

Benjamin
Blümchen™

RINGE tauchen

Ein Spiel von
Beatrice
Melendez



**Damit könnt ihr der Sache auf den
Grund gehen.**

**Die Spielanleitung für Benjamin Blümchens
Ringe tauchen. Ein spritziger Würfelspaß für 2 bis
4 Spieler ab 4 Jahren.**

Die Taucherausrüstung. Spielmaterial

1 Spielplan, 2 Farbwürfel, 25 Karten, davon 13 mit einem Ring drauf, diese Spielanleitung

Gleich taucht ihr unter. Spielidee und Spielziel

Elefanten baden furchtbar gern. Deshalb geht Benjamin Blümchen so oft er kann mit seinem Freund Otto ins Schwimmbad. Am liebsten spielen sie Ringe tauchen. Taucht ihr mit? Zuerst wirft Benjamin die Ringe ins Wasser, und ihr holt sie dann mit ein bisschen Würfelglück wieder vom Grund des Schwimmbeckens nach oben. Doch aufgepasst: Die Wellen sind trügerisch. Denn es kann sein, dass dort wo man taucht, nur Wasser ist... Und gewinnen kann nur der, der die meisten Ringe hat.

Auf die Plätze, fertig los! Spielvorbereitung

- Den Spielplan ausbreiten.
- Vor dem ersten Spielen die Karten vorsichtig aus den Stanztafeln lösen.
- Alle Karten so auf den Tisch legen, dass kein Ring zu sehen ist, mischen und anschließend auf dem Spielplan verteilen - in jedes Quadrat gehört ein Kärtchen.
- Reihum würfeln; wer zuerst Blau hat, fängt an.

Der erste Tauchgang. Spielvariante 1

Luftholen, Nase zuhalten und rein ins Wasser: Jetzt wird getaucht, und zwar im Uhrzeigersinn. Wer dran ist, würfelt einmal mit einem der beiden Farbwürfel (den anderen braucht man nur für die 2. Spielvariante). Die gewürfelte Farbe zeigt, wo man ein Kärtchen nehmen darf.

Das geht ganz einfach: Jede der Würfelfarben ist auf dem Spielplanrand zu sehen. Einmal oben und einmal

auf der Seite. Hat man zum Beispiel Rot gewürfelt, nimmt man sich ein beliebiges Kärtchen, das in der Reihe unter oder neben dem roten Feld liegt. Und wer weiß? würfelt, darf sich sogar ein beliebiges Kärtchen von irgendeinem der Spielplanfelder nehmen.

Verdeckt legt man das ergatterte Kärtchen vor sich hin - aber pssst, keiner soll wissen, ob darauf ein Ring abgebildet ist oder nicht. Denn würfelt einer Weiß, nimmt er nicht nur ein beliebiges Kärtchen vom Spielplan, sondern außerdem auch eines aus dem Vorrat eines beliebigen Mitspielers.

Wer eine Farbe würfelt, deren beide Reihen schon leergetaucht sind, hat Pech gehabt und muss ohne Kärtchen auftauchen, wie auch immer, anschließend ist der nächste dran.

Alles leergetaucht? Spielende

Das Spiel endet, sobald das Schwimmbecken leergetaucht ist. Dann wird gezählt. Wer die meisten Karten mit einem Ring hat, hat gewonnen.

Der zweite Tauchgang. Spielvariante 2

Wenn man schon ein bisschen älter ist, spielt man Ringe tauchen mit beiden Würfeln. Alles geht genauso wie bei der Spielvariante 1, nur dass man jetzt gleichzeitig würfelt.

Hat man zum Beispiel Rot und Grün, sucht man man oben am Spielplan das rote Feld und seitlich das grüne. Oder umgekehrt, oben Grün und seitlich Rot. Das Kärtchen, das im Schwimmbecken auf dem Feld liegt, auf dem sich die beiden Farben treffen, darf man nehmen.

Ein Tipp: Am einfachsten findet man das Feld, wenn man mit den Fingern langsam die Reihen entlangfährt.

Außerdem **kommt jetzt noch was Besonderes:**

Bestimmte Farbkombinationen haben auch eine Bedeutung:

1) Hat man zum Beispiel mit beiden Würfeln die gleiche Farbe gewürfelt, nimmt man sich das entsprechende Kärtchen vom Spielplan. Zusätzlich darf man eines von seinen Kärtchen ohne* Ring (wenn man eins hat) an einen beliebigen Spieler weitergeben.

2) Zeigt einer der beiden Würfel Weiß, taucht man irgendwo und nimmt sich ein Kärtchen von einer beliebigen Stelle auf dem Spielbrett.

3) Das Beste ist, man würfelt gleich zweimal Weiß: Man taucht, wo man will, und darf außerdem eines seiner Kärtchen ohne Ring (wenn man eins hat) einem anderen Spieler geben.

Auch hier ist das Spiel vorbei, wenn keine Kärtchen mehr da sind. Aber jetzt muss erst ausgerechnet werden, wer gewonnen hat: Jeder zählt seine Kärtchen, auf denen ein Ring ist, und zieht davon die Kärtchen ohne Ring ab. Also hat man drei mit Ring und zwei ohne, ist das Ergebnis eins. Wer die höchste Zahl hat, ist der Gewinner

Spiele-Service von Schmidt

Du möchtest mehr wissen? Dann werde doch Schmidt-Spieler! Schicke einfach eine Postkarte mit deinem Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingsspiel an:

Schmidt Spiele GmbH • Postfach 47 02 25 • 12311 Berlin

Du bekommst dann immer die neuesten Informationen per Post oder per E-Mail.

Weitere Informationen findest du auch im Internet unter: www.schmidtspiele.de

Schmidt Spiele GmbH, D-12351 Berlin
Made in Germany • www.schmidtspiele.de

«2002 KIDDINX Studios

Beatrice Meindenz

T.Nr. 2838583.