

Berti Baggerfahrer merkt sich alles

Ein lustiges Merkspiel
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Rik van Even

PIATNIK-Spiel Nr. 6348
©1995 by Piatnik, Wien
Printed in Austria



Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 4 Baggerfiguren
- 2 Würfel (1 Farbwürfel, 1 Augenwürfel)
- 18 Plättchen

Das Spielziel

Der erste Spieler, der seinen Bagger wieder zurück ins Ziel bringt, gewinnt!

Beschreibung des Spielmaterials

Spielplan

Der Spielplan zeigt den Weg der Baggerfahrer und 14 Stellen, an denen sie nach verschiedenen Kabeln graben müssen, sowie das Start- und das Umkehrfeld. Auf die roten und blauen Punkte neben den Feldern werden die entsprechenden Plättchen gelegt.

18 Plättchen

Es gibt 9 rote und 9 blaue Plättchen. Sie zeigen folgende Abbildungen: Telefonkabel (je Farbe 3x)
 Stromkabel (je Farbe 3x)
 Wasserleitung (je Farbe 3x)

Die Zahl der Punkte auf den Plättchen gibt an, wie weit ein Spieler ziehen muß (siehe unten).

4 Baggerfahrer in den Farben Rot, Blau, Grün, Gelb.

2 Würfel 1 Farbwürfel mit den Farben Rot, Blau und Gelb.
 1 Augenwürfel (1-6)

Spielvorbereitungen

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

- Die 18 Plättchen werden gemischt und - mit der Bildseite
- nach unten - auf die farbigen Punkte des Spielbrettes gelegt (rote Plättchen auf rote Punkte, blaue Plättchen auf blaue Punkte).

Jeder Spieler setzt seinen Bagger auf das grüne **Startfeld**,

- das zugleich auch das Zielfeld ist.

Spielablauf

- Der älteste Spieler beginnt, der Spieler zu seiner Linken kommt danach, usw.
- Der Spieler würfelt immer mit **beiden** Würfeln.

Anschließend führt er die folgenden **Aktionen aus**:

- 1. Augenzwürfel:** Der Bagger wird um die gewürfelte Zahl des Augenzwürfels vorwärtsgezogen. (Mehrere Bagger können gleichzeitig auf einem Feld stehen.)

Das grüne **Umkehrfeld** zählt beim Ziehen ebenfalls einen Punkt. Der Spieler zieht also auf das Umkehrfeld, dreht seinen Bagger um und zieht noch verbleibende Punkte wieder zurück. Bleibt ein Spieler genau auf diesem Feld stehen, dreht er lediglich seine Figur um. Punkt 2 entfällt.

2. Farbwürfel: Die Farbe gibt an, was zu tun ist.

Rot: Der Spieler muß raten, was auf der Bildseite des roten Plättchens neben seiner Spielfigur abgebildet ist (Telefonkabel, Stromkabel oder Wasserleitung).

Danach deckt er das rote Plättchen auf, sodaß alle es sehen können:

Hat der Spieler **richtig** geraten, erhält er einen zusätzlichen Spielzug, er darf also erneut würfeln, ziehen, raten, etc.

Hat der Spieler **falsch** geraten, beendet dies seinen Spielzug.

Blau: Der Spieler handelt wie bei Rot, benutzt aber das entsprechende blaue Plättchen.

Gelb: Der links vom Spieler sitzende Mitspieler muß ansagen, was auf dem roten bzw. dem blauen Plättchen zu sehen ist. Der Mitspieler hat die freie Wahl zwischen Rot und Blau. Anschließend wird das bezeichnete Plättchen aufgedeckt:

Hat der Mitspieler **richtig** geraten, muß der Spieler seinen

* Bagger 1 Feld rückwärtsziehen.

Hat der Mitspieler **falsch** geraten, passiert weiter nichts,

* der Spielzug des Spielers ist beendet.

Wichtig: Immer wenn ein Plättchen aufgedeckt wird, muß es danach wieder zugedeckt werden!

Spielende

Zum Erreichen des Zielfeldes, muß ein Spieler die genau **passende** Zahl würfeln. Überzählige Punkte zwingen hierbei den Spieler, mit seinem Bagger wieder rückwärts zu ziehen. (Wenn der Spieler erneut an der Reihe ist, versucht er wieder das Zielfeld zu erreichen - Er muß also nicht den ganzen Tag auf neue durchlaufen!)

Sieger

Es gewinnt der erste Spieler, der mit seinem Bagger genau das **Zielfeld** (=Startfeld) erreicht.

Wenn Sie zu "BERTI BAGGERFAHRER merkt sich alles" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien

Kurzspielregel - Berti Baggerfahrer

Vorbereitung

- Spielplan in die Tischmitte legen
- Kärtchen mischen
- rote Kärtchen verdeckt auf rote Punkte legen
- blaue Kärtchen verdeckt auf blaue Punkte legen
- Bagger auf Startfeld stellen

Spielablauf

- Spieler würfelt mit beiden Würfeln
- Augenzahl: Bagger zieht um Punkteanzahl weiter
- Farbwürfel:
 - Rot (Blau): Spieler muß Bild des roten (blauen) Kärtchens erraten
 - richtig geraten: - Spieler darf nochmals würfeln
 - falsch geraten: - Ende des Spielzugs

- Gelb: linker Nachbar muß raten (darf rotes oder blaues Kärtchen wählen)
 - richtig geraten: - Spieler muß 1 Feld zurück (wie Karte angibt)
 - falsch geraten: - Ende des Spielzugs

Spielende

Bei Erreichen des Zielfeldes mit genau passender Augenzahl

Sieger

Sieger ist, wer als erster genau das Ziel erreicht