



SPIEL 3: Foto-Ralley

Wer bringt als Erster seine Plättchen auf den richtigen Kontinenten unter?

Ihr braucht: Kontinente, Blümchen-Plättchen, Kofferkärtchen, Spielfigur

Vorbereitungen

Legt die Kontinente in der Mitte aus. Wenn ihr mögt, könnt ihr sie ähnlich anordnen wie auf einer Weltkarte (Seite 2 des Begleitheftes). Mischt die Plättchen verdeckt durcheinander. Jeder Spieler zieht sechs Plättchen und legt sie offen vor sich. Die restlichen Plättchen legt ihr verdeckt als Stapel bereit. Die Kofferkärtchen legt ihr offen nebeneinander. Jetzt braucht ihr nur noch die Spielfigur und los geht's.

Spielverlauf

Der kleinste Spieler beginnt. Er sucht sich eines seiner sechs Plättchen aus und legt es in einen freien Platz des passenden Kontinents. Wenn es passt, stellt er die Spielfigur auf das abgelegte Plättchen. Passt das Plättchen nicht in den Kontinent, legt er es wieder vor sich und zieht noch ein weiteres Plättchen vom verdeckten Stapel. In diesem Fall beginnt der nächste Spieler das Spiel.

Sobald das erste Plättchen gelegt wurde, spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, suchst du dir von deinen Plättchen eins aus, das entweder zum gleichen Kontinent oder zur gleichen Themengruppe gehört wie das Plättchen, das als letztes gelegt wurde. Welches Plättchen das war, zeigt dir die Spielfigur. Wenn das Plättchen passt, legst du es in den passenden Kontinent und stellst die Spielfigur darauf. Passt das Plättchen nicht, legst du es wieder vor dich und ziehst ein weiteres Plättchen vom Stapel.

Wenn du an der Reihe bist und kein passendes Plättchen hast, ziehst du ein neues Plättchen vom Stapel. Wenn es passt, kannst du es ablegen. Wenn nicht, legst du es zu den anderen Plättchen vor dich. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Sobald ein Spieler kein Plättchen mehr vor sich liegen hat, ist das Spiel zu Ende. Dieser Spieler gewinnt.

Sind alle Plättchen vom Stapel vorzeitig aufgebraucht, zieht ihr keine neuen Plättchen mehr. Hat kein Spieler mehr ein passendes Plättchen, gewinnt der oder die Spieler mit den wenigsten Plättchen vor sich.



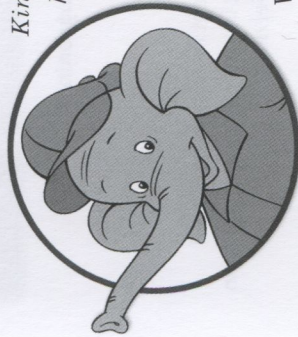
© Schmidt Spiele GmbH
Ballinstraße 16
12359 Berlin
www.schmidtspiele.de
© 2006 KIDDINX Studios GmbH, Berlin



Benjamin Blümchen

AUF WELTREISE

Der Lern- und Spielspaß rund um die Kontinente unserer Welt für 1-4 kleine Weltenbummler ab 5 Jahren von Dr. Reiner Knizia



Kinder, Kinder...

habt ihr Lust, Otto und mich auf unserer

spannenden Reise um die Welt zu begleiten?

Zusammen entdecken wir beeindruckende

Bauwerke und lernen Menschen und Tiere

aus unterschiedlichen Ländern und Kulturen kennen.

Wer als Erster die Motive auf den Plättchen den

richtigen Kontinenten zuordnet, gewinnt das Spiel.

Mit dem Blümchen-Prinzip ist die Kontrolle kinderleicht, denn die Blümchen passen immer nur in den richtigen Kontinent.

Ever Benjamin Blümchen

Spielmaterial

- 6 Kontinente
- 7 Kofferkärtchen
- 36 Blümchen-Plättchen
- 8 Chips
- 1 Spielfigur
- 1 Kunststofffußchen
- 1 Begleitheft (mit vielen interessanten Informationen über die Kontinente unserer Welt)



Aufwärmtraining: Eine kleine Spielidee zum Einstieg

Lege die Kontinente in die Mitte. Wenn du magst, kannst du sie ähnlich anordnen wie auf einer Weltkarte. (Eine Weltkarte findest du auf Seite 2 des Begleitheftes.) Lege alle Plättchen verdeckt auf den Tisch und mische sie gut. Nun drehst du nacheinander je ein Plättchen um und überlegst, zu welchem Kontinent das jeweilige Motiv gehört. In jeden Kontinent passen nur die Plättchen mit der richtigen Blümchen-Form. So kannst du überprüfen, ob du die Motive richtig zugeordnet hast.



