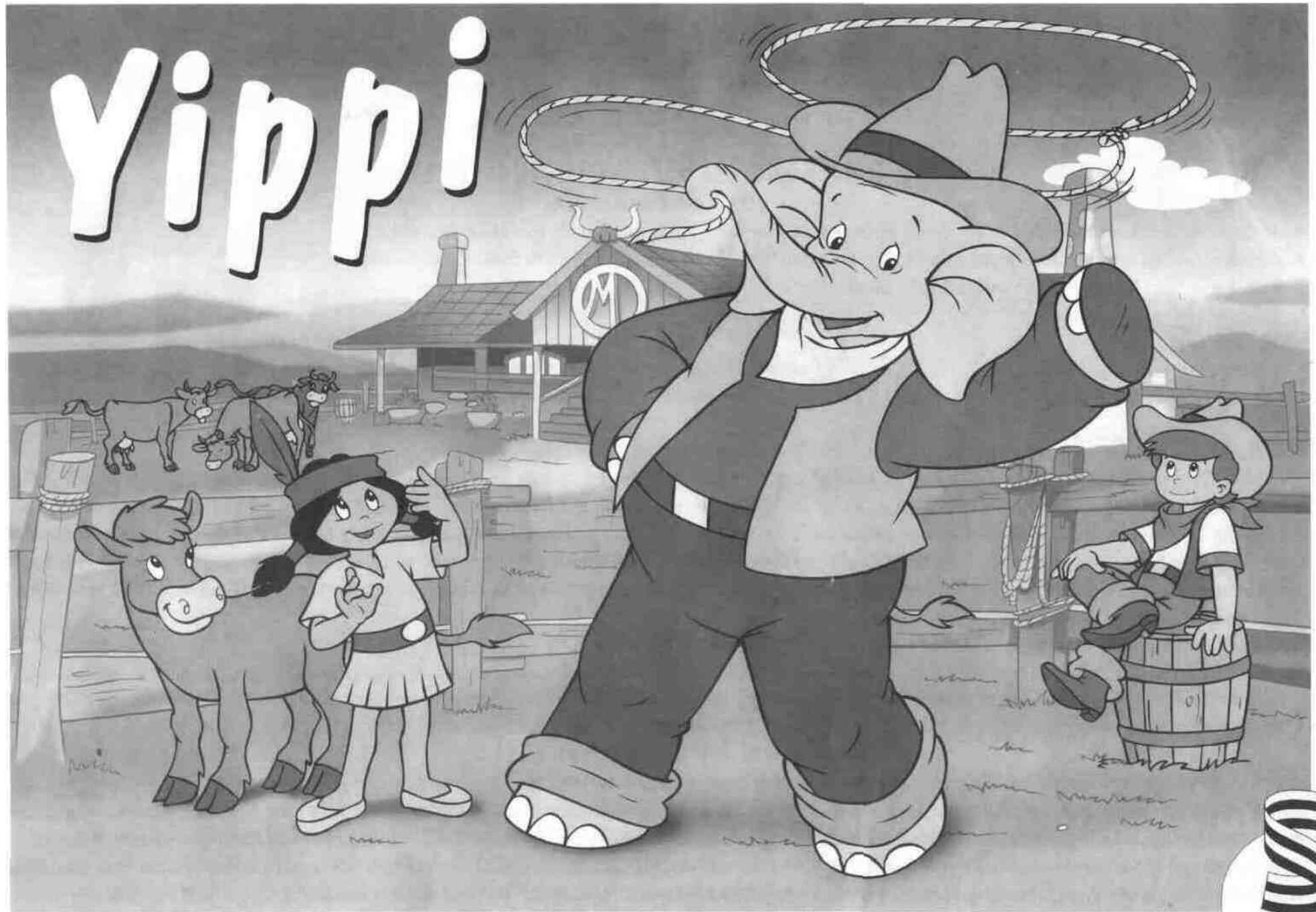


# Yippi



SPIELANLEITUNG • REGLES DU JEU • REGOLE DEL GIOCO



**Schmidt  
Spiele**

# Auf die Hufe, fertig, los!

Hier kommt die Spielanleitung\* für Benjamin Blümchens YIPPI! Ein spannendes Wild-West-Würfel- und Legespiel für 2 bis 4 findige Spieler ab 6 Jahren. Von Annegret Tittor.

