

Spiel mit Benjamin Blümchen

Liebe Freundel

Ich freue mich, daß Ihr mit mir spielen wollt.
Trörö, Trörö... das wird ein Riesenspaß.

Zuerst sage ich Euch wie wir „**Rauf und Runter**“ miteinander spielen — es ist ganz einfach:

Jeder von Euch (2-6 Spieler können mitmachen) nimmt sich eine Spielfigur in einer anderen Farbe und stellt sie in das Eckfeld unten links auf dem Spielplan, dort wo das Feuerwehrauto ist. Nun soll jeder versuchen, so schnell wie die Feuerwehr ins Ziel zu kommen.

Jetzt gehts los: Reihum wird gewürfelt. Jeder darf mit seiner Figur so viele Felder vorwärts ziehen, wie der Würfel Augen zeigt. Das wäre aber viel zu einfach. Darum habe ich unterwegs für einige Überraschungen gesorgt. Wenn ich Pech habe, müßt Ihr zurück — wenn ich Glück habe, dürft Ihr vorrücken. Trörö, Trörö! Darum heißt das Spiel auch „Rauf und Runter“.

Sieger ist, wer als erster ganz oben ankommt, genau dort, wo ich warte!

Wenn einer auf eines dieser **blauen Felder** kommt, muß er zurückgehen:

Feld 21: Benjamin wird's schwindelig. Runter auf 2.

Feld 24: Die Vögelchen sind entfliegen und müssen wieder gefangen werden. Runter auf 14.

Feld 58: Die Ampel steht auf rot. Runter auf 19.

Feld 86: Der Ast ist viel zu dünn für Benjamin. Runter auf 70.

Feld 91: Heute keine Sprechstunde. Runter auf 83.

Feld 93: Zum Angeln braucht man Zeit. Runter auf 75.

Wenn einer auf ein **orangefarbiges Feld** kommt, kann er sich freuen, denn da geht's aufwärts:

Feld 7: Mit Skiern kommst Du schnell voran. Rauf auf 26.

Feld 30: Rauf die Leiter auf 51.

Feld 32: Suppe macht kräftig. Rauf auf 42.

Feld 40: Benjamin klettert mit Dir. Rauf auf 73.

Feld 49: Benjamin spritzt dich an. Dafür darfst Du rauf auf 68.

Feld 63: Du kannst den Ballon fangen. Rauf auf 90.

Spielzubehör: 1 Spielplan,
6 große Holzfiguren in 6 Farben,
1 Würfel.

Kennt Ihr schon mein „**Lieblingsspiel**“?

Das schönste daran ist das Rausschmeißen, dann trompete ich immer ganz laut Trörö-Trörö!



Jeder von Euch (2-4 Spieler können mitmachen) nimmt sich je 4 farbige Spielfiguren und stellt sie auf die gleichfarbigen Startfelder in den Ecken.

Jetzt gehts los: Es wird der Reihe nach gewürfelt. Wer von Euch als erster einen Sechser hat, darf anfangen. Er stellt eine seiner Figuren auf das Startfeld mit dem Pfeil und würfelt nochmals. Dann darf er die entsprechende Punktezahl loslaufen. So geht es reihum weiter. Wer auf ein Feld kommt, das bereits von einer Figur eines Mitspielers besetzt ist, darf diesen rausschmeißen — Trörö, Trörö! **Nur auf den Feldern mit dem blauen Ring** seid Ihr sicher und könnt nicht rausgeschmissen werden. Spielfiguren, die rausgeschmissen wurden, müssen wieder zurück zum Ausgangspunkt und von vorn anfangen.

Wer eine 6 würfelt, darf nochmals würfeln. Ihr könnt dann entweder weitergehen oder mit der 6 eine neue Figur an den Start bringen.

Wer einmal rundherum gekommen ist, darf seine Spielfigur ins „Haus“ stellen, das sind die vier von 1-4 nummerierten Punkte Eurer Farbe. Dort dürft Ihr aber nur hinein, wenn Ihr eine genau passende Zahl würfelt.

Sieger ist, wer als erster alle 4 Figuren im Haus hat. Ich, Benjamin Blümchen, der Freund aller Kinder, empfehle Euch, schon vorher einen netten kleinen Gewinn bereitzustellen...
Trörö, Trörö!

Spielzubehör: 1 Spielplan,
4×4 große farbige Holzfiguren,
1 Würfel.