SPIEL 1: Was gehört zu welchem Kontinent?

Wer hat seinem Kontinent als Erster die richtigen Motive zugeordnet?

Ihr braucht: Kontinente, Blümchen-Plättchen

Vorbereitungen

Zunächst sucht sich jeder Spieler einen Kontinent aus und legt ihn vor sich. Bei zwei Spielern wählt jeder zwei Kontinente. Die 36 Plättchen legt ihr gut gemischt verdeckt in die Mitte. Die übrigen Kontinente braucht ihr für dieses Spiel nicht.

Und los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Dann spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du ein verdecktes Plättchen aus der Mitte und drehst es um. Oder du entscheidest dich für ein offenes Plättchen, das bereits in der Mitte liegt.

- Passt das Plättchen auf einen Blümchen-Platz deines Kontinents, bleibt es dort liegen.
- Passt das Plättchen nicht, legst du es wieder offen in die Mitte zurück.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Sobald ein Spieler seinen Kontinent ganz mit Plättchen gefüllt hat, ist das Spiel zu Ende. Dieser Spieler gewinnt. Bei zwei Spielern gewinnt, wer als Erster beide Kontinente gefüllt hat.



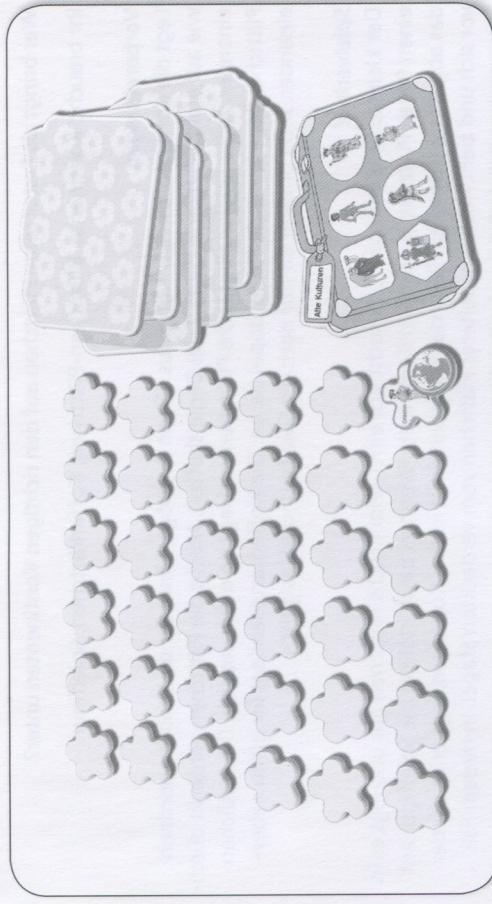
SPIEL 2: Koffer-Memo

Wer sich die einzelnen Motive gut merkt, ergattert viele Kofferkärtchen und gewinnt.

Ihr braucht: Blümchen-Plättchen, Kofferkärtchen, Chips

Vorbereitungen

Mischt die Plättchen und legt sie verdeckt in einem 6 x 6-Plättchen-Raster aus.



Mischt die Kofferkärtchen und legt sie in einem verdeckten Stapel neben die Plättchen. Deckt das oberste Kofferkärtchen auf und legt es neben den Stapel. Jeder Spieler nimmt sich die zwei Chips einer Farbe.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt, dann spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, drehst du ein beliebiges Plättchen um und lässt es offen an seinem Platz liegen.

- Gehört das Motiv auf dem Plättchen zur Themengruppe auf dem offen liegenden Kofferkärtchen (Städte, Gebirge, Gewässer, Alte Kulturen, Sehenswürdigkeiten, Technik)? Prima! Lege einen deiner Chips auf das Plättchen.
- Passt das Plättchen nicht zum offenen Kofferkärtchen, drehst du das Plättchen wieder um.

Zu welcher Gruppe ein Plättchen gehört, erkennt ihr an seinem Rand. Er hat die gleiche Farbe wie das dazugehörige Kofferkärtchen.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sobald ein Spieler seine beiden Chips in das Plättchen-Raster gesetzt hat, gewinnt er das offene Kofferkärtchen und legt es vor sich ab. Dann nehmen alle Spieler ihre beiden Chips wieder zu sich. Die Plättchen dreht ihr um, so dass sie wieder verdeckt liegen. Deckt jetzt das nächste Kofferkärtchen auf und spielt weiter.

Spielende

Sobald alle sieben Kofferkärtchen vergeben sind, ist das Spiel zu Ende. Wer die meisten Kärtchen ergattert hat, gewinnt. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Kärtchen, haben sie alle gewonnen.