

# PLUMPSBÄR



## **Wenn er fällt, dann lacht er!**

Und wie! Das sind schon lustige Zeitgenossen, diese Pandabären. Kreuz und quer klettern sie im Baum herum, immer auf der Suche nach leckeren Früchten.

Wollt ihr auch einmal im Baum herumklettern? Dann stellt euch doch einfach vor, ihr wärt jetzt die lustigen Pandabären.

Doch aufgepasst, dass ihr nicht herunterfallt. Plumps! Naja, so schlimm ist das auch wieder nicht, denn mit eurem kugelrunden Hinterteil und dem dicken Fell macht das gar nichts. Und schon klettert ihr wieder auf den Baum. Ein richtiger Plumpsbär kennt da nichts!

***Gewinner ist, wer als Erster von jedem Fruchtkorb einen gesammelt hat.***

Spielmaterial:

1 dreidimensionaler Spielaufbau, 4 Panda-Bären, 16 Fruchtkörbe, 1 Würfel.

*Vor dem allerersten Spiel müssen zunächst einmal die einzelnen Baumteile und die Fruchtkörbe vorsichtig aus den Tableaus herausgetrennt werden.*

Diese Spielregel wurde gemäß der Rechtschreibreform verfasst.

## Spielvorbereitung

- **Die beiden Baumteile werden in den Schachteinsatz gesteckt.** Das niedrige Teil wird zuerst eingesteckt, dann wird das größere über Kreuz aufgesteckt (s. auch Abb. auf dem Schachtelboden), so dass ein stabiler, dreidimensionaler Kletterbaum entsteht, mit insgesamt 17 Astgabeln.
- **Jeder von euch wählt einen der Pandas aus** (sie unterscheiden sich durch ihr farbiges Halsband) und steckt ihn in eine der vier Ecken des Kletterbaums (in die äußerste, niedrigste Astgabel des jeweiligen Baumstammes). Ob ihr dabei euren Bär auf den niedrigen oder den hohen Baumstamm setzt, spielt keine Rolle.
- **Die Fruchtkörbe** werden alle auf die Picknick-Decke im Schachteinsatz gelegt.

## Spielverlauf

- **Es beginnt**, wer von euch am besten wie ein Bär brummen kann. Danach geht es reihum so weiter, wie die Zeiger einer Uhr laufen. Bist du an der Reihe, würfelst du einmal.

### Der Würfel zeigt eine 1, 2 oder 3:

- **Du versetzt deinen Panda entsprechend.** Für jeden Würfelpunkt darfst du eine Astgabel weiter klettern; nach vorne oder hinten, ganz wie du willst.
- **Aber aufgepasst: An anderen Bären kommst du nicht vorbei.** Sitzt dir also ein anderer Panda im Weg, musst du entweder auf der letzten Astgabel vor ihm warten, bis er hinunterplumpst, oder du kehrst um und kletterst in die andere Richtung.
- Ziehst du mit deinem Panda auf oder über eine Astgabel, unter der **ein Korb mit Früchten** hängt, darfst du den entsprechenden Korb von der Picknick-Decke nehmen und vor dir ablegen. *(Aber nur, wenn du hiervon noch keinen hast; du darfst nur je einen Korb von jeder Fruchtart haben, denn sonst reichen die Körbe nicht für alle Spieler.)*

- Wenn du willst, kannst du auch **von einem Baumstamm auf einen anderen wechseln**. Dazu musst du über einen der Wege zwischen den einzelnen Baumstämmen ziehen; durch die Luft springen ist nicht erlaubt, das wäre zu gefährlich.

*Beispiel: Du sitzt auf der vorletzten Astgabel des niedrigen Baumstamms und möchtest auf den hohen Baumstamm wechseln. Du würfelst eine 3 und ziehst deinen Panda noch eine Astgabel weiter (1. Würfelpunkt) und dann über den Weg hinüber auf die unterste Astgabel des anderen Baumstammes (2. Würfelpunkt). Da du noch einen Punkt übrig hast, kannst du mit deinem Panda gleich weiterklettern (3. Würfelpunkt).*

## **Der Würfel zeigt einen plumpsenden Bären:**

- **Das ist Pech!** Dein Bär ist vom Baum geplumpst. Nimm deinen Panda und stelle ihn auf die Picknick-Decke. Wenn du dann das nächste Mal wieder an die Reihe kommst, kannst du versuchen wieder auf den Kletterbaum zurückzukommen.

Und das geht so:

- Mit dem ersten Würfelpunkt kannst du deinen Bär auf eine der untersten Astgabeln einer der beiden Baumstämme neben der Picknick-Decke setzen.
- Mit dem zweiten und allen weiteren Würfelpunkten kannst du dann wieder weiterklettern oder über den Weg weiter auf andere Baumstämme ziehen usw.

- **Auch beim Verlassen der Picknick-Decke gilt**, dass du nicht über andere Bären hinweg springen kannst. Sitzen z.B. auf den beiden unteren Astgabeln neben der Picknick-Decke Bären, kannst du nicht von der Picknick-Decke herunterziehen.

Das gleiche gilt auch, wenn du einen Plumpsbär würfelst, während dein Panda noch auf der Picknick-Decke steht.

Auf der Decke selbst ist Platz für alle. Hier können auch mehrere Pandas stehen.

- **Es gewinnt**, wer alle vier verschiedenen Fruchtkörbe gesammelt hat und als Erster zurück auf die Picknick-Decke gezogen ist (entweder durch den Plumpsbär auf dem Würfel oder über den Weg).

## Variante (für etwas ältere Kinder)

**Spielvorbereitung und Spielziel** bleiben gleich.

- Jetzt ist es aber so, dass sich die Pandas **gegenseitig hinunterplumpsen lassen** (zurück auf die Picknick-Decke). Landet ein Panda genau auf einem besetzten Feld, wirft er diesen Bär hinunter und setzt sich selbst dorthin.

Jetzt können die Bären auch aneinander vorbeiziehen.

- **Wer den Plumpsbär würfelt**, hat diesmal nicht Pech, sondern besonderes Glück, denn er darf sich nun **eine Zahl von 1-3** aussuchen und entsprechend vorrücken - meistens, um andere Pandas herunterplumpsen zu lassen oder an Früchte zu kommen.

- Um an Fruchtkörbe heranzukommen, muss der Zug nun genau auf der entsprechenden Astgabel enden; ein Darüberwegziehen genügt nicht mehr.

- Alle anderen Regeln bleiben bestehen.

Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel?  
Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung.  
Schreiben Sie uns oder rufen Sie an.

F. X. Schmid GmbH & Co. KG, Produktentwicklung,  
Bachstr. 17, 83209 Prien/Chiemsee, Tel.: (0 80 51) 69 08 31

3-D-Spielkonzept: St. Rohner, Ch. Wolf  
Illustration: B. Skarabela  
Redaktion, Art Direction  
und Herstellung: St. Brück

© 1997 F. X. Schmid  
D-83209 Prien



**No.70538.4**