



Feld „Hoppla!“

Wer auf diesem Feld landet, oder eine entsprechende Karte zieht, ärgert alle anderen Spieler:

Jeder Spieler, dessen Figur auf einer Kiste mit einer Zahl steht, muß seine Kiste mit dieser Zahl öffnen.



Feld „Ziehe eine Karte“ / „Nochmal!“

Der Spieler kann wählen, welche der beiden Aktionen er durchführen will.



Text-Felder

Die Anweisungen dieser Felder müssen von dem Spieler ausgeführt werden.

Die Anweisung „Schließe die vier mittleren“ zum Beispiel besagt, daß der Spieler die vier mittleren Kisten (6, 7, 10, 11) seines Lagers schließen muß.

Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle 15 Kisten seines Lagers „geschlossen“ hat. Er gewinnt das Spiel.



© 1992 BANDAI-HUKI Spielwaren GmbH,
Mühlheimerstr. 15,
D-8500 Nürnberg 60



Spielanleitung

Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahre

Zum Spiel gehören

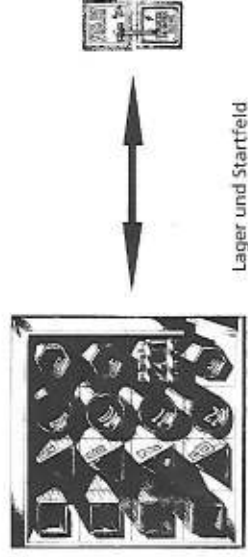
- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 66 Karten AUF + ZU
- 4 x 16 Kistendeckel
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Das Ziel des Spiels

Jeder Spieler ist der geplagte Chef eines Kistenlagers. Wer zuerst alle 15 Kisten seines Lagers mit einem Deckel verschlossen hat, gewinnt das Spiel.

Die Vorbereitung des Spiels

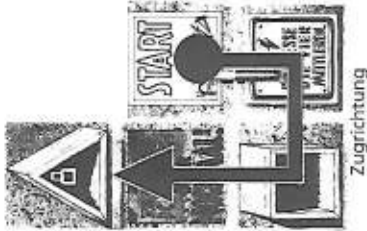
- Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. In den vier Ecken sind Lager mit Kisten zu sehen.
- Jeder Spieler übernimmt das Lager, das ihm am nächsten ist. Dazu erhält jeder die gleichfarbige Spielfigur, die auf ihr Startfeld rechts daneben gesetzt wird.



- Jeder Spieler erhält 16 Kistendeckel „Zu“. Benötigt werden nur 15 Deckel, da eine Kiste schon mit einem Deckel verschlossen ist.
- Die 66 Karten „AUF+ZU“ werden gut gemischt. Der Stapel wird verdeckt (Text nach unten) auf das Feld in der Mitte des Spielplans gelegt.
- Alle Spieler würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt das Spiel. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Der Ablauf des Spiels

- a) Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt einmal und zieht seine Spielfigur um die entsprechende Augenzahl vorwärts – im Uhrzeigersinn.
- b) Die weiteren Aktionen hängen davon ab, auf welchem Feld die Spielfigur gelandet ist.
- c) Danach ist immer der linke Nachbar an der Reihe.



Zugrichtung

Im Spiel geht es darum, die 15 Kisten im eigenen Lager mit den Kistendeckeln zu verschließen. Jede Kiste im Lager ist mit einer Nummer gekennzeichnet, und so leicht zu erkennen.

- Je nach Feld, auf dem die Spielfigur landet, muß eine bestimmte Kiste (oder mehrere) zugedeckt oder geöffnet werden:
 - Darf eine Kiste **geschlossen** werden, so legt der Spieler einen Deckel aus seinem Vorrat darauf ab.
 - Muß eine Kiste **geöffnet** werden, so entfernt der Spieler den Deckel und nimmt ihn an sich.
 - Soll eine Kiste geöffnet werden, die schon offen ist, so unternimmt der Spieler nichts.
 - Soll eine Kiste geschlossen werden, die schon geschlossen ist, so wird die Aufforderung ebenfalls ignoriert.
 - Ebenfalls ignoriert wird die Aufforderung, wenn es um die eine Kiste geht, die immer geschlossen ist.



Die Felder des Spielplans

Kisten-Felder

Landet eine Spielfigur auf einer Kiste mit einer ZAHL, so muß der Spieler die Kiste mit dieser Zahl in seinem Lager mit einem Deckel verschließen.

Wichtig: Befinden sich auf diesem Feld noch andere Spielfiguren, so müssen die betroffenen Spieler diese Kiste in ihrem eigenen Lager **öffnen**.

Feld „Nochmal!“

Landet eine Spielfigur auf einem Feld **NOCHMAL!**, so würfelt der Spieler sofort ein zweites Mal.

Die sechs möglichen Würfelergebnisse und ihre Folgen sind in der Mitte des Spielplans abgebildet. Der Spieler sieht unter seiner gewürfelten Augenzahl dort nach.

- Bei einer „1“ muß der Spieler eine „AUF+ZU“-Karte ziehen.
- Bei einer „2“ oder „3“ muß der Spieler die angegebenen Kisten **schließen** (bei „3“ z.B. die Kisten 3, 12, 5, 14).
- Bei einer „4“ muß der Spieler 4 Kisten seiner Wahl **öffnen**. Hat er weniger als 4 geschlossene Kisten, so muß er alle öffnen.
- Bei einer „5“ oder „6“ muß der Spieler die angegebenen Kisten **schließen** (bei „6“ die Kisten 2, 9, 8, 15).

Feld „Ziehe eine Karte“

Der Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel und liest sie laut vor. Dann befolgt er (und die eventuell betroffenen Mitspieler) die Anweisungen.

- Hat er die Anweisung erledigt, wird die Karte offen unter den Stapel geschoben.
- Ist der Stapel aufgebraucht, so werden die Karten neu gemischt und verdeckt wieder abgelegt.

