

Auf dem Spielplatz!



Für 2 bis 4 Spieler ab 3 Jahren, Spieldauer: 10-20'

Im Spiel AUF DEM SPIELPLATZ! wechseln die Spieler sich auf der Elefanten-Rutsche ab, zählen ihre Schritte, und versuchen so oft wie möglich zu rutschen um die meisten Spielsachen zu ergattern.

AN LAUEN SOMMERABENDEN, WENN DIE KINDER SCHON LÄNGST IM BETT SIND, ES ABER IMMER NOCH HELL GENUG ZUM SPIELEN IST, TREFFEN SICH DIE PLIPLOMS VOR DER ELEFANTEN-RUTSCHE UND DEM SANDKASTEN MIT DEN SPIELZEUGEN DER KINDER.

DIE PLIPLOMS SIND EIN GARTENVÖLCKHEN, JEDOCH VIEL KLEINER ALS WIR. TAGSÜBER SCHLAFEN SIE VERSTECKT IM GRAS ODER IN DEN BÜSCHEN. DIE PLIPLOMS LIEBEN DIE RUTSCHE, ABER NOCH VIEL MEHR DIE BUNTEN SPIELSACHEN DER KINDER IM SANDKASTEN. UND FAST JEDEN ABEND GIBT ES EINEN LUSTIGEN STREIT MIT VIEL GESCHUBSE UND GESCHREI UM DIE RUTSCHE UND DIE SPIELZEUGE.

Autor: Matthias Kaufmann
Illustrator: Gediminas Akelaitis

Spielmaterial

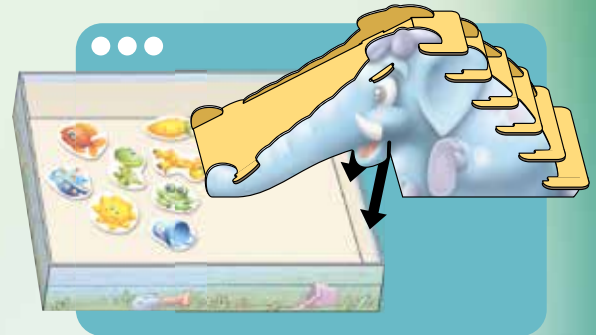
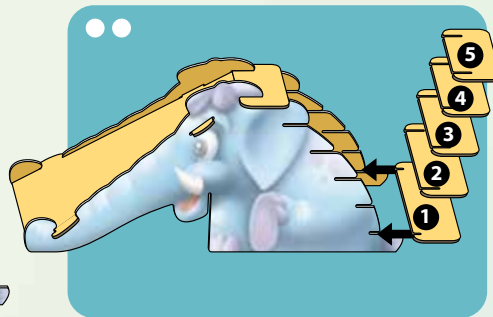
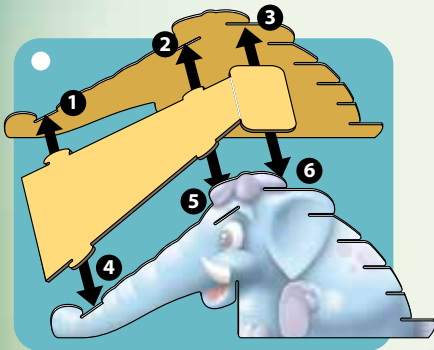
1 Elefanten-Rutsche
20 Spielzeuge in 4 Farben
4 Pliploms in 4 Farben
1 Augenwürfel
1 Spezialwürfel (mit Zahlen und Pfeilsymbol)
Spielanleitung

SPIELZIEL:

Ihr stellt das Pliploms-Spiel nach, indem ihr die Elefanten-Rutsche hinunter rutscht und die Spielsachen aufhebt. Der Pliplom, der die meisten Spielsachen sammelt, gewinnt.

SPIELAUFBAU:

Zuerst wird die Elefanten-Rutsche zusammengebaut und dann am Rand des Schachtelbodens (dem Sandkasten) angesteckt.



Die Spielsachen werden in den Sandkasten am Ende der Rutsche verteilt. Bei 2 Spielern im Alter von 2 bis 4 Jahren werden 6 bis 8 Spielzeuge empfohlen. Spieler, denen das Verlieren schwer fällt, sollten mit einer geraden Anzahl von Spielzeugen (6 oder 8) spielen, da dies zu einem Unentschieden führt. Wenn es mehr Spaß macht, einen Gewinner zu haben, nimmt man eine ungerade Anzahl von Spielzeugen (7).

