



POST FÜR DEN TIGER



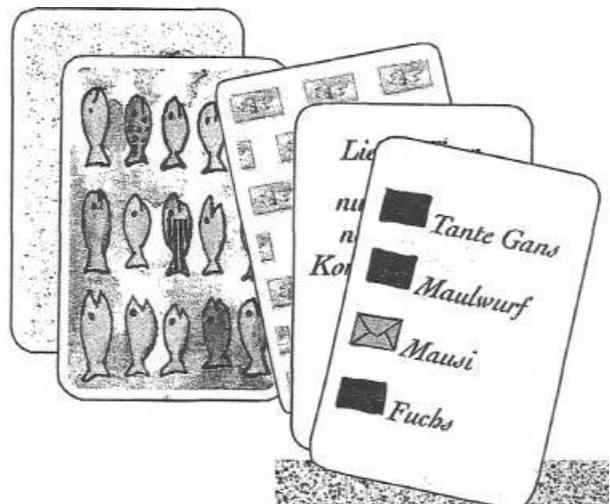
*...und den Brief
bringt der Hase!*

**Dieses Spiel ist
für 2 bis 6 Kinder
ab 5 Jahren**

Kennt ihr das schöne Janosch-Bilderbuch „Post für den Tiger“? Dort schreiben sich die Tiere Briefe und telefonieren auch miteinander. Die Briefträger sind natürlich die schnellen Hasen. Hier im Spiel seid ihr die Briefträger und versucht, dem Tiger vier Briefe von verschiedenen Tieren zu bringen. Leider haben diese vergessen, ihren Absender auf den Briefumschlag zu schreiben. Bei dem Durcheinander müßt ihr ganz schön suchen, bis ihr die richtigen Briefe in den Briefkästen findet. Dabei hilft euch auch das Telefon. Wenn die Verbindung zum Nachbarn klappt, bringt dieser euch zu einem weiteren Briefkasten. Helfen ist überhaupt eine schöne Sache. Das merkt ihr auch gleich im Spiel, wenn ihr einen Briefkasten würfelt. Und gewinnen tut am Ende derjenige von euch, der dem Tiger zuerst die vier Briefe bringen konnte.

Spielmaterial:

- 1 Spielplan,
- 6 Spielfiguren,
- 1 Würfel,
- 4 selbe Briefkästen,
- 27 Briefumschläge,
- 27 Briefkarten,
- 6 Aufgabekarten,
- 1 rotes Telefonkabel.

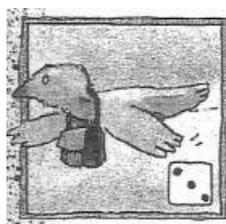


**Spiel-
vorbereitung:**

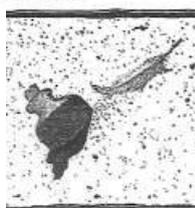
Den Spielplan lest ihr in die Mitte und setzt die vier **gelben Briefkästen** so in die Spielplanlöcher, daß die beiden losen Teile nach rechts und links unter den Spielplan geklappt sind.



Die 27 **Briefkarten** steckt ihr in die **Briefumschläge** und mischt diese gut durch. Anschließend verteilt ihr sie in die vier Briefkästen (3 x 7 und 1 x 6).



Von **den 6 Aufgabenkarten** bekommt jeder **eine** und legt sie offen vor sich hin. Die Aufgabenkarte sagt euch, von welchen vier Tieren ihr Post für den Tiger bringen sollt. Übrige Aufgabenkarten kommen zurück in die Schachtel.



Jetzt wählt jeder eine **Spielfigur** und stellt diese auf eines der Eckfelder mit dem **Tintenfaß** oder auf eines der beiden **Brieftaubenfelder**. Jeder hat also sein eigenes Startfeld. **Würfel** und **rotes Telefonkabel** legt ihr bereit, und schon geht's los!

**Zuerst muß
man würfeln!**

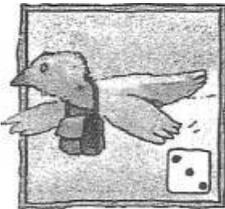
Der Jüngste von euch schnappt sich den Würfel und beginnt. Würfelst du 1, 2, 3 oder **4 Punkte**, ziehst du mit deiner Spielfigur so viele Felder vorwärts **im Uhrzeigersinn**, wie der Würfel Punkte zeigt.



Würfelst du **drei Tigerstreifen**, darfst du dir aussuchen, ob du 1, 2 oder 3 Felder ziehen willst.



Würfelst du eine **Feder**, darfst du direkt zu einem Briefkasten springen und zusätzlich die Spielfigur eines Mitspielers, der noch keine 4 Briefe hat, auch dort hinsetzen.



Beide dürft ihr euch jetzt je einen Brief ansehen.

Und dann gibt es noch **das Feld mit der Brieftaube**: wenn du dort landest, darfst du noch einmal würfeln!

Was ist in den Briefkästen?



Wenn du ein Briefkastenfeld direkt erreichst/darfst du einen Briefumschlag herausnehmen und dir die Briefkarte darin heimlich ansehen. Stammt die Briefkarte von einem der Tiere, die auf deiner Aufgabenkarte stehen, darfst du sie behalten. Wenn nicht, mußt du sie in den Briefkasten zurückstecken und beim nächsten Mal wieder dein Glück versuchen. Das gilt auch, wenn du **Fische** erwischst: die können nämlich gar nicht schreiben, sondern nur Blasen blubbern.

Vielleicht hilft ja Telefonieren?

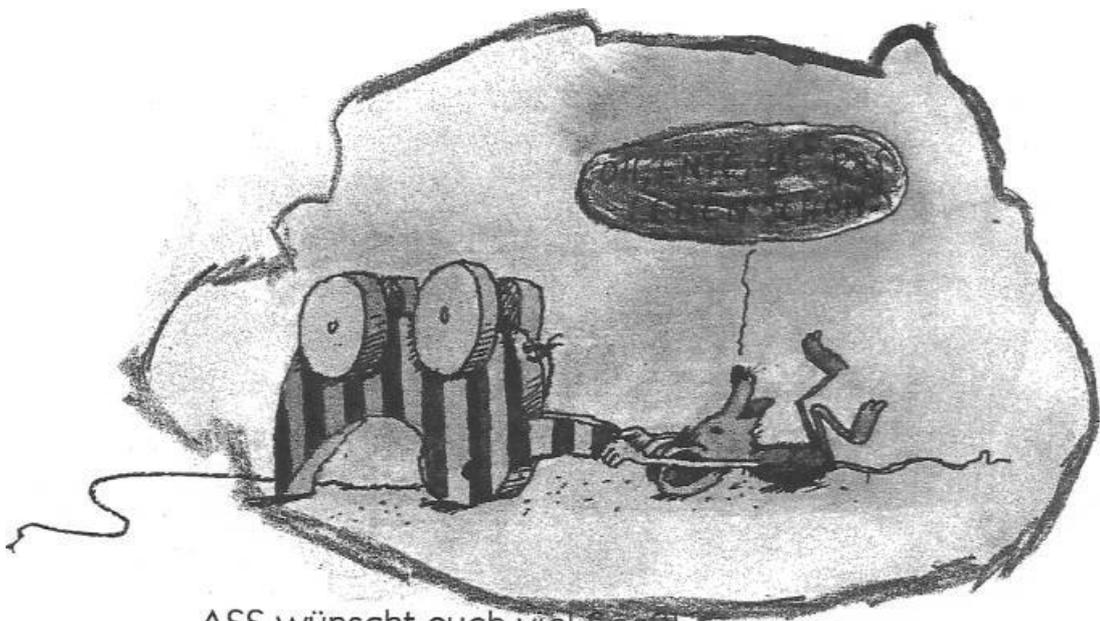
Bevor jetzt dein linker Nachbar an der Reihe ist, darfst du noch versuchen, ihn anzurufen. Lege **das eine Ende des roten Telefonkabels** auf das Feld, auf dem deine Spielfigur steht. **Das andere Ende** legst du auf das Feld, auf dem dein linker Nachbar hoffentlich landet, wenn er gewürfelt hat. Dies können nur die vier Felder direkt vor seiner Spielfigur sein. Jetzt ist dein Nachbar an der Reihe, würfelt und zieht mit seiner Spielfigur. Hast du das falsche Feld erwischt, passiert bei dir gar nichts. Hast du das Telefonkabel richtig gelegt, springst du mit deiner Spielfigur direkt neben einen Briefkasten deiner Wahl und siehst dir sofort - außer der Reihe - noch einen Briefumschlag an. **Toll, nicht?**

**So geht das
Spiel reihum**

Ansonsten seht das Spiel normal weiter. Ist der nächste Spieler neben einem Briefkasten gelandet, zieht er einen Briefumschlag, schaut sich die Briefkarte an und legt am Ende wieder das Telefonkabel. Das geht so lange reihum, bis einer von euch alle seine vier Briefe beisammen hat. Dann beginnt der Endspurt.

**Hallo Tiger -
Post für dich!**

Wer alle vier Briefe gefunden hat, muß nur noch das rote Feld mit dem Tiger erreichen. Dabei braucht ihr nicht genau würfeln - überflüssige Punkte verfallen einfach. Wer dies als erstes schafft und ihm die vier Briefe übergeben kann, gewinnt das Spiel.



ASS wünscht euch viel Spaß!

Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS
Fasanenweg 5
70771 Leinfelden

