

Hallo, Paket!

Ein lustiges
Geburtstags-
spiel

Ein Miteinanderspiel
für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren
Spieldauer: Etwa 10 Minuten

■ Spielidee

Steffi und Max sind Zwillinge. Sie sind schon ganz aufgeregt, denn sie haben heute Geburtstag. Und wir sind alle eingeladen. Da wollen wir den beiden auch ein paar Geschenke mitbringen. Tolle Geschenkideen haben wir in der KinderWelt im Neckermann – Katalog gefunden. Aber leider haben wir die Geschenke etwas spät bestellt, der Lastwagen ist bereits abgefahren. Jetzt müssen wir alle zusammen helfen, damit wir die Pakete noch nachträglich auf den Lastwagen laden können.

■ Spielmaterial

1 Spielplan, 1 Lastwagen, 12 Pakete in 4 Farben, 1 Baumwollsäckchen, 1 Würfel, 1 Spielregel.

■ Spielziel

Alle Spieler gewinnen gemeinsam oder verlieren gemeinsam. Ziel ist es, alle Pakete auf den Lastwagen zu laden, bevor dieser bei Max und Steffis Geburtstagsfeier (Zielfeld) ankommt. Sind alle, mindestens jedoch 8 Pakete auf dem Lastwagen, dann haben alle Spieler gemeinsam gewonnen. Wenn aber weniger als 8 Pakete auf dem Lastwagen sind, wenn dieser bei Steffi und Max ankommt, dann haben alle Spieler gemeinsam verloren.

■ Spielvorbereitungen

Alle Pakete kommen auf das Startfeld. Der Lastwagen kommt auf das Feld, auf dem der rote Lastwagen abgebildet ist.

Jeder Spieler wählt sich seine Paketfarbe.

Bei 4 Spielern besitzt jeder 3 Pakete derselben Farbe.

Bei 3 Spielern hat jeder auch 3 Pakete und es gibt noch eine Farbe, die allen Spielern gehört.

Bei 2 Spielern bekommt jeder 6 Pakete in 2 Farben.

■ Spielablauf

Würfeln und ziehen

Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Er würfelt nochmals und zieht eines seiner Pakete so viele Felder vorwärts, wie der Würfel Augen zeigt. Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe. Vorerst darf jeder Spieler nur die eigenen Pakete vorwärtsziehen.

Beim Ziehen ist zu beachten:

- Es wird nur vorwärts gezogen.
- Auf einem Feld dürfen beliebig viele Pakete liegen.
- Man darf immer wählen, mit welchem der eigenen Pakete man ziehen will.
- Ein Paket darf nicht über den Lastwagen hinausgezogen werden.
- Man muß dann mit einem anderen eigenen Paket ziehen. Geht dies nicht, darf man mit dem Paket eines Mitspielers ziehen, geht dies auch nicht, verfällt der Wurf.

■ Aufladen

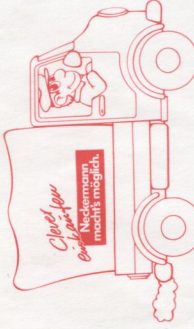
Kommt ein Paket direkt auf das Feld, auf dem der Lastwagen gerade steht, wird es aufgeladen.

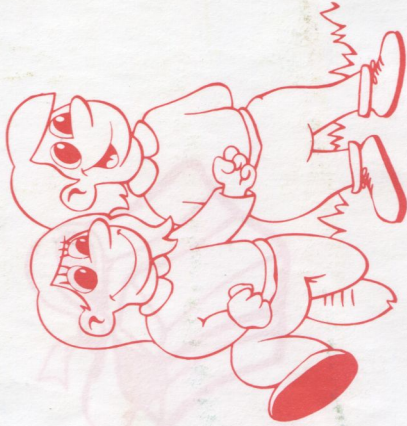
■ Lastwagen gewürfelt

Der Würfel hat eine Seite, die einen Lastwagen zeigt. Wer dieses Zeichen würfelt, muß den Lastwagen ein Feld vorwärtsziehen. Mit seinen Paketen darf er in dieser Runde nicht ziehen, das heißt, der nächste Spieler ist danach an der Reihe.

■ Den Mitspielern helfen

Wer bereits zwei seiner Pakete auf dem Lastwagen hat, darf den Mitspielern helfen, wenn er mag. Er darf dann wählen, ob er ein eigenes, ein gemeinsames oder ein Paket eines Mitspielers zieht.





Wer alle seine Pakete auf dem Lastwagen hat, kann natürlich nur noch gemeinsame oder Pakete der Mitspieler ziehen.

■ Alle Pakete sind auf dem Lastwagen

Sind alle Pakete auf dem Lastwagen, wird er, so schnell es geht, das heißt, mit voller Würfelzahl, zum Kindergeburtstag (Zielfeld) gefahren.

■ Spielende

Das Spiel endet, wenn der Lastwagen auf dem Zielfeld ankommt. Er wird dann ausgeladen. Sind mindestens 8 Pakete angekommen, haben alle Spieler gemeinsam gewonnen. Waren weniger Pakete im Lastwagen, haben alle gemeinsam verloren. In jedem Fall darf jetzt gefeiert werden!

■ Hinweis für die Eltern

Um das Spiel besonders spannend zu gestalten, können parallel zu den Paketen im Spiel richtige kleine "Pakete" bereitgestellt werden. Für jedes Paket auf dem Lastwagen erhalten die Spieler, wenn das Spiel zu Ende ist, ein richtiges kleines "Paket", das ein Bonbon, ein Stück Schokolade oder etwas anderes enthält.

Herausgeber: Neckermann Versand AG

Autor: Wolfgang Kramer

Grafik: Werbeagentur Garsten & Koros

Produktion: Otto Maier Verlag Ravensburg AG

*Clever auf
Ziel auf*

Neckermann
macht's möglich.