

# **Benjamin Blümchen**

## **Wer hilft, gewinnt!**

Spaß und Spannung rund ums Thema Schule.  
Für 5-5 Kinder ab 6 Jahren.

### **Spielmaterial**

- 1 Spielplan mit Schulgebäude
- 5 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Kreisel
- 25 Freundschaftskarten
- 25 Helferkarten
- 3 Jokerkarten
- 50 Chips



## Spielziel

In der Schule sind nicht nur gute Noten wichtig, sondern auch die Hilfsbereitschaft gegenüber Euren Mitschülern. Und deshalb kann derjenige von Euch, der seinen Mitspielern viel hilft, viele Chips sammelt und mit etwas Glück gewinnen.

## Spielvorbereitung

Zum Spielbeginn werden die Helfer- und Freundschaftskarten gemischt und an die Spieler verteilt. Helferkarten sind auf der Rückseite blau und tragen die Aufschrift „Ich helfe Dir“, Freundschaftskarten sind rot mit der Aufschrift „Hilfst Du mir?“.

Spielt Dir zu dritt, erhält jeder eine Helferkarte und vier Freundschaftskarten.

Spielt Dir zu viert oder fünft, bekommt jeder eine Helferkarte und drei Freundschaftskarten. Dann legt Ihr alle Karten offen am Platz ab und stellt Eure Spielfiguren auf das Startfeld auf dem Spielplan.

## Die Karten

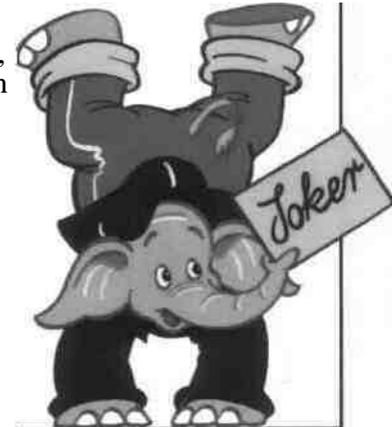
Die Freundschaftskarten und Helferkarten haben folgende Bedeutung: Mit jeder Freundschaftskarte bittet Ihr Eure Mitspieler um einen Gefallen. Anhand des Textes könnt

Ihr sehen, um welchen Gefallen gebeten wird. Zusätzlich zeigt ein Symbol, welche Helferkarte hierzu benötigt wird.

Auf den Helferkarten ist nur das Symbol abgebildet, mit dem Ihr helfen könnt. Die drei Benjamin Blümchen-Joker könnt Ihr ebenfalls als Helferkarte einsetzen. Sie passen zu jeder Freundschaftskarte.

## Spielverlauf

Vor Euch liegt ein Weg durch ein Schulgebäude mit Klassenraum, Sportplatz und Pausenhof. Durch Würfeln kommt Ihr von einem Raum in den anderen. Der Jüngste von Euch fängt an und zieht die gewürfelte Augenzahl auf den Spielfeldern entlang. Danach geht's im Uhrzeigersinn reihum weiter. Die verschiedenen Farben der Felder auf dem Weg durch die Schule haben folgende Bedeutung:



## Rote Felder

Hier bittet Ihr Eure Mitspieler um einen Gefallen. Dazu legt derjenige, der auf dem roten Feld steht, eine Freundschaftskarte in die Mitte und liest laut vor, wofür er Hilfe braucht.

Zum Beispiel: „Mein Heft ist voll, gibst Du mir ein Blatt?“ mit dem Symbol Papier/Bleistift.

Helfen darf dann derjenige von Euch, der eine Helferkarte mit dem Symbol Papier/Bleistift hat. Haben mehrere von Euch die passende Helferkarte, muß der Würfel entscheiden:

Wer die höchste Zahl würfelt, darf helfen.

Hat niemand von Euch die passende Helferkarte, zieht jeder von Euch eine Helferkarte aus dem Stapel. Ihr könnt aber auch einen Joker als Helferkarte einsetzen, wenn Dir einen habt.

Habt Ihr den Joker ausgespielt, wandert er zurück in den Stapel. Könnt Ihr Eurem Mitspieler nicht helfen, weil weder Joker noch passende Helferkarte zur Verfügung steht, muß er seine Freundschaftskarte zurücknehmen und der nächste ist an der Reihe.

