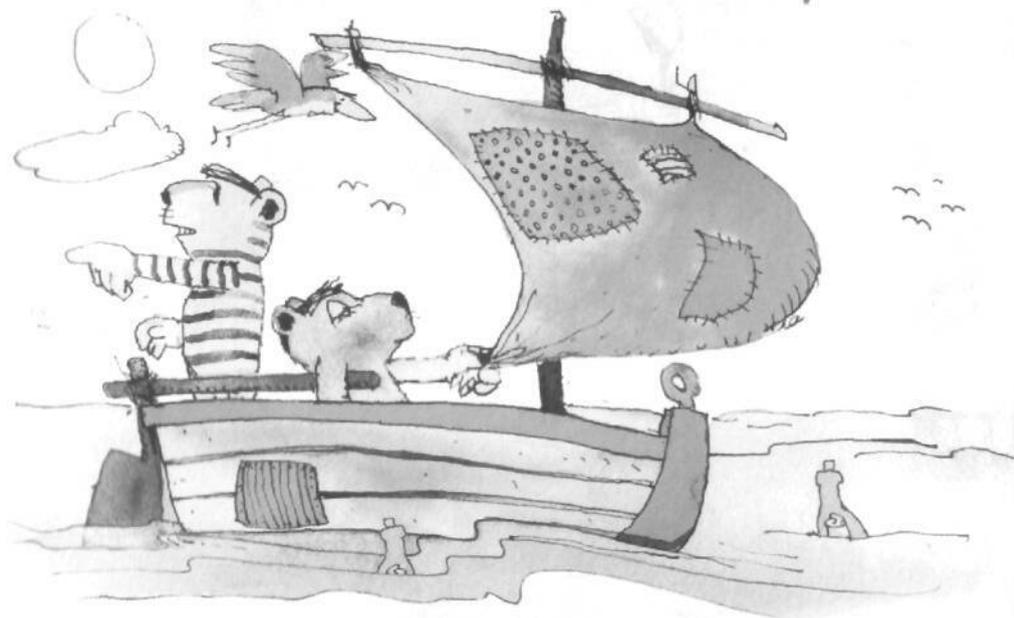


JANOSCH

FLASCHENPOST

Von W. Kramer und R. Ulrich



Das spannende Würfel- und Gedächtnisspiel mit dem kleinen Tiger und seinen Freunden für 2 bis 6 Spieler ab 5 Jahren.

Einmal als der kleine Bär wieder zum Fluss angeln geht, ist der kleine Tiger allein zu Haus. Er fegt die Stube und gießt die Blumen, bis er keine Lust mehr hat. Denn allein zu Haus macht wenig Spaß und so schickt der kleine Tiger an seine Freunde geheime Botschaften mit der Flaschenpost. Alle Tigerfreunde am Fluss freuen sich riesengroß und wollen möglichst viel Geheimbotschaften aus dem Wasser fischen. Aber es ist gar nicht so leicht, die Flaschen ans Ufer zu ziehen. Ihr braucht dazu ein gutes Gedächtnis und ein bisschen Glück!

Alles für die Flaschenpost

Das Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 grüne Flaschen
- 16 Plättchen mit Botschaften
- 1 Spezialwürfel mit „Kleeblatt“ und „Strudel“
- diese Spielanleitung

Rauf auf den Steg!

Die Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Plättchen mit den Botschaften vorsichtig aus der Stanztafel lösen. Dann faltet ihr den Spielplan auseinander und stellt die vier Flaschen auf das Startfeld, den Steg links oben am Fluss. Nun schaut ihr euch die 16 Botschaften genau an und benennt die darauf abgebildeten Gegenstände. Dann wird's geheim: Die Plättchen mit den Botschaften werden verdeckt gemischt und neben die Flaschen auf oder neben den Spielplan gelegt.

Ab in den Fluss!

Der Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und nimmt sich ein Botschaften-Plättchen. Er schaut es sich geheim an, legt das Plättchen verdeckt auf den Spielplan und stellt eine der grünen Flaschen darüber. Die Botschaft steckt jetzt in der Flasche auf dem Startfeld. Merk dir das Bild auf dem Plättchen gut, denn gleich wandert die Flasche samt Botschaft den Fluss entlang bis zum Ziel, den Steg rechts unten auf dem Spielfeld. Dort musst du wissen, welche geheime Botschaft in der Flasche versteckt ist. Nun würfelst du und ziehst mit der Flasche um so viele Felder (2 Stege, 7 Flöße, 2 Inseln) weiter, wie du Augen gewürfelt hast. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

- Kommst du mit der Flasche auf ein **leeres Holzfloß**, so ist dein Zug beendet und der Nächste von euch im Uhrzeigersinn ist mit Würfeln dran.

