

TREPP TREPP AUF AB



Treppauf-Treppab

Ravensburger Spiele Nr. 601 5431 7
Autor: Seven Towns Ltd.
Graphiker: Renate Mörtl
Technische Entwicklung: Wolf Hörmann

Ein pfiffiges Würfelspiel
mit Spannung und Aktion —
ein Spiel für 3 bis 5 Personen
von 8—99 Jahren
Spieldauer ca. 20—40 Min.

Inhalt:
Ein Haus bestehend aus
9 Stanzteilen
8 Steckelementen
2 Mittelsäulen
2 Treppen
1 Kamin
2 Würfel
5 Spielfiguren mit Kunststofffüßen
5 SOS-Karten
31 Arbeitskarten
1 Spielanleitung

Spielregel-Kurzfassung: Die Spielrunde versammelt sich um das aufgebaute Haus. Jeder bekommt 5 Arbeits-, 3 Ausrede- und 1 SOS-Karte. Wer gewinnen will, versucht so schnell als möglich durch Würfeln zu dem entsprechenden Platz zu gelangen, um sich dort seiner Arbeiten zu entledigen. Pfiffige versuchen durch Abschieben von Arbeiten an andere schneller zum Sieg, d. h. zum Ausruhen im Schwimmbaden zu kommen. Doch nicht zu früh gefreut; eine SOS-Karte kann noch kurz vorher den vermeintlichen Sieg verhindern.

Beschreibung vom Aufbau des Hauses auf Seite 4/5.

Spielbeginn: Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur heraus. Die Arbeitskarten werden gemischt. Jeder erhält 5 (bei 4 und 3 Spielern 6). Die übrig gebliebenen Arbeitskarten werden zur Seite gelegt. Außerdem bekommt jeder noch eine „SOS-Karte“ und 3 „Ausrede-Karten“. Die restlichen Ausredekarten kommen als Stapel auf den Tisch.

Spielverlauf: 1. Der Start ist vor der Gartentür. 2. Startmöglichkeit: Jeder zieht eine Arbeitskarte und beginnt auf dem entsprechenden Punkt das Spiel. Die Karte wird abgelegt.
Wer die höchste Zahl mit dem Punkte-Würfel erreicht, darf mit dieser das Spiel beginnen.
Jeder überlegt sich, in welcher Reihenfolge er seine Arbeiten am besten erledigen will. Es wird reihum mit dem Punkte-Würfel gewürfelt. Komme ich zu einem mit einem Kreis markierten Feld, an dem ich eine Arbeit zu erledigen habe, sage ich hier z. B. laut: „Ich habe die Schuhe geputzt“ und lege die Arbeitskarte offen auf einen extra Stapel ab.
Überzählig gewürfelte Punkte verfallen. Ich bleibe also auf dem Arbeitspunkt stehen, bis ich wieder mit Würfeln an der Reihe bin.

Sechs: Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

Spielende: Es geht solange treppauf — treppab, bis ein Mitspieler alle seine Arbeiten erledigt hat und als erster im Rettungsring im Schwimmbaden steht. Dabei dürfen überzählige Würfelpunkte „ins Wasserfallen“.

Arbeit abschieben:

Wichtig:

In den ersten zwei Würfelrunden darf **keine** Arbeit abgeschoben werden. Geschickte Leute erledigen nicht alle Arbeiten selber! Man kann das „Arbeit abschieben“ oder ganz vornehm „Arbeit delegieren“ nennen! Im Spiel hat das den Vorteil, daß man schneller im Schwimmbad ausruhen darf.

Wie „delegiere“ ich richtig?

Ich muß auf ein Feld kommen, auf dem schon ein Mitspieler steht. (Überzählige Würfelpunkte verfallen.) Ich überreiche ihm höflich eine meiner Arbeitskarten und bitte ihn, weil er so geschickt ist, z. B. „das Dachfenster zu reparieren“. Hat er keine passende Ausredkarte, muß er die Arbeitskarte annehmen. Wenn er dann mit Würfeln an der Reihe ist, muß er diese neue Arbeit **zuerst** erledigen. Einen Trost gibt es dabei. Er darf jetzt mit dem „schnellen“ Würfel (Zahlenwürfel) würfeln.

Wichtig:

Man darf nur bis zur Erledigung einer abgeschobenen Arbeit mit dem „schnellen“ Würfel würfeln. Zum Zeichen dafür liegt die Arbeitskarte offen vor dem Spieler.

Er darf auf dem Weg zu dieser Arbeit **keine** andere **seiner** Arbeiten erledigen. Eine abgeschobene Arbeit darf nicht weiterschieben werden. Auch darf man bis zu deren Erledigung selber nichts weiterschieben oder zusätzlich zugeschieben bekommen.

