

Die drei ??

SOS über
den Wolken

Kids



Die abenteuerliche
Ballonfahrt



SPIELINFO

Spieltyp: Beobachtung/Schnelligkeit

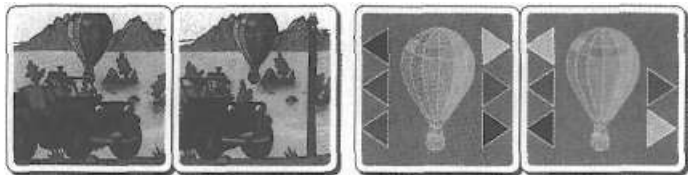
Spieleranzahl: 1-4

Altersempfehlung: ab 7 Jahre

Spieldauer: ca. 20 Minuten

SPIELIDEE

Die 40 Karten zeigen die abenteuerliche Ballonfahrt der drei Detektive. Wie bei einer Fotoserie zeigt jedes Bild einen anderen Ausschnitt dieser Fahrt, wobei sich die einzelnen Ausschnitte überschneiden. Die Spieler versuchen nun, anhand der sich verändernden Landschaft zu erkennen, in welcher Reihenfolge die Karten gehören. Gute Beobachtungsgabe und Schnelligkeit sind gefragt!



Die farbigen Dreiecke auf der Rückseite der Karten dienen der Kontrolle. Werden zwei direkt aufeinanderfolgende Karten nebeneinander gelegt und dann umgedreht, so stimmen die Dreiecke, die mit der Spitze aufeinander zeigen, genau überein.

Tipp: Der Ballon fährt von links nach rechts, also „wandern“ z. B. Häuser und Büsche nach links. Durch die Perspektive verändern sich der Vordergrund (grün), die mittlere Landschaft (gelb) und die grauen Berge im Hintergrund unterschiedlich stark. Außerdem fahren Buddy und Spencer in ihrem Jeep schneller als der Ballon. Das fahrende Auto verschiebt sich auf den Karten also wieder anders als die Landschaft. Lasst euch dadurch nicht verwirren!

SPIELMATERIAL

40 Ballonfahrt-Karten
24 Chips in 4 Farben
1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält sechs Chips einer Farbe. Übrige Chips werden nicht benötigt und wieder in die Schachtel zurückgelegt.

Die Ballonfahrt-Karte mit dem Aufdruck „Start“ auf der Rückseite wird herausgesucht und offen so an einen bestimmten Platz hingelegt, dass alle Spieler das Bild gut erkennen können. Die 39 übrigen Karten werden gut gemischt und einzeln offen (mit dem Bild nach oben) auf dem Tisch verteilt, so dass ebenfalls jeder alle Karten sehen kann.

DER BALLON FAHRT LOS - DAS SPIEL BEGINNT

Alle Spieler sehen sich die Karten genau an und versuchen gleichzeitig herauszufinden, welche Karte das „Foto“ zeigt, was zeitlich als Nächstes nach dem Start-„Foto“ geschossen wurde. Wenn ein Spieler meint, das richtige gefunden zu haben, ruft er „Stopp“, nimmt die Karte und legt sie rechts neben die separat ausliegende Start-Karte.

Beide Karten werden umgedreht und die mit der Spitze aufeinander zeigenden farbigen Dreiecke verglichen:

Stimmen sie genau überein, so hat das Kind recht und erhält zur Belohnung die Start-Karte, die es vor sich ablegt. Die von ihm richtig benannte nachfolgende Karte wird nun an Stelle der START-Karte offen hingelegt und das Spiel geht weiter. Nun gilt es, das „Foto“ zu finden, das nach dem jetzt separat ausliegenden aufgenommen wurde, usw.

Stimmen die Farbmarkierungen nicht genau überein, so war die Karte falsch und das Kind muss zur Strafe einen Chip abgeben (z. B. zurück in die Schachtel legen). (Bei kleineren Kindern kann auch vorher vereinbart werden, dass ohne Chips gespielt wird.)

Sobald ein Spieler keine Chips mehr besitzt, nimmt er nicht mehr am Spiel teil.

DIE IRRFAHRT HAT EIN ENDE

Sobald nur noch die letzte Karte (mit dem Aufdruck „ENDE“ auf der Rückseite) ausliegt oder alle Spieler keine Chips mehr besitzen, ist das Spiel beendet und der Spieler mit den meisten gesammelten Karten hat gewonnen.

ALLEIN SPIELEN

Dieses Spiel macht auch allein Spaß. Ziel ist es wie oben, alle Karten in die richtige Reihenfolge zu bringen, ohne dass das Kind seine sechs Chips verliert. Um so weniger Chips es dabei ablegen muss, desto besser. Übung macht den Meister!

Gerade bei kleineren Kindern kann es sinnvoll sein, dass die Eltern dem Kind beim ersten Spiel helfen und ihm Karte für Karte erklären, wie der Ballon durch die Landschaft fährt und sich die Landschaft dabei verändert. Dabei ist es auch nützlich, wenn sie sich gemeinsam mit ihrem Kind vor dem ersten Spielen alle Karten in der richtigen Reihenfolge ansehen. Dazu wird an die Dreiecke auf der Rückseite der START-Karte die Karte mit den passenden Dreiecken rechts daneben angelegt usw. Dann werden alle Karten umgedreht und man kann die gesamte Ballonfahrt anhand der Bilder verfolgen.

© 2002: Kosmos / Klee-Spiele
Pfeizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany
Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Mit freundlicher Genehmigung der
Franckh-Kosmos-Verlags GmbH & Co, Stuttgart,
und Ulf Blanck, dem Autor des
gleichnamigen Buches.

Spielidee: Heinz Meister
Illustrationen: Stefanie Wegner
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design
Redaktionelle Bearbeitung: Christine Leisgen

Art.-Nr.: 914532

