



Corso Cannelloni

Hier geht's rund! Zwei rasante Würfelspiele für kleine Kurierfahrer ab 3 und ab 4 Jahren.

Art.nr.: 3578
Spielart: Familienspiel – Sammlung von 2 Spielen
Spieler: 2 bis 4 Kinder ab 3 Jahren
Inhalt: 1 runder Spielplan Ø 44 cm, 4 Autos, 6 Melonen, 6 Milchtüten, 6 Pizzen, 6 Packungen Cannelloni, 4 Einkaufszettel, 12 Türkärtchen, 1 Punktwürfel, 1 Symbolwürfel, 1 Spielanleitