

Das



Spiel

Ein turbulentes Familienspiel für 3-6 Spieler ab 6 Jahren

Spielidee

Teddy hat Geburtstag und alle Bärenfreunde feiern mit. Natürlich haben die Freunde auch an die Geschenke gedacht. Jeder möchte Teddy als Erster beschenken. So entsteht schnell ein hektisches Rennen zum Bett des kleinen Geburtstags-Teddys, wo die Freunde ihre Geschenke abliefern. Klar wird unterwegs gerempelt und gestoßen. Das eine oder andere Geschenk wird dabei vertauscht oder geht verloren. Vor lauter Aufregung will der Geburtstags-Teddy auch noch gar nicht schlafen gehen. Doch neugierig ist er schon. Und immer wenn ein Geschenk gebracht wird, schaut er ganz genau hin. Gefällt es ihm nicht, verkrümelt er sich wieder in seine Ecke. Gefällt es ihm aber, kommt er ein Stückchen näher an sein Bett heran.

Spielziel

Wenn Teddy vor lauter Neugier schließlich doch noch an seinem Bett angekommen und dabei ganz müde geworden ist, gewinnt, wer ihm die wertvollsten Geschenke gebracht hat.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 33 Geschenke-Karten
- 6 Teddy-Figuren in 6 Farben mit Aufstellfüßen
- 66 Geschenke-Chips (je 5 große und 6 kleine in 6 Farben)
 - 1 Würfel rot (mit den Augen 3,4,4,5,5,6)
 - 1 Würfel blau (mit den Augen 1,2,2,3,3,4)
 - 1 original STEIFF-Teddy-Figur (Geburtstags-Teddy)
 - 1 STEIFF-Zertifikat

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden die Teddys und die Geschenke-Chips vorsichtig aus dem Kartonrahmen gelöst. Die Teddys werden in die gleichfarbigen Aufstellfüße gesteckt.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe seinen Teddy und seine 11 Geschenke-Chips.
- Seinen Teddy stellt jeder auf das große blaue Startfeld, die Geschenke-Chips legt jeder vor sich ab.
- Der Geburtstags-Teddy wird auf das Zahlenfeld auf der Stimmungsleiste des Spielplans gestellt, das der Anzahl der Mitspieler entspricht (bei 4 Mitspielern kommt der Geburtstagstедdy beispielsweise auf das Feld „4“).
- Die Geschenke-Karten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler zieht 3 Karten und hält sie so auf der Hand, dass die Mitspieler keine Einsicht haben.
- Die beiden Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.



Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer zuletzt Geburtstag hatte, fängt an. Der Spieler wählt entweder den blauen oder den roten Würfel, würfelt und zieht mit seinem Teddy entsprechend viele Schritte vorwärts.

- **Der blaue Würfel**
Er zeigt die Punkte eins bis vier. Mit ihm zu würfeln, bedeutet für den Spieler, langsam aber sicher vorwärts zu ziehen.
- **Der rote Würfel**
Er zeigt die Punkte drei bis sechs. Mit ihm zu würfeln, bedeutet für den Spieler schnell aber riskant vorwärts zu ziehen (siehe Aktion „Tauschen“). Hat ein Spieler seinen Teddy gezogen und eventuelle Aktionen ausgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Aktionen

- **Tauschen**
Würfelt ein Spieler mit dem roten Würfel, dürfen alle Mitspieler laut „Tauschen!“ rufen. Wer zuerst „Tauschen!“ gerufen hat, muss alle seine Karten, die er auf der Hand hat, mit den Karten des würfelnden Spielers austauschen. Der Spieler muss tauschen, ob er will oder nicht. Wenn ein Spieler zuvor schon Karten verloren hatte, kann er beim Tauschen weniger Karten zurückhalten, als er zuvor hatte. Gerufen werden darf so lange, bis der Spieler seine Figur gezogen und losgelassen hat. Sollten mehrer Spieler gleichzeitig „Tauschen“ rufen, entscheidet der Spieler, der an der Reihe ist, mit wem er tauschen möchte.



Rempeln

Landet ein Spieler mit seinem Teddy auf einem Feld, auf dem bereits der Teddy eines Mitspielers steht, haben beide das Recht zu „rempeln“. Ruft einer der beiden „Rempeln!“, müssen sich beide Spieler verdeckt ihre Karten, die sie auf der Hand haben, hinhalten und jeder muss vom anderen eine Karte ziehen.

Landet der Teddy eines Spielers auf einem Feld, auf dem mehrere Teddys stehen und möchten mehrere rempeln, so muss der Spieler sich für einen Mitspieler entscheiden, mit dem er „rempeln“ will.

Wichtig: Auf Bananefeldern darf nicht gerempelt werden.

