

# Helft Marco beim Abräumen!

Der arme Marco ist ganz aufgeregt! Es ist sein erster Arbeitstag in einem feinen Restaurant, und er hat unheimlich viel zu tun! Helft Marco beim Abräumen des Geschirrs und stapelt es auf seinem Tablett. Ihr dürft Marco auch ein Trinkgeld für seine erstklassige Bedienung geben. Er wird sich sehr darüber freuen, und sein Tablett noch höher halten! Aber Vorsicht! Das Geschirr wird kippen und herunterfallen, wenn er seinen Arm zu weit ausstreckt!

## 2-4 SPIELER

INHALT: Marco, Drehscheibe, 8 Teller, 8 Suppenteller, 4 Gläser-Pärchen, 4 Tassen mit Untertassen, Tablett, Aufkleber.

## ZIEL DES SPIELS

Als erster Mitspieler sein ganzes Geschirr sicher auf Marcos Tablett abgestellt zu haben

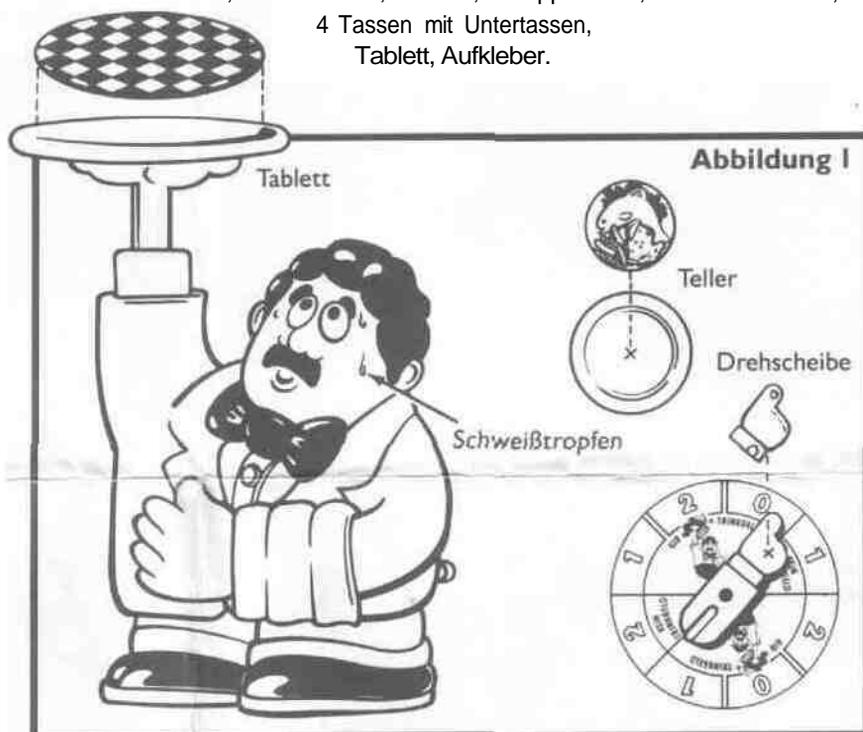
## AUFBAU

1. Klebt die Aufkleber so, wie es Abbildung 1 zeigt.
2. Stellt Marco auf eine glatte Fläche **und** so, daß alle Mitspieler ihn gut erreichen können.
  - Für das einfachere Spiel dreht den Knopf unter Marcos Schuh fest!
  - Für ein schwierigeres Spiel lockert den Knopf unter Marcos Schuh, so daß er schräger steht (s. Abb. 2). Je schräger er steht, umso schwieriger ist es für ihn, das Geschirr zu balancieren.

3. Marcos Arm muß zu Beginn des Spiels in Start-Position stehen, wie es Abbildung 3 zeigt. Ist das nicht der Fall, müßt Ihr die Wählscheibe in Marcos Rücken im Uhrzeigersinn drehen, um seinen Arm kürzer zu machen. Ist er so weit unten, wie es geht, springt er von alleine in Start-Position.

4. Setzt das Tablett auf Marcos Hand, so daß die Kerbe auf die Erhebung in seinem Handteller paßt (s. Abb. 3).
5. Legt die Drehscheibe in Reichweite aller Mitspieler.
6. Teilt das Geschirr auf die Mitspieler auf, so daß jeder Spieler die gleiche Zahl von Tellern, Suppentellern, Gläser-Pärchen und Tassen mit Untertassen hat.

Anmerkung; Beim Spiel mit 3 Spielern wird das Geschirr so gleich wie möglich aufgeteilt, so daß jeder Mitspieler die gleiche Zahl von Geschirrtteilen bekommt, auch wenn diese unterschiedlich sind.



## UND JETZT GEHT'S LOS:

Der jüngste Spieler fängt an. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn reihum weiter.