- Kommst du aber mit der Flaschenpost auf eine der beiden Inseln, so darfst du dir zur Erinnerung die Geheimbotschaft nochmals ansehen. Dazu ziehst du die Flasche vorsichtig zu dir und hebst sie an, damit Du den abgebildeten Gegenstand sehen kannst. Natürlich wieder ganz geheim, denn keiner deiner Mitspieler darf die Botschaft sehen. Dann ziehst du die Flaschenpost wieder zurück auf das Insel-Feld.

Der nächste Spieler würfelt und nun wird's turbulent! Denn der zweite Spieler kann entweder mit der Flasche weiterziehen, die bereits im Fluss schwimmt, oder aber er bringt eine neue Flaschenpost ins Spiel. In diesem Fall nimmt er sich ein Plättchen, schaut es sich an, steckt es geheim in die zweite Flasche und rückt um die gewürfelte Punktzahl vor. Jeder folgende Spieler, der an der Reihe ist, hat also mehrere Möglichkeiten: Entweder er bringt eine neue Flaschenpost, wie oben beschrieben, ins Spiel oder er zieht eine bereits im Fluss schwimmende Flaschenpost weiter in Richtung Ziel.

Kleeblätter bringen Glück:

Wenn du das Kleeblatt würfelst, dann darfst du dir eine Zahl von 1 bis 3 auswählen und eine Flasche deiner Wahl um so viele Felder vorwärts ziehen. Oder du darfst dir eine Botschaft in einer beliebigen Flasche ansehen.

Achtung Strudel!

Würfelst du den Strudel, musst du zwei Flaschen miteinander vertauschen. Die beiden Flaschen wechseln mitsamt der geheimen Botschaft einfach die Felder. Sind keine zwei Flaschen unterwegs, so darfst du noch einmal würfeln.

Botschaften fischen:

Wenn es dir gelingt, eine Flaschenpost mit genau der gewürfelten Punktzahl auf den Zielsteg zu ziehen, dann wird's spannend! Denn jetzt wird die geheime Botschaft enträtselt. Gut aufgepasst? Sag deinen Mitspielern, welcher Gegenstand als Botschaft in der Flasche steckt. Wenn ein anderer Mitspieler meint, es besser zu wissen, dann ruft er seinen Tipp laut dazwischen. Danach nimmst du die Geheimbotschaft aus der Flasche.

Hast du richtig geraten, dann gehört das Plättchen dir und du legst es offen vor dir auf den Tisch. Hast du dich geirrt und einer deiner Mitspieler hatte den richtigen Tipp, so bekommt er das Plättchen. Hat niemand die Botschaft richtig erraten, so legst du sie wieder verdeckt zu den anderen. Die leere Flasche stellst du zurück auf das Startfeld und die Reise beginnt von Neuem.

Noch ein paar Spielregeln:

Auf einem Floß oder einer Insel dürfen mehrere Flaschen gleichzeitig stehen. Das Aufteilen der Würfelpunkte auf mehrere Flaschen ist nicht erlaubt! Wer mit keiner der vier Flaschen ziehen kann, muss leider aussetzen!

Alle Geheimbotschaften gefischt?

Das Spielende

Wenn keine geheimen Botschaften mehr am Start liegen und die letzte Flaschenpost an Land gezogen ist, dann ist das Spiel zu Ende. Wer von euch die meisten Geheimbotschaften aus dem Fluss fischen konnte, hat gewonnen.

Viel Spaß!

Der Spiele- Service von Schmidt

Du möchtest noch mehr wissen? Dann werde doch Schmidtspieler! Schicke einfach eine Postkarte mit deinem Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingsspiel an:

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 47 02 25
12311 Berlin

Du bekommst dann immer die neuesten Informationen per Post oder per E-Mail. Weitere Informationen findest du auch im Internet unter: www.schmidtspiele.de

® 2001 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin
Made in Germany
© by JANOSCH / BAVARIA FILM,
licensed by BAVARIA SONOR
Bavariafilmplatz 8, 82031 Geislagsteig
Design: Motive [Agentur] • www.motive.de