Die Ereignisfelder

1. Das Plüschmottenfeld

Teddys mögen die Plüschmotte gar nicht. Landet ein Spieler mit seinem Teddy auf solch einem Plüschmottenfeld, muss er seinen Teddy sofort wieder ein Feld zurückziehen. Trifft er dort auf andere Teddys, darf natürlich gerempelt werden.

2. Das Bananefeld

Landet der Spieler mit seinem Teddy auf solch einem Feld, stolpert der Teddy und verliert ein Geschenk. Der linke Nachbar zieht dem Spieler dazu eine Karte verdeckt aus der Hand und legt sie offen neben den Nachziehstapel. Abgelegte Karten bilden den Ablagestapel. Sollte der seltene Fall eintreten, dass ein Spieler nach dem Ziehen keine Karten mehr auf der Hand hat, stellt er seinen Teddy sofort wieder auf das Startfeld und zieht drei neue Karten.

Das Zielfeld

Hat ein Spieler mit seinem Teddy das Zielfeld (das Zimmer des Geburtstags-Teddys) erreicht, deckt er seine Geschenke-Karten auf. Überschüssige Würfelpunkte verfallen.

Es wird nun die Differenz zwischen den roten Plus-Zahlen und den blauen Minus-Zahlen auf den Karten gebildet. Dabei kann eine Plus-Zahl, eine Minus-Zahl oder Null herauskommen.



Beispiel:

Der Spieler hat: + 3, +1, -2

Dann ist die Differenz +2.



Plus-Zahl

- Kommt eine Plus-Zahl heraus, darf der Spieler der Zahl entsprechend viele Punkte in Form von Geschenke-Chips ablegen. Die großen Chips zählen 3 Punkte, die kleinen 1 Punkt. Die Chips werden auf dem Feld in der Spielerfarbe im Zimmer des Geburtstags-Teddys abgelegt.
- Außerdem zieht er den Geburtstags-Teddy auf der Stimmungsleiste ein Feld vor in Richtung des glücklichen Teddy-Gesichtes.

Im Beispiel darf der Spieler nun 2 kleine Geschenke-Chips auf seinem Farbfeld ablegen.



Minus-Zahl

- Kommt eine Minuszahl heraus, muss der Spieler entsprechend viele Geschenke-Chips von seinem Feld im Teddy-Zimmer zurücknehmen. Er muss allerdings höchstens so viele entfernen, wie er auf seinem Feld liegen hat. Liegen dort noch gar keine Geschenke-Chips hat er Glück gehabt.
- Außerdem muss er den Geburtstags-Teddy ein Feld zurück in Richtung des traurigen Teddy-Gesichtes ziehen. Allerdings darf er nicht über sein Anfangsfeld hinaus zurückgezogen werden.

Im Spiel zu viert ist es z. B. das Kreisfeld mit der 4.

Null

Kommt Null heraus, passiert nichts weiter. Der Geburtstags-Teddy wird nicht bewegt.

Nach der Ermittlung der Differenz legt der Spieler die Karten auf den Ablagestapel, zieht drei neue Karten und stellt seinen Teddy wieder auf das Startfeld. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden dann den neuen Nachziehstapel.



Spielende

Sobald der Geburtstags-Teddy auf den grünen Kreis gezogen wurde, endet das Spiel. Durch all die schönen Geschenke hat er sich nun doch noch an sein Bett locken lassen. Nun ist er ganz glücklich, aber auch müde. Doch bevor der Geburtstags-Teddy schlafen geht, wird noch nachgeschaut, welcher Spieler gewonnen hat. Dazu zählt jeder seine im Teddy-Zimmer abgelegten Geschenke-Chips,

wobei die großen 3 Punkte und die kleinen 1 Punkt wert sind. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, er hat dem Teddy die schönsten Geschenke gebracht. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Ein Spieler gewinnt schon vorher, falls es ihm gelingt, alle seine Geschenke-Chips im Zimmer des Geburtstags-Teddys unterzubringen.

Der Autor:

Klaus Teuber ist einer der erfolgreichsten und vielseitigsten Spieleautoren. Bereits vier seiner Spiele wurden zum „Spiel des Jahres“ gewählt, darunter sein moderner Klassiker „Die Siedler von Catan“. Viermal hat er auch den 1. Platz beim Deutschen Spielepreis gewonnen und zwei seiner Spiele wurden als „Bestes Kinderspiel“ ausgezeichnet. Mit dem STEIFF Spiel ist ihm nun ein besonders turbulentes Spiel für die ganze Familie gelungen.

Mehr über den Autor und seine Spiele: www.klausteuber.de

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Grafik: Grafikstudio Krüger, Helmut Krüger

© 2002 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

Web: www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

© 2002 Margarete Steiff GmbH
mit freundlicher Genehmigung

Art.-Nr: 691615

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen
Testspielern und Regellesern.