

# Mein erster Kalender

Ravensburger Spiele\* Nr. 24 503 1  
Lege- und Würfelspiel für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren  
Autorin: Christine Welz

**Zunächst puzzeln - und dann spielen! Als erstes lernen die Kinder spielend die Wochentage, die Monate und die Jahreszeiten kennen. Auf den zur Spielbahn zusammengefügtten Puzzleteilen läßt sich dann zusätzlich das Würfelspiel „Die große Kalender-Rallye“ spielen!**

## **Inhalt**

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

## **Wir lernen den Kalender kennen**

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 Kleinigkeiten in den Abbildungen, die für die einzelnen Monate und Jahreszeiten typisch sind.



Die Puzzleteile lassen sich zu einem großen Kreis zusammensetzen, und die unterschiedlichen Puzzlenasen helfen euch dabei, daß nur die richtigen Teile von Januar bis Dezember aneinanderpassen.

Wenn ihr euch in der Abfolge der Monate und der Jahreszeiten sicher fühlt - und darüber hinaus auch wißt, welche Monate jeweils wie viele Tage haben, dann nehmt euch die 7 Puzzleteile mit den Wochentagen vor. Auch hier passen nur die „richtigen“ Teile von Montag bis Sonntag aneinander.

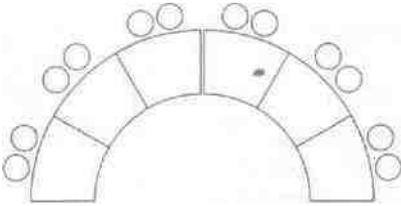
## Die große Kalender-Rallye

### Vorbereitung

Nach dem Puzzeln und Lernen geht's jetzt ans Spielen! Der große Kreis mit den 12 Monatsteilen wird als Spielbahn ausgelegt. Jeder bekommt eine Spielfigur und stellt sie auf dem Feld mit dem Monat auf, in dem er Geburtstag hat, denn das ist sein persönliches Startfeld.

Die zusammengefügteten 7 Wochenteile legt ihr in den Kreis hinein, 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 an. Neben jedem Monats-

teil legt ihr 2 Kalenderchips offen aus, so wie es die Abbildung zeigt:



Legt den Würfel bereit - und nun geht's los.

## **Spielziel**

Wem es gelingt, die meisten Kalenderchips zu bekommen, der gewinnt die große Kalender-Rallye.

## **So bewegt man seine Figur**

Wer die höchste Zahl würfelt, der darf beginnen, und danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wer an der Reihe ist, würfelt und bewegt dann seine Spielfigur um so viele Felder im Uhrzeigersinn weiter, wie er Augen gewürfelt hat. Wer möchte, kann dabei laut die Monatsfelder nennen, die er in seinem Zug betritt.

Auf einem Feld dürfen übrigens beliebig viele Figuren stehen - ein „Rausschmeißen“ gibt's in diesem Spiel nicht.

## **Und so erhält man Chips**

Liegen neben dem Feld, auf dem man seinen Zug beendet, noch 1 oder 2 Chips, so darf man sich davon 1 Chip nehmen und vor sich ablegen. Sind beide Chips schon abgeräumt, dann hat man noch eine weitere Chance, um an einen Kalenderchip zu kommen.



Nehmen wir an, du landest auf dem Feld „Februar“, die beiden Chips sind aber schon abgeräumt. In diesem Fall drehst du die Brücke mit den Wochentagen zu deinem „Februar“-Feld hin, am besten so, daß der Wochenanfang (Montag) an das „Februar“-Feld angrenzt.

Wenn du jetzt Glück hast, dann liegt auf dem gegenüberliegenden Feld (in unserem Beispiel ist das der „August“) noch mindestens 1 Chip. In diesem Fall gehst du über die Brücke direkt zu diesem Feld (ohne nochmal würfeln zu müssen) und darfst dir 1 Chip nehmen. Wenn aber auf diesem Feld auch nichts mehr zu holen ist, dann hast du Pech gehabt:

Du bleibst auf deinem ursprünglichen Zielfeld (hier: „Februar“) stehen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, um an einen Kalenderchip zu kommen - und die gilt immer dann, wenn auf dem Feld, auf dem du deinen Zug beendest, kein Chip zu holen war. Du kannst Glück haben, und auf diesem Feld steht gerade zufällig auch die Figur eines Mitspielers. In diesem Fall muß dir der Spieler, dem diese Figur gehört, einen seiner Chips aushändigen, sofern er schon mindestens einen besitzt.

Wenn sich auf dem betreffenden Feld Figuren von mehreren Mitspielern befinden, dann kannst du dir aussuchen, von welchem der Spieler du einen Chip nehmen möchtest.

## **Spielende**

Das Spiel ist dann zu Ende, wenn der letzte Kalenderchip neben der Spielbahn abgeräumt wurde. Gewinner der großen Kalender-Rallye ist natürlich der Spieler, der dann die meisten Chips besitzt.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag