

Auf den Lehrerkarten sind ebenfalls Geduldspunkte angegeben (Kegel entsprechend vorrücken). Die Minuspunkte (mittlerer Zahlenwert) gelten für **alle** Schüler, das heißt, jeder Spieler muß seinen Chip um die entsprechende Anzahl an Feldern weiterziehen — oder er versucht, die Minuspunkte durch einen Risikowurf abzuwenden.

Oberhalb des Risikowurf-Zahlenwertes befindet sich auf jeder Lehrerkarte zusätzlich ein Kästchen. Zeigt dieses einen **Stern**, dann ist der Lehrer stocksauer und läßt die ganze Klasse nachsitzen. Wird so eine Karte zum erstenmal ausgespielt, endet das Spiel sofort, wenn **einer** der Spieler mehr als 25 Minuspunkte auf seinem Konto hat, d.h., wenn ein Spieler die blaue Nachsitzen-Figur bereits überholt hat. Ist dies nicht der Fall, wird die blaue Figur um 5 Felder weiter auf das nächste Feld mit blauem Rand (Feld 30) geschoben.

Wird eine Karte mit Stern zum zweitenmal aufgedeckt, endet das Spiel, wenn einer der Spieler bereits mehr als 30 Minuspunkte hat usw. Dieses Prinzip wird bis zum Erreichen der Zahl 50 fortgeführt. Bei 50 bleibt die Figur automatisch stehen. Das Spiel endet dann, wenn eine weitere Karte mit Stern ausgespielt wird und ein beliebiger Spieler zu diesem Zeitpunkt mehr als 50 Minuspunkte abbekommen hat.

Spielende und Spielsieg

Das Spiel endet:

- a) entweder wenn eine Lehrerkarte mit Stern aufgedeckt wird und ein Schüler zu diesem Zeitpunkt weiter vorangeschritten ist als die Nachsitzen-Figur,
- b) oder wenn alle 60 Schülerkarten ausgespielt wurden.

Jetzt wird festgestellt, wer die wenigsten Minuspunkte kassiert und somit das Überlebenstraining im Klassenzimmer gewonnen hat!

Vorsicht Lehrer!



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Unterhaltungs- Karten- und Brettspiel
Spielerzahl: 2-6
Altersempfehlung: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Taktik ○○○●○ Glück

Endlich kann man mit diesem Spiel den leidigen Schulalltag einmal hautnah nachspielen. In **VORSICHT LEHRER!** stellt jeder Spieler einen Schüler dar und muß versuchen, durch geschicktes Ausspielen der Karten so wenig Minuspunkte wie möglich zu bekommen — und so viele Streiche wie möglich zu starten.

Aber Vorsicht ist geboten: Der Geduldsfaden des Lehrers darf nicht zu sehr strapaziert werden, sonst gibt es ein böses Erwachen! Ziel des Spieles ist es, sich möglichst wenig bei Streichen erwischen zu lassen und folglich möglichst wenig Minuspunkte zu kassieren, um dann, am Ende der Stunde, das Klassenzimmer als bester Schüler zu verlassen.



T.Nr. 141844

Spielmaterial:

- 1 Punkttafel (Spielplan)
- 6 Spielerchips
- 3 Augenwürfel
- 1 rote Geduldsfaden-Figur
- 1 blaue Nachsitzen-Figur
- 60 Schülerkarten
- 20 Lehrerkarten

Spielvorbereitung

Die Punkttafel wird ausgebreitet. Jeder Spieler erhält einen Chip seiner Wahl, den er auf das Null-Feld legt. Mit den Chips wird im Spiel angezeigt, wie viele Minuspunkte man bereits kassiert hat. Die rote Geduldsfaden-Figur kommt ebenfalls auf das Null-Feld, die blaue Nachsitzen-Figur auf das Feld 25 mit blauem Rand.

Schüler- und Lehrerkarten werden als separate Stapel gemischt und dann verdeckt neben die Punkttafel gelegt. Jeder Spieler bekommt bei Spielbeginn 5 Schülerkarten ausgeteilt, die er so halten sollte, daß die Mitspieler die Vorderseiten nicht sehen können.

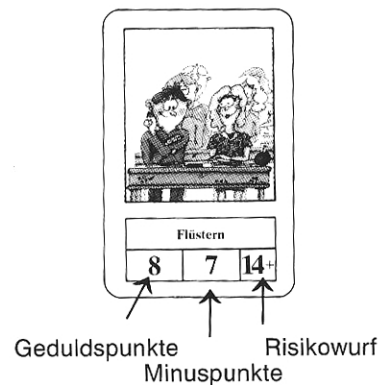
Wer mit den 3 Würfeln das höchste Ergebnis erzielt, beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielrunde

Die Spieler spielen abwechselnd eine Schülerkarte aus, handeln entsprechend der folgenden Anweisung und nehmen dann, sofern vorhanden, wieder eine neue Karte auf, so daß sie immer 5 Karten besitzen.

Schülerkarten und Geduldsfaden-Figur

Auf den Schülerkarten befinden sich 3 Zahlenangaben:



Immer wenn eine Schülerkarte ausgespielt wird, strapazieren die Schüler den Geduldsfaden des Lehrers. Das heißt, die rote Geduldsfaden-Figur wird auf der Punkttafel um die angegebene **Geduldspunkte-Zahl** (linker Zahlenwert) nach vorn verschoben. Der Geduldsfaden kann niemals sinken, sondern nur ansteigen ...

Mit jeder ausgespielten Karte sind gleichzeitig **Minuspunkte** für den betreffenden Schüler verbunden (mittlerer Zahlenwert). Jetzt hat der Spieler 2 Möglichkeiten: Entweder er kassiert freiwillig die angegebenen Minuspunkte und schiebt seinen Chip um die betreffende Anzahl an Feldern weiter, oder er wagt einen **Risikowurf** (rechter Zahlenwert).

Zu diesem Zweck wirft der Spieler die 3 Würfel. Ist das Ergebnis mindestens so hoch (oder höher) wie der Risikowurf-Zahlenwert auf der Schülerkarte, so ist der Spieler den Minuspunkten entgangen. Erreicht man die Zahl aber nicht, muß man mit seinem Chip die **doppelte Anzahl** der auf seiner ausgespielten Karte angegebenen Minuspunkte vorwärts wandern! Beispiel: Man will den 3 Minuspunkten durch einen Risikowurf entgehen und müßte mindestens 8 würfeln. Da man aber nur 6 würfelt, kassiert man 6 Minuspunkte.

Hart wird's immer dann, wenn der Geduldsfaden des Lehrers reißt. Das ist alle 20 Felder der Fall. Erreicht oder überschreitet die Geduldsfaden-Figur das rote Feld 20, 40, 60 usw., dann muß zusätzlich eine Lehrerkarte gezogen werden!

Lehrerkarten und Nachsitzen-Figur

