem Zugfolge-Anzeiger um eine Position im Uhrzeigersinn weiter (von *links* auf *gegenüber* usw.). Die Aufdrucke bedeuten folgendes:

- links:* ausgespielte Karte gilt für die Figur des links von einem selbst sitzenden Spielers
- gegenüber:* ausgespielte Karte gilt für die Figur des gegenüberstehenden Spielers
- rechts:* ausgespielte Karte gilt für die Figur des rechts von einem selbst sitzenden Spielers
- selber:* ausgespielte Karte gilt für die eigene Figur.

Die ausgespielten Karten bleiben offen vor dem betreffenden Spieler liegen. Erst wenn man die letzte seiner Karten ausgespielt hat, nimmt man wieder alle auf und hat damit erneut fünf Karten auf der Hand.

– Das Erhalten von Farbchips

Während man beim Erreichen oder Überschreiten der Preisfelder eine in der Grundregel genannte Anzahl an Farbchips erhält, gilt für das Erreichen des Autobusses eine andere Regelung:

Wer den Bus als erster erreicht (überschüssige Kartenwerte können verfallen!), erhält vier Chips. Diese Chipsanzahl erhält auch, wer in derselben Runde in den Bus einsteigt. Jeder, der eine **Spielrunde** später den Bus erreicht, bekommt drei Chips, eine weitere Runde später erhält man zwei Chips usw.

Wer schon im Bus sitzt, spielt weiter Karten aus und auch für im Bus sitzende Spieler werden Karten ausgespielt, deren Werte man dann verfallen läßt.

● Zweite Spielphase

Die einzige Änderung zum Grundspiel betrifft

– Die Basar-Felder

Auf dem ersten Basar-Feld darf jeder mit seinem linken Sitznachbarn, auf dem zweiten Basar-Feld mit seinem Nachbarn gegenüber und auf dem dritten Basar-Feld mit seinem rechten Nachbarn **einen** Chip tauschen.

● Das 3 Personen-Spiel

Zusätzlich zu den Bestimmungen des Grundspiels ist zu beachten:

1. Das Feld **GEGENÜBER** auf dem Zugfolge-Anzeiger hat keine Bedeutung und wird beim Weiterschieben des Markierungssteines übersprungen.
2. Auf den Basar-Feldern darf – wie im Grundspiel – jeder mit jedem **einen** Chip pro Basar-Feld tauschen.

Busride

A cooperative game for three or four players who love to travel. The simpler basic game is for players from five to ten years old, the advanced variation is for older players who prefer more strategy.

The Background and goal of the game

Four friends have decided on a trip to Happytown. Their first stage is on foot to the bus terminal. On the way there, they collect the chips they need to pay the bus fares. At the bus terminal the second stage begins. With their chips they pay their fares from station to station. How far they ride depends on how clever they used their chances during each stage. If they're able to reach Happytown, they're all winners. If, however, they run out of chips before getting there, they're all losers. The players take on the roles of the friends, and their first goal is Happytown. If they get that far they win, otherwise they all lose together.

The playing materials

- 1 playing board
- 4 playing figures
- 4 dice (with the following values on the sides: 1, 2, 2, 3, 3, 4)
- 1 bus
- 93 colored chips in a sack (22 chips in each of four colors and five additional chips as jokers in the colors: white, red, green, blue and yellow. The jokers are marked with a dot.)
- 39 bus tickets
- 1 gift-chip
- 4 sets of cards, each with the values one to five.

The playing board

In the middle of the board are the paths the four players are to take in the first phase of the game. Along the edges of the board is the road on which the bus travels on the way to Happytown. In the corner near the start positions is a circle as clock. This is used in the advanced variation of the game. For the simpler basic game, it has no importance.

The simpler basic game

● The preparation

Each player chooses his die and a playing figure which he places in the start of its color. The bus is placed in the terminal. Next to the terminal, in the place provided, the tickets, well mixed, are placed in a stack face down. The gift-chip is placed in the empty field in front of the goal by Happytown (Glückstadt). The