## 12 Rinder und der ganz wilde Wilde Westen,

### DAS SPIELMATERIAL

- 16 Spielfelder, davon 9 mit Wegen, 6 mit farbigen Zäunen und 1 mit der Ranch von Mike Donald,
- 4 Holzscheiben mit den dazupassenden Klebe-Etiketten, darauf sind Benjamin Blümchen, Otto, Rote Feder und Häuptling Schwarze Feder abgebildet,
- 1 Stanztafel mit 12 Rindern,
- 12 Figurenfüßchen,
- 1 Holzwürfel und
- diese Spielanleitung.

### Kinder, Kinder

ich hab ja schon viel erlebt, aber was dem Otto und mir im Wilden Westen passiert ist, war unglaublich spannend. Also, wir waren auf der Ranch von Mike Donald. Der Vorarbeiter Gonzalez ist uns gleich unangenehm aufgefallen. Und als dann die Rinderherde gestohlen wurde, hatten wir ihn in Verdacht. Aber bis wir ihm das beweisen konnten, ist allerhand passiert. Wer weiß, was wir ohne die Hilfe des kleinen Indianermädchens Rote Feder und Häuptling Schwarze Feder gemacht hätten ...\*\* Na, schließlich, haben wir die Rinder gefunden und dachten schon, das Abenteuer sei nun zu Ende. Aber da haben wir uns gründlich geirrt, denn jetzt mussten die Rinder erst noch nach Hause gebracht werden. Was dabei passiert ist, erlebt ihr in diesem Spiel.

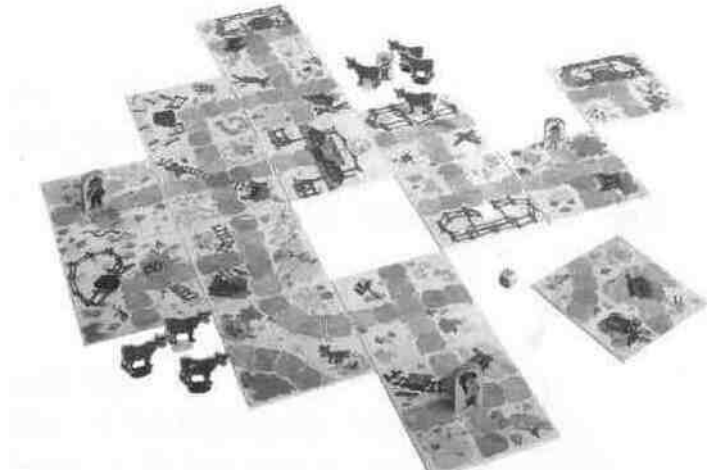
Viel Spaß dabei, euer Benjamin Blümchen

\*\* Wie die Sache mit Rote Feder, **Gonzales** und der gestohlenen Rinderherde genau vor sich gegangen ist, erfahrt ihr übrigens in Benjamins Abenteuer: Benjamin als Cowboy. Das gibts überall als Video oder Hörspielkassette.

## Einmal hü und einmal hott.

### SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Gleich gehts los: Jeder muss seine Rinder nach Hause bringen. Wo sie hingehören, erkennt man an der Farbe ihres Figurenfüßchens. Klar, das Rind mit den blauen Hufen gehört z. B. auf die Weide mit dem blauen Feld. Aber der Weg zu den einzelnen Weiden ist gar nicht einfach zu finden. Mal gehts rechtsrum, mal links und mal gehts gar nicht weiter. Deshalb muss man sich durch das Verlegen der Spielfelder den passenden Weg bauen. Es gewinnt, wer zuerst alle seine Rinder untergebracht hat und wieder auf Mike Donalds Ranch ist.



## Alles auf die Pferde!

### DIE SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spielen muss man die Klebe-Etiketten auf die Holzscheiben kleben. Dann löst man noch die 12 Rindervorsichtigaus der Stanztafel und steckt sie in die farbigen Figurenfüßchen. Und so gehts dann weiter:

- YIPPI spielt man auf dem Boden; am besten im Indianersitz, also mit gekreuzten Beinen.
- Die Rinder kommen in die Schachtel. Abwechselnd zieht dann jeder Spieler wieder ein Rind heraus (natürlich ohne reinzugucken), so lange, bis alle aufgeteilt sind.

— Dann kommen die Spielfelder mit dem Bild nach unten **auf den Boden** und werden gut gemischt. Anschließend legt man sie in ein **Quadrat** also in vier Reihen mit je vier Feldern. Beim Auslegen immer **aufpassen**, dass man die **Spielfelder** mit der hellen **Rückseite** nicht nebeneinander legt, sondern gut gemischt verteilt.

