

Benjamin Blümchen



Der Neustädter Zoo soll von der gewieften Zora Zack modernisiert werden. Sie verfolgt aber eigentlich ein ganz anderes, weniger schönes Ziel...

Alfred Affe ist mit Zora Zacks Kamera und den Beweisfotos darauf entwischt. Zora Zack und ihre Mitarbeiter wollen Alfred daher so schnell wie möglich fangen. Benjamin und Otto müssen den Affen unbedingt vor Zora Zack finden, um den Zoo zu retten. Aber das ist gar nicht so einfach, denn Alfred hat großen Spaß an dem Versteck-Spiel und hopst von einem Versteck zum nächsten.

Helft Benjamin und Otto bei der Suche nach Alfred. Merkt euch gut, wo ihr schon gesucht habt, und sprecht euch ab. Dann hat die fiese Zora Zack keine Chance.

Spielmaterial



1 Spielplan



1 Busch (zweiteilig)



1 Alfred Affe



1 Spielfigur „Benjamin und Otto“
1 Spielfigur „Zora Zack“



2 Aufsteller



1 Laufleiste (zweiteilig)



2 Kugeln



1 Würfel

Spielvorbereitungen

Drückt vor dem ersten Spiel vorsichtig die Spielfiguren und Alfred Affe aus der Stanztafel. Alfred Affe steckt ihr in den Schlitz am oberen Ende des Steckteils, das zum Busch gehört. Die beiden Spielfiguren stellt ihr jeweils in einen Aufsteller. Entfernt noch die Pappe aus den Löchern im Spielplan.



Bevor ihr zu spielen beginnt, legt die beiden Kugeln in den Kunststoffeinsatz im Schachtelboden.

Legt dann den Spielplan mit den 10 Löchern auf den Einsatz. Die vier zusätzlichen Löcher in den Ecken dienen nur zur Befestigung des Spielplans auf dem Kunststoffeinsatz. Für das Grundspiel legt ihr die Seite des Spielplans nach oben, die keine Verbindungswege zwischen den Blümchen zeigt.



Steckt den Busch zusammen und legt ihn neben der Spieleschachtel bereit.



Stellt die beiden Spielfiguren auf ihr jeweiliges Startfeld auf der Laufleiste.

Den Würfel braucht ihr nur für die Spielvariante (s. unten). Legt ihn beim Grundspiel zur Seite.

Los geht es!

Schüttelt die Spieleschachtel seitlich hin und her. Haltet dabei den Spielplan oben gut fest. Stellt die Schachtel dann vorsichtig auf den Tisch und wartet, bis ihr die Kugeln nicht mehr rollen hört.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, nimmst du den Busch so in die Hand, dass unten der Stab herausguckt. Überlege nun, wo sich der Affe versteckt haben könnte. Suche dir ein Blümchen auf dem Spielplan aus, halte den Busch über das Loch in der Mitte und senke ihn so ab, dass der Stab im Loch verschwindet. Setze den Busch nun ganz auf den Spielplan. Was passiert?

1) Alfred Affe steckt seinen Kopf aus dem Busch.



Hurra! Du hast Alfred gefunden. Ziehe Benjamin und Otto auf der Laufleiste ein Feld weiter.

Nimm den Busch wieder vom Spielplan und lege ihn beiseite. Schüttle die Spieleschachtel. Affe Alfred versteckt sich nun neu. Stelle die Spieleschachtel auf den Tisch zurück. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

2) Alfred Affe bleibt im Busch versteckt.

Schade! Du hast Alfred **nicht** gefunden. Du musst nun Zora Zack auf der Laufleiste um ein Feld vorziehen. Dann ziehst du den Busch wieder aus dem Loch und gibst ihn an den nächsten Spieler weiter. Dieser versucht sein Glück nun bei einem anderen Blümchen.



Wichtig: Habt ihr Affe Alfred nicht gefunden, schüttelt ihr die Spieleschachtel **nicht**. Das heißt, ihr könnt und solltet euch gut merken, wo ihr schon gesucht habt.

Hinweis: Kein Spieler darf während des Spiels von oben in die Löcher schauen. Das gilt für das Schütteln und auch für das Einstecken des Busches.

Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

- 1) Haben Benjamin und Otto Alfred Affe auf der Laufleiste vor Zora Zack erreicht? Super! Das Spiel ist zu Ende. Ihr habt Otto und Benjamin geholfen und mit ihnen das Spiel gewonnen.
- 2) Hat Zora Zack das Feld mit Alfred Affe als Erste erreicht? Schade, Zora Zack bekommt ihre Kamera zurück und ihr habt leider verloren. Aber jede Wette: Wenn ihr euch gut merkt, wo ihr suchen müsst, seid ihr beim nächsten Mal schneller. Versucht es einfach direkt noch einmal.

Der Affe ist zu clever und entwischt euch immer!

Setzt Benjamin und Otto zu Spielbeginn auf der Laufleiste weiter nach vorne. So ist ihr Weg zu Alfred Affe etwas kürzer.

Seid ihr schon Profi-Affenfinder und sucht neue Herausforderungen?

Gebt Zora Zack einen Vorsprung und setzt sie zu Spielbeginn auf der Laufleiste weiter nach vorne.

Spielvariante mit Würfeln

Wenn ihr das Spiel schon ein paar Mal gespielt und gewonnen habt, probiert doch mal folgende etwas kniffligere Variante aus:



Benutzt für diese Variante die andere Seite des Spielplans, auf der Verbindungswege zwischen den Blümchen zu sehen sind.



Außerdem benötigt ihr den Würfel.

Ihr spielt wie im Grundspiel beschrieben. Wenn ihr an der Reihe seid, dürft ihr euch jedoch nicht mehr frei aussuchen, bei welchem Blümchen ihr suchen möchtet.

Der erste Spieler fängt bei einem beliebigen Blümchen an zu suchen. Findet er Affe Alfred dort nicht, bleibt der Busch an dieser Stelle auf dem Spielplan. Der nächste Spieler würfelt nun, bevor er den Busch bewegt, und darf dann nur entsprechend der gewürfelten Zahl den Busch entlang der Wege in eine beliebige Richtung weitersetzen. Ihr dürft aber auch Würfelpunkte verfallen lassen. Das heißt, wenn ihr eine 3 gewürfelt habt, könnt ihr auch nur ein oder zwei Felder weit ziehen.

Habt ihr Alfred Affe gefunden und die Spieleschachtel daraufhin geschüttelt, hat der erste Spieler danach wieder freie Auswahl und darf sich ein Blümchen aussuchen, bei dem er suchen möchte. Die nachfolgenden Spieler müssen aber immer zuerst würfeln und dann von dem Blümchen aus weiterziehen, bei dem Alfred zuletzt gesucht wurde.

© 2019 Westside Filmproduktion GmbH/KIDDINX Studios GmbH/Studiocanal GmbH

Art.-Nr.: 40589

Spielidee: Kai Haferkamp

Redaktion: Meike Wilken

Grafik: Wollinsky & Partner

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

