



# Nimm uns mit, Jim Knopf!

## Ein Zug-Fahr-Spiel mit Merkeffekt

Für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.  
Mit Varianten für ältere und jüngere Kinder.

**Autor:** Ein Spiel von Kai Haferkamp nach den Büchern von Michael Ende  
**Illustration:** Roman Lang unter Verwendung der Originalillustrationen von F. J. Tripp  
**Gestaltung:** Bluguy Grafik-Design

**W**er kennt nicht Jim Knopf und Lukas den Lokomotivführer? Auf ihren Reisen mit der Lok Emma bestehen die beiden Freunde in den zwei Büchern von Michael Ende viele spannende Abenteuer.

In der aufregenden Drachenstadt zum Beispiel befreien sie aus den Händen des gefährlichen Drachen Mahlzahn die Kinder aus aller Welt. Diese Kinder hat Jim Knopf nun eingeladen, ihn auf seiner Insel Lummerland zu besuchen. Und zur Feier des Tages dürfen alle Kinder mit Emma über die Insel brausen!

### • Inhalt

1 Lok Emma und 4 farbige Waggons aus Holz,  
1 mehrteiliger Spielplan, 10 Kinderfiguren als Fahrgäste, 40 Wertungskärtchen, 1 Figur Jim Knopf, 1 Figur Lukas der Lokomotivführer, 1 Haltekelle, 2 Aufstellfüße

**Für Spiel 2:** Zusätzlich 10 Fahrausweise

### • Vordem ersten Spiel

Bittet eure Eltern, euch beim Vorbereiten des Spielmaterials zu helfen. Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und brecht das Spielzubehör vorsichtig heraus. Steckt Jim Knopf und Lukas jeweils in einen der Aufstellfüße.

Der Spielplan besteht aus mehreren Teilen. Aus dem oberen Spielplan brecht ihr einen Ring aus, der zum Teil die farbigen Spielfelder zeigt. Dieser Ring wird nicht zum Spielen benötigt. Drückt auch die kleinen, vorgestanzten Schlitzlöcher aus den beiden Teilen des Spielplanes heraus.



## Spiel 1

**Für Kinder ab 4 Jahren**

### Ziel des Spiels

Wer schafft es als Erster, insgesamt fünf verschiedene Fahrgäste im Zug mitzunehmen?

### Vorbereitung

Nehmt alles Spielzubehör aus der Schachtel. Legt den unteren Spielplan mit den Schienen auf den harten Kartoneinsatz des Schachtelunterteils. Darauf kommt der äußere Ring des oberen Spielplanes. Ordnet ihn so an, dass die passenden Motive genau übereinander liegen.

Legt den inneren Kreis mit den farbigen Feldern auf die Mitte des unteren Spielplanes. Achtet darauf, dass ein gelbes Spielfeld am Bahnhof Lummerland ist. So liegen die Steckschlitzlöcher für die Fahrgäste genau übereinander.

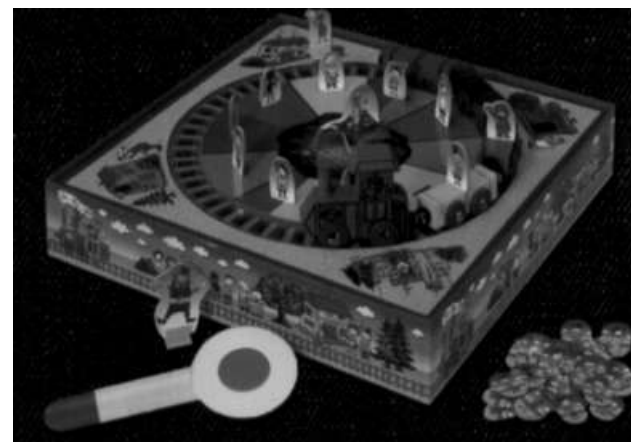
Anschließend steckt ihr den zusammengesetzten Riesen Tür Tür in das Mittelkreuz des Farbkreises sowie des unteren Spielplans.

Nun ist der Spielplan fertig aufgebaut und die Lok Emma kann ihre Fahrt beginnen: Stellt die Lok auf die Schienen. Schiebt sie bis auf das gelbe Feld, das direkt an den Bahnhof von Lummerland angrenzt. Stellt die Lok so herum, dass sie gleich vorwärts im Uhrzeigersinn losfahren kann. Dann hängt ihr die farbigen Waggons in beliebiger Reihenfolge an die Lok. Es gibt viele Möglichkeiten, die Waggons anzuhängen. Dadurch entstehen jeweils neue Spielsituationen - probiert es von Runde zu Runde aus!

Aufgepasst: Die Waggons werden mit Magneten verbunden. Probiert aus, in welche Richtung ihr sie anhängen könnt. Fahrt gleich einmal ein paar Proberunden mit Emma!

Steckt die 10 Kinderfiguren, die Fahrgäste, beliebig in die 10 Schlitzlöcher der farbigen Felder. Stellt die Jim Knopf-Figur an den Bahnhof von Lummerland, sodass sie neben dem gelben Feld steht.

Legt die Wertungskärtchen mit den Abbildungen der Fahrgäste als bunt gemischten, ungeordneten Haufen neben die Schachtel. Lukas und die Haltekelle werden ebenfalls bereitgelegt.



Die Fahrausweise legt ihr beiseite - sie werden für Spiel 2, die Variante für ältere Spieler, benötigt.

### Das Spiel beginnt

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer am tollsten das Pfeifen einer Lokomotive nachmachen kann, darf als Erster den Lokführer Lukas spielen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, darf der jüngste Spieler beginnen.

Dieser Spieler bekommt die Lukas-Figur und stellt sie vor sich ab. Sein linker Nachbar darf als Erster Jim Knopf spielen. Er bekommt die Haltekelle.

### Die erste Zugfahrt

Der Lukas-Spieler beginnt, den Zug vorsichtig zu bewegen. Er lässt die Lok Emma eine komplette Runde drehen. Wie schnell Lukas die Lok Emma fahren lässt, darf er selbst entscheiden ... allerdings muss er aufpassen, dass Emma nicht aus den Schienen rutscht!

Wenn der Zug eine Runde gefahren und an der Jim Knopf-Figur vorbeigekommen ist, bereitet sich der Jim Knopf-Spieler vor, den Zug anzuhalten.

Er hebt zu einem beliebigen Zeitpunkt die Haltekelle, hält die rote Seite in Richtung des Lokführers und ruft laut: „Stopp!“. Der Spieler kann die Kelle auch direkt an die Schienen halten, um die gewünschte Haltestelle anzuzeigen.

Lokführer Lukas hält dann den Zug sofort an. Er bewegt ihn gegebenenfalls noch ein wenig vor oder zurück, sodass jeder Waggon ganz genau neben einem Farbfeld - und nicht zwischen zwei Feldern - steht.

## Die Fahrgäste steigen ein

Der Jim Knopf-Spieler setzt seine Spielfigur neben das Feld, auf dem die Lok Emma angehalten hat. Dann schaut er, ob einer oder mehrere der farbigen Waggons direkt neben einem farblich passenden Feld stehen.

- **Trifft das für einen oder sogar mehrere Waggons zu?**

Prima! Dann darf der Jim Knopf-Spieler die Fahrgäste, die auf den entsprechenden Feldern stehen, in einen beliebigen Schlitz des jeweils farblich passenden Waggons setzen. Für die zweifarbigen Felder gilt, dass Kinder in beide farblich passende Waggons einsteigen dürfen.



*Beispiel: Der gelbe Waggon hat neben einem gelben Farbfeld angehalten, der grüne Waggon steht neben einem grünen Feld. Der blaue Waggon hat neben einem roten Feld und der rote neben einem blau-grünen Feld gehalten.*

Die Kinderfiguren, die in dem gelben und dem grünen Feld stecken, dürfen als Fahrgäste einsteigen. Der Jim Knopf-Spieler darf sich nun die Wertungskärtchen herausuchen, die die im Zug sitzenden Fahrgäste zeigen. Diese Kärtchen legt er vor sich ab.

*Beispiel: Der Spieler hat den Jungen mit der orangefarbenen Jacke in den gelben und das Inuit-Mädchen in den grünen Waggon gesetzt. Er nimmt sich die Wertungskärtchen, die diese beiden Fahrgäste zeigen.*

**Achtung:** Jeder Spieler darf nur ein Wertungskärtchen pro Fahrgast besitzen! Wer einen Fahrgast in den Zug setzt, dessen Bild er schon hat, bekommt kein zweites. Die Kinderfigur setzt er allerdings immer in den Zug.

- **Trifft das leider für keinen Waggon zu?**

Dann darf kein Fahrgast einsteigen und der Jim Knopf-Spieler darf sich auch kein Wertungskärtchen nehmen.

**Tipp:** Wer gut auf die Farbe der Waggons und die Farbe der Felder daneben achtet, kann den Zug so anhalten, dass sich nach dem Anhalten nicht nur bei einem, sondern gleich bei zwei oder drei Waggons Übereinstimmungen ergeben. Dann habt ihr bessere Chancen, Fahrgäste in den Zug setzen zu können.

Die erste Zugfahrt ist beendet. Die Spieler geben ihr Spielzubehör im Uhrzeigersinn weiter: Die Spielfigur Lukas wandert zu dem Spieler, der gerade Jim Knopf gespielt hat. Der Spieler, der gerade Jim Knopf war, gibt seinerseits die Kelle an seinen linken Nachbarn weiter.