Bei 3 oder 4 Spielern empfiehlt es sich, mit 8 bis 10 Spielzeugen zu spielen. Wählt ebenfalls eine gerade oder eine ungerade Zahl, je nach Vorliebe der Spieler. Je mehr Spielsachen im Sandkasten sind, desto länger dauert das Spiel. Eltern können die Spieldauer an das Alter ihrer Kinder anpassen, indem sie eine andere Anzahl von Spielzeugen auswählen.

Zu guter Letzt wählt jeder Spieler ein Pliplom.

Der jüngste Spieler wird Startspieler.



SPIELABLAUF:

VARIANTE FÜR 3- BIS 4-JÄHRIGE KINDER



mit dem
Augenwürfel

Der aktive Spieler würfelt und klettert dann mit seinem Pliplom entsprechend dem Ergebnis die Stufen der Elefanten-Rutsche Stufe um Stufe nach oben. Ein Spieler, der bei seiner Bewegung die letzte Stufe der Rutsche überschreitet, lässt sein Pliplom in den Sandkasten rutschen. Dann wählt er genau 1 Spielzeug aus dem Sandkasten und legt es vor sich ab. Überschüssige Bewegungspunkte verfallen einfach. Dann würfelt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, klettert, rutscht, nimmt ein Spielzeug und so weiter. Wenn ein Pliplom während seines Aufstiegs seine Bewegung auf einer besetzten Stufe der Leiter beendet, springt er einfach über die besetzte Stufe hinweg und beendet seine Bewegung eine Stufe höher. War dies die letzte Stufe rutscht er sofort in den Sandkasten. Bei mehreren besetzten Stufen hintereinander springt er über alle hinweg, beendet seine Bewegung auf der nächsten freien Stufe oder rutscht sogar in den Sandkasten!

Das Spiel endet, wenn kein Spielzeug mehr im Sandkasten ist.

Der Spieler, der die meisten Spielzeuge gesammelt hat, ist der Gewinner.

VARIANTE FÜR ÄLTERE KINDER



mit beiden
Würfeln

Wenden Sie die folgenden Änderungen auf die obigen Regeln an:

Alle 20 Spielzeuge sind im Spiel.

Der aktive Spieler würfelt mit dem Spezialwürfel.

Ist das Ergebnis die 0, bewegt sich das aktive Spieler-Pliplom in dieser Runde nicht. Ist es das Pfeilsymbol, muss sein Pliplom die Plätze mit einem anderen Pliplom seiner Wahl tauschen. Der ausgewählte Spieler darf den Tausch nicht verweigern. Falls der Platztausch bedeutet, dass das aktive Spieler-Pliplom rückwärts gehen muss, ist dies ebenfalls obligatorisch. Alle anderen Ergebnisse führen zu einer entsprechenden Bewegung. Immer wenn sein Pliplom in den Sandkasten rutscht, führt der aktive Spieler einen zusätzlichen Wurf mit dem Augenwürfel aus und wählt so viele Spielsachen wie das Ergebnis dieses Wurfs. Landet das Pliplom eines Spielers auf einer besetzten Stufe der Leiter, wird, anstatt über diese Stufe zu springen, das Pliplom das ursprünglich diese Stufe belegte auf die nächste unbesetzte Stufe nach unten auf der Leiter versetzt. Wenn Sie sich ein noch fieseres Spiel wünschen, wird das betroffene Pliplom sogar ganz von der Leiter geschubst, egal wie weit oben es gerade stand!

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, sein 5tes Spielzeug der gleichen Farbe einzusammeln. Dieser Spieler ist der Gewinner des Spiels.

Gelingt es keinem Spieler, 5 gleichfarbige Spielsachen zu sammeln, geht das Spiel weiter, bis keine Spielsachen mehr im Sandkasten sind. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der die meisten Spielsachen gesammelt hat.

Hinweis: Es ist ausdrücklich erlaubt die obigen Regeln nach Ihrem Geschmack zu mischen oder sogar neue zu erfinden!