Wenn geholfen wurde, wird das Kartenpaar zur Seite gelegt. Es ist aus dem Spiel. Derjenige von Euch, der geholfen hat, also die passende Helferkarte hatte, dreht den Benjamin Blümchen-Helferkreisel. Dieser zeigt an, wie

viele Chips er sich für seine Hilfe nehmen darf. Kommt Ihr auf ein rotes Feld und habt keine Freundschaftskarte mehr, braucht Ihr auch keine Hilfe. In diesem Fall ist gleich der nächste Spieler dran mit würfeln.

## Blaue Felder

Hier dürft Ihr Eure Hilfe anbieten. Wenn einer von Euch ein blaues Feld betritt, legt er eine Helferkarte in die Mitte. Der Mitspieler, der die Hilfe gebrauchen kann, also eine passende Freundschaftskarte besitzt, legt diese dazu. Der Spieler auf dem blauen Feld darf jetzt den Kreisel drehen und sich Chips nehmen. Können mehrere von Euch die Hilfe gebrauchen, entscheidet wieder der Würfel. Kann niemand die Hilfe gebrauchen, müssen alle anderen eine neue Freundschaftskarte ziehen. Kann jetzt immer noch keiner von Euch die Hilfe Eures Mitspielers gebrauchen, ist der nächste Spieler dran. Generell müßt Ihr immer versuchen, einen Freundschaftsdienst mit bereits offen vor Euch liegenden Karten zu erfüllen. Nur wenn das nicht möglich ist, zieht Ihr neue Karten.



Kommt Ihr auf ein blaues Feld und habt keine Helferkarte mehr, könnt Ihr auch keine Hilfe anbieten und der nächste ist dran.

## + 1 Felder

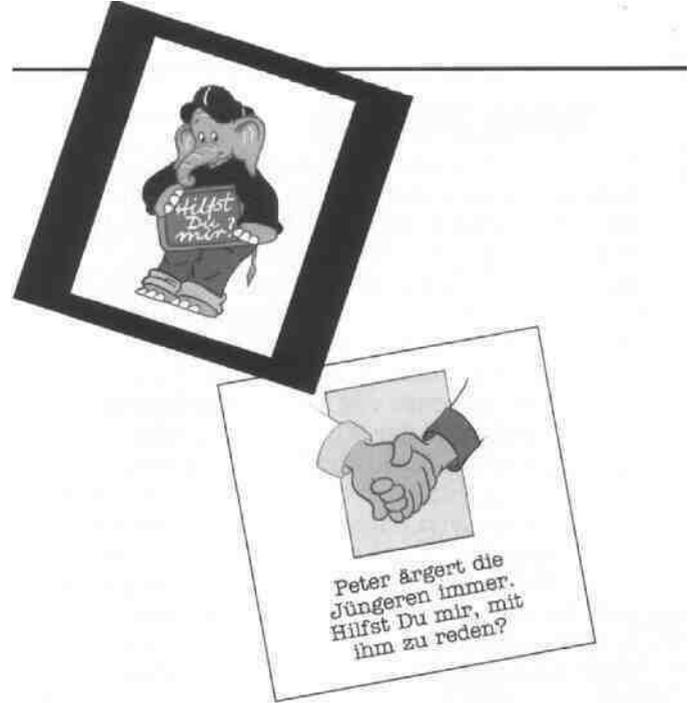
Kommt Ihr auf dieses Feld, dürft Ihr Euch einen Chip nehmen.

## - 1 Felder

Gelangt Ihr auf dieses Feld, müßt Ihr leider einen Chip abgeben. Es sei denn, Dir habt keinen.

## Spielende

Hat ein Spieler keine Karten mehr vor sich liegen, d. h. weder Freundschafts- noch Helferkarten vor sich, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat dann, wer bis dahin die meisten Chips sammeln konnte. Aber aufgepaßt: Alle übriggebliebenen Helferkarten bedeuten einen Chip Abzug!



Blatz Spiele • Postfach 470457 - 1000 Berlin 47

**KIDFUW**  
Macht Kindern Spaß