**Wer an der Reihe ist muß folgende drei Dinge tun:**

### 1. Drehen und abstellen

Dreh die Drehscheibe und stell so viele Geschirrtteile auf Marcos Tablett, wie es der Finger anzeigt. Wähl die Teile beliebig aus und stell sie einzeln nacheinander auf dem Tablett ab (s.Abb. 4). Fallen irgendwelche Teile vom Tablett, muß Du sie zu Deinem Geschirr dazu nehmen.

**Wichtig:** Geschirrtteile auf dem Tablett dürfen nicht umgestellt werden. Auch darf die andere Hand nicht zum Stützen des Tablett zu Hilfe genommen werden, wenn Geschirr auf das Tablett gestellt wird.

### 2. Stelle fest, ob Marco Trinkgeld bekommt

Zeigt der Finger auf der Drehscheibe auf ein "Kein Trinkgeld"-Feld, bekommt Marco kein Trinkgeld.

Zeigt der Finger auf ein Feld "Gib Trinkgeld" bekommt Marco Trinkgeld. (Wie das geht, ist rechts zu sehen). Fällt dabei Geschirr herunter, muß Du **es** zusätzlich zu Deinem Geschirr nehmen.

### 3. Gib die Drehscheibe weiter

Wenn Du Dein Geschirr auf Marcos Tablett abgestellt und ihm (wenn dazu aufgefordert) Trinkgeld gegeben hast, reich die Drehscheibe an den Spieler zu Deiner Linken weiter.

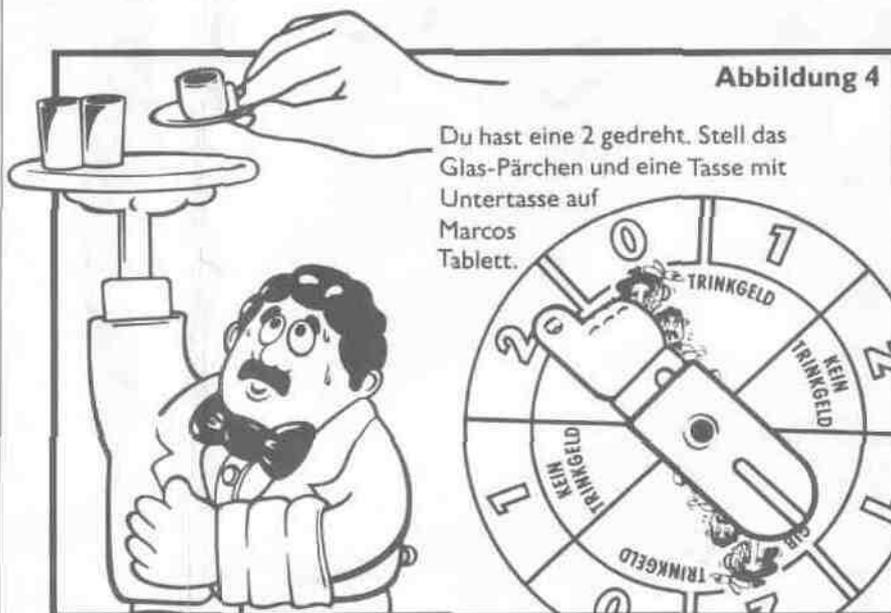
**Wichtig:** Dein Durchgang ist erst beendet, wenn der nächste Spieler den Finger auf der Drehscheibe gedreht hat.

### Ooooh! Irgendwer hat mit dem Tisch gewackelt!

Wer zufällig gegen die Spielfläche stößt und verursacht, daß Geschirr vom Tablett fällt, muß das heruntergefallene Geschirr zu seinem Geschirr nehmen. Dann geht das Spiel mit dem Spieler weiter, der gerade an der Reihe war (Das kannst auch Du selbst sein, wenn Du am Tisch gewackelt hast und gerade an der Reihe bist).

### Oh nein! Marcos Arm ist müde!

Fällt Marcos Tablett von seiner Hand oder kippt sein Arm über, stellt den Arm in seine Start-Position zurück und das Tablett wieder auf seine Hand. Wer gerade an der Reihe war, nimmt das heruntergefallene zu seinem Geschirr dazu.



## WER GEWINNT?

Ist es Dir geglückt. Dein letztes Geschirrtteil auf Marcos Tablett abzustellen und (wenn dazu aufgefordert) ihm Trinkgeld zu geben, ohne daß Geschirrtteile herunterfallen, drehst Du die Drehscheibe noch einmal, um Deinen Sieg anzuzeigen!

Anmerkung: Beim letzten Durchgang ist es unerheblich, ob die gedrehte Zahl höher ist als die Zahl der Geschirrtteile, die Du noch hast. Gewinner ist derjenige, der als erster sein letztes Geschirrtteil auf Marcos Tablett absetzt.