Ausredkarten: Die Ausredkarten helfen gegen unliebsame Arbeitsüberlastung. Soll ich also das Dachfenster reparieren und besitze glücklicherweise die Karte „Ich fürchte mich so vor Spinnen, kann deshalb nichts auf dem Dachboden tun“, muß der „Abschieber“ seine Karte selber behalten.

Ich bekomme dafür mit dem Punkwürfel einen Freiwurf.

Die benutzte Ausredkarte stecke ich unter den Stapel und nehme mir eine neue. (Jeder Mitspieler hat immer 3 Ausredkarten.)

Anschließend ist der Mitspieler neben dem „Abschieber“ mit Würfeln an der Reihe und das Spiel geht seinen gewohnten Gang.

Verstecken: Um mich vor unliebsamen Arbeiten zu drücken, kann ich mich auch an 3 Orten im Hause verstecken. Die grauen Punkte im Bad und in der Diele jeweils unter der Treppe und im Garten unter dem Sonnenschirm bezeichnen die Verstecke. Stehe ich dort, kann mir niemand eine Arbeit abschieben. In den Verstecken ist jeweils nur Platz für **ein** Familienmitglied.



SOS-Karte: Einmal im Spiel hat jeder die Möglichkeit, seine SOS-Karte auszuspielen, um damit z. B. noch kurz vorher den Sieg eines Mitspielers hinauszuzögern oder sich wegen drohenden Zusammenbruchs von Arbeit zu entlasten. Er kann, wenn er an der Reihe ist, zuerst würfeln und dann einen der Mitspieler mit der SOS-Karte zu sich bitten. Die Karte wird dann abgelegt. Der Gerufene stellt seine Figur neben die des Hilferufenden. Der Rufer übergibt ihm eine Arbeitskarte mit der Bitte um Hilfe. Hat dieser keine passende Ausrede, muß er die Arbeit erledigen. Hat er eine, verfällt die SOS-Karte und der Hilferufer muß die Arbeit selber tun. Der Gerufene bekommt einen Freiwurf mit dem Punkte-Würfel. Dann geht das Spiel seinen gewohnten Gang.

Blanko-Karten: Unter den Arbeits- und den Ausredekarten ist jeweils eine Blankokarte. Sie sind im Spiel, damit jede Familie sich „ihre“ Karte mit einer besonders „beliebten“ Arbeit und der besten „Familien-Ausrede“ selber malen und schreiben kann.

Mehrfachausreden:

Um keine Frage offen zu lassen sind hier zwei Mehrfachausredkarten erläutert.

1. „Weil ich jetzt in die Badewanne will, kann ich unmöglich die Treppe hinuntergehen.“

Diese Karte gilt für alle Arbeiten im Parterre, Garten und Garage.

2. „Weil ich jetzt telefonieren muß, kann ich nicht hinauf in den ersten Stock gehen.“

Gilt nur für den ersten Stock, **nicht** für den Dachboden.

Heißer Tip: Zum Geburtstag des Klassenlehrers oder zum Jubiläum des Chefs sind das Haus, Arbeiten und Ausreden entsprechend zu verändern!!

Aufbau des Hauses:

1. Grundplatte auf den Tisch legen, in die mittlere Stanzung die erste Mittelsäule einfügen. Spielfiguren aus den Türfüllungen ausbrechen.
2. Die Schienen in die große Mittelwand und beide kleinen Wände einklippsen (siehe Abbildung).
3. Mittelwand in stehende Mittelsäule einschieben. Die Zuordnung ist an den Fußböden kenntlich (zum Wohnzimmer mit Tante gehört grüner Fußboden).
4. Beide Seitenwände in Mittelsäule einschieben.
5. Zweite Mittelsäule einschieben.
6. Fußböden von Kinderzimmer (rot), Schlafzimmer (gelb) und Bad (blau) einschieben.
7. Große Treppe in die Schiene neben dem Bauernschrank einschieben. Treppenfuß in die Aussparung auf dem Boden der Diele. Treppe zum Dachboden im Bad in Aussparung oben an der Wand einhängen.
8. Fußboden vom Dachgeschoß aufsetzen. Die Kugel und Kette des Schornsteinfegers zeigt zur Treppe.
9. Kamin aufstecken, einrasten lassen.
10. Dach aufsetzen. Das Dachfenster steht über der Diele.
11. Spielfiguren in die Ständer stecken.
12. Einmal alle Arbeitskarten anschauen und die entsprechenden Plätze im Haus und Garten dafür aufsuchen.