## Die zweite und weitere Zugfahrten

Der neue Lukas-Spieler fährt mit Emma zunächst eine komplette Runde. Wieder gilt: Sobald Emma an der Jim Knopf-Spielfigur vorbeigefahren ist, hält der Spieler, der nun Jim Knopf spielt, die Haltekelle bereit und ruft zu einem beliebigen Zeitpunkt „Stopp!“. Der Lukas-Spieler hält den Zug an. Der Jim Knopf-Spieler stellt seine Spielfigur neben die Lok.

### Aussteigen der Fahrgäste

Bevor der Jim Knopf-Spieler nachschauen darf, ob neue Fahrgäste einsteigen, sorgt der Lukas-Spieler noch dafür, dass alle im Zug sitzenden Fahrgäste aussteigen. Nachdem der Zug angehalten hat, hilft Lukas beim Aussteigen. Er nimmt dafür nacheinander alle in den Waggons sitzenden Fahrgäste und steckt sie in beliebige freie Schlitze. Nun sind alle Waggons leer und alle Farbfelder wieder besetzt. Dann schaut der Jim Knopf-Spieler nach, ob neue Fahrgäste einsteigen dürfen.

Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

- **Ende des Spiels**

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf verschiedene Wertungskärtchen vor sich liegen hat. Dieser Spieler ist der Sieger.

### Variante:

Möchtet ihr länger durch Lummerland brausen? Dann können die Spieler festlegen, dass für den Sieg sechs oder sieben oder sogar noch mehr verschiedene Wertungskärtchen gesammelt werden müssen.

## Spiel 2

### Erweiterung für 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren

Hier ist zusätzlich ein gutes Gedächtnis gefragt, denn nun kommen die Fahrausweise mit ins Spiel! Legt die Fahrausweise so nebeneinander aus, dass die Bilder der Fahrgäste verdeckt sind.

**Der Spielablauf bleibt bis auf folgende Ergänzung genauso wie in Spiel 1:**

**Hat ein farbiger Waggon neben einem farblich passenden Feld gehalten?**

- Ein Fahrgast darf nur einsteigen, wenn der Jim Knopf-Spieler den passenden Fahrausweis aufdecken kann. Jim Knopf darf sich in diesem Fall das entsprechende Wertungskärtchen nehmen. Natürlich nur, wenn er es nicht bereits vor sich liegen hat.

\* Deckt der Jim Knopf-Spieler nicht den richtigen Fahrausweis auf, darf er den Fahrgast nicht in den Zug setzen. Dann erhält er leider auch kein Wertungskärtchen.

**Wichtig:** Wenn z. B. drei Fahrgäste einsteigen können, darf der Jim Knopf-Spieler genau drei Fahrausweise aufdecken. Deckt er dabei nur zwei passende Fahrausweise auf, so dürfen diese zwei Fahrgäste einsteigen. Der Spieler muss nicht vorher ansagen, welchen Fahrausweis er aufdecken möchte.

Alle aufgedeckten Kärtchen werden wieder umgedreht, so dass die Rückseite zu sehen ist. Wer kann sich merken, unter welchem Fahrausweis welches Kind abgebildet ist?

## Spiel 3

### Auf Entdeckungsreise in Lummerland Für Kinder ab 3 Jahren und Lok-Anfänger

Habt ihr Lust, mit Jim Knopf und Lukas dem Lokomotivführer sowie seiner Lok Emma auf der kleinen Insel Lummerland auf Entdeckungsreise zu gehen? Setzt den Zug auf die Gleise. Am besten lasst ihr ihn am Bahnhof von Lummerland starten - hier wohnt Lukas der Lokomotivführer.

Nun dreht ihr mit der Lok eine Runde durch Lummerland. Fahrt langsam rundherum, damit der Zug nicht entgleist. Toll, was es da alles zu sehen gibt! Seht ihr die Berge in der Mitte ... und dort den Palast des Königs von Lummerland ... Kommt ihr auch am Haus von Frau Waas vorbei, die ja bekanntlich den weitbesten Kuchen backt?

Probiert einmal, Fahrgäste im Zug mitzunehmen! Dazu haltet ihr den Zug an, nehmt die Kinderfiguren aus den Schlitzen und setzt sie in den Zug. Jetzt dürfen die Fahrgäste mitfahren! Fahrt vorsichtig, damit sie wohlbehalten ankommen.

Ihr könnt alleine oder mit Freunden spielen. Einer von euch ist zum Beispiel der Lokführer, der den Zug fährt und anhält. Ein Mitspieler kann Fahrgäste ein- und aussteigen lassen sowie die Fahrausweise kontrollieren. Ihr könnt euch eine Reisedstrecke ausdenken, die ihr mit dem Zug fahren wollt...

Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, euch fallen bestimmt noch weitere spannende Spielmöglichkeiten ein!

**Art.-Nr. 696467**