

# Ab durch die **Mitte**

## **Bernds Kartenglück auf Schritt und Tritt**

Der Weg zum Fernsehstudio von Chili, Briegel und Bernd ist tückisch und für manche Spieler endlos lang. Doch wer sich alles gut merkt, geht schnurstracks „ab durch die Mitte“ und hat die Nase vorn!

### **Inhalt**

- 8 rechteckige Wegekarten
- 24 Memo-Kärtchen
- 4 Spielfiguren

### **Ziel des Spiels**

Wer findet die jeweils gesuchten Kärtchen und kann seine Spielfigur zuerst auf die letzte Karte des Weges setzen?

### **Vor dem ersten Spiel**

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel.  
Brecht die 24 quadratischen Memo-Kärtchen und die 8 rechteckigen Wegekarten vorsichtig heraus.

### **Vorbereitung**

Ordnet zuerst den beweglichen Spielplan aus den Wegekarten an:

Legt die Wegekarten aufgedeckt auf den Tisch und platziert sie hintereinander.

Dabei sollen sie so liegen, dass...

- die langen Seiten aneinander liegen.
- und dass alle Motive in eine Richtung zeigen. Wenn ihr die Motive der Karten betrachtet, könnt ihr nun „Unten“ (= Anfang) und „Oben“ (= Ende) des Weges bestimmen.



Verdeckt die quadratischen Kärtchen und mischt sie. Verteilt die verdeckten Kärtchen anschließend um die Wegekarten herum.

Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie vor die unterste Wegekarte.

### Das Spiel beginnt

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der am liebsten chilischarf isst, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt oder vielleicht sogar noch niemand von euch chilischarf gegessen

hat, beginnt das jüngste Kind.

Das ist die knifflige Aufgabe

Der Spieler versucht, eines der drei Motive zu finden, das auf der Wegekarte direkt vor der eigenen Spielfigur abgebildet ist.

Wichtig: Es muss außerdem ein Motiv sein, auf dem gerade keine fremde Spielfigur steht!

Der Spieler deckt ein Memo-Kärtchen auf.

1. Zeigt das aufgedeckte Kärtchen keines der Motive, die auf der Wegekarte direkt vor der eigenen Spielfigur zu sehen sind?

Pech gehabt! Verdecke das Kärtchen wieder. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist an der Reihe.

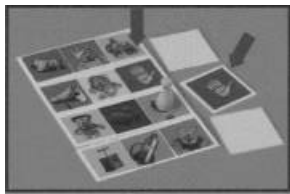
2. Zeigt das aufgedeckte Kärtchen eines der Motive, die auf der Wegekarte direkt vor der eigenen Spielfigur zu sehen sind?

- Steht keine fremde Spielfigur auf diesem Motiv der Wegekarte?

Gutgemacht! Zieh deine Spielfigur auf das entsprechende Motiv der Wegekarte. Du darfst weitere Kärtchen aufdecken und gegebenenfalls mehrere Wegekarten

weiter vorwärts rücken. So lange, bis du ein falsches Kärtchen aufdeckst oder bis du auf der letzten Wegekarte ankommst.

**Wichtig:** Aufgedeckte Kärtchen musst du wieder verdecken, bevor du ein neues Kärtchen aufdeckst.



**Beispiel:** Deine Figur steht vor der Wegekarte, die die folgenden drei Motive zeigt: den Lautsprecher, Bernd im Winteranzug, die Hand. Du deckst das Kärtchen auf, das die Hand zeigt und

darfst deine Spielfigur auf die Hand setzen, die auf der Wegekarte abgebildet ist.

• **Steht jedoch eine fremde Spielfigur auf diesem Motiv der Wegekarte?**

Pech gehabt! Verdecke das Kärtchen wieder. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist an der Reihe.

**Weiterhin gilt:**

Ein Kärtchen, das gerade verdeckt wurde, darf vom nachfolgenden Spieler gleich wieder aufgedeckt werden.

**Wichtig: Im Laufe des Spieles wird der Weg immer länger.**

Nachdem auch **der letzte Spieler eine Wegekarte verlassen** hat und den Weg weiter nach oben geht, legt er diese Karte **sofort** am oberen Ende des Spielplans wieder an. Werden in einem Zug mehrere Wegekarten hinter einem Spieler frei, so werden diese alle sofort neu angelegt. So verlängert sich der Weg für alle Spieler.

**Wichtig:** Es werden nur **leere** Wegekarten oben angelegt, die **hinter** den Spielfiguren liegen. Leere Wegekarten, die noch von einem oder mehreren Spielern überquert werden müssen, werden nicht bewegt.

**Bei 4 Spielern gilt Chilis absolute Abkürzungsregel:**

Da auf jedem Motiv einer Wegekarte nur je eine Spielfigur stehen darf, kann es passieren, dass auf der Wegekarte vor der eigenen Spielfigur kein Motiv mehr frei ist. Nun muss der Spieler ein Motiv finden, das auf der übernächsten Wegekarte zu sehen ist. Gelingt das, darf der Spieler die anderen drei Spielfiguren überholen und ein weiteres Kärtchen aufdecken.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler auf der obersten Wegekarte ankommt. Er ist der Sieger und darf „ab durch die Mitte“ ins Studio marschieren.

## Varianten

- Um das Spiel zu erleichtern, werden einige Wegekarten und die passenden Memo-Kärtchen aussortiert.
- Um das Spiel zu erschweren, kann vereinbart werden, dass gerade verdeckte Karten nicht sofort wieder aufgedeckt werden dürfen.

Außerdem dürfen die Memo-Kärtchen nun nach dem Aufdecken an einen anderen Platz gelegt und dort wieder verdeckt werden.

*Spielidee: Heinz Meister  
Gestaltung: panama arthaus*

© 2004 Kosmos Verlag  
Postfach 106011 D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49(0)711-2191-0  
Fax: +49(0)711-2191-422  
vwww.kosmos.de info@kosmos.de

*Alle Rechte vorbehalten.*

© Kinderkanal ARD/ZDF 2004  
licensed by BAVAKIA SONOR  
Bavariafilmplatz 8 D-8203 / Geiseltal

*Art. Nr.: 698638*