- Danach dreht man die Felder um.
- Jeder Spieler sucht sich nun eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Spielfeld mit **Mike Donalds Ranch**.
- Wer das Spiel **erklärt**, fängt an. **Und** danach immer der, der als Letzter gewonnen hat.

## Auf, nach Hause!

### DER SPIELVERLAUF

Jetzt aber schnell, die **Rinder** sind schon ganz unruhig: Wer an der Reihe ist, schaut, welches seiner Rinder auf weiche Weide muss, und überlegt dann, wie es am besten dorthin kommt. Man sucht also nach dem besten Weg, würfelt und zieht dann mit seiner Spielfigur entsprechend viele Felder vor; jedes Feld zählt einen Punkt.

1. Einen Weg suchen: Manchmal ist einfach kein Weg zu finden - dann muss man sich eben einen bauen. Deshalb darf man vor dem Würfeln ein Spielfeld mit einem Weg (das sind die Spielfelder, auf denen keine Weide ist; das Feld mit Mike Donalds Ranch und Felder mit einer Weide müssen immer liegen bleiben, wo sie sind) an eine andere Stelle legen. Mindestens eine Seite des Feldes muss aber immer an ein anderes Feld anstoßen. So kann man sich einen Weg zu der Weide bauen, die man momentan nicht direkt erreichen kann, und verändert dabei die Spielfläche, wobei auch Löcher entstehen können. Aufpassen: Felder, auf denen eine Spielfigur steht, dürfen nicht verlegt werden. Und Felder, die im vorherigen Zug verlegt worden sind, müssen mindestens einen Zug lang so liegen bleiben.

2. Würfeln und Ziehen: Nach dem Verlegen würfelt der Spieler einmal und zieht entsprechend viele Felder. Hört der Weg einfach im Nichts auf, weil die Spielfläche zu Ende ist, bleibt man auf dem letzten Feld des Spielfeldes stehen; die restlichen Würfelpunkte verfallen dann.

Erreicht man mit seiner Spielfigur eines der farbigen Felder einer Weide, das die gleiche Farbe hat wie eines der Rinder, das man heimbringen muss, stellt man das entsprechende Rind auf diese Weide. Übrigens, das farbige Feld muss man nicht genau erreichen, eventuell überzählige Würfelpunkte verfallen. Und passt einem mal gar nichts, darf man auch ganz auf seinen Zug verzichten.

3. Sonderfelder: Früher, als hier noch nach Gold gegraben wurde, haben die Goldgräber lange Tunnel durch die Erde gebuddelt - eine feine Abkürzung. Denn kommt ein Spieler auf so einen Tunneleingang (das sind die braunen Felder), kann er einen Tunnel benutzen. Das heißt, er nimmt seine Spielfigur herunter und setzt sie in der nächsten Runde auf ein anderes braunes Feld, an dem er wieder an die Oberfläche kommt. Damit ist dieser Zug beendet.

Yipp, yipp, hurra!

DAS SPIEL-ENDE

Wer zuerst alle seine Rinder auf ihre Weide gebracht hat und wieder auf dem Spielfeld mit Mike Donalds Ranch steht, gewinnt Aufgepasst. Das Ziel muss genau erreicht werden

Wenn ich groß bin, will ich Cowboy werden.

Schaut **man** sich heute im Fernsehen einen Wildwestfilm an, meint man, dass es auf der ganzen Welt nichts Spannenderes gab, als Cowboy zu sein. Dabei wardasein harter Beruf. Den ganzen Tag über musste man auf viele, viele Rinder aufpassen; sie zurückholen wenn sie sich verlaufen hatten Nachzügler antreiben und sich um die Kälber kümmern. Dabei war es schrecklich heiß und staubig. Nachts war es dafür bitterkalt und man schlief nicht bequem im Bett, sondern auf dem harten Boden. Ewig **lange** oft viele Monate, dauerten solche Viehtriebe. Also vertrieben sich die Cowboys die Zeit, indem sie sich am Lagerfeuer **Geschichten** erzählten. Und manche davon klangen so aufregend, dass sie immer weiter erzählt wurden. Von daher ist es also kein Wunder, dass man heute noch manchmal meint, es gäbe nichts Spannenderes auf der Welt gibt, als Cowboy zu sein ...

© 1999, hör + lies Verlag, Berlin; Annegret Tittor, Lorenzenberg.

© 1999, Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin, Germany.



Für die Unterstützung und hilfreichen Tipps bedankt sich der Verlag bei den Kindern und Erziehern der Kindertagesstätte St. Richard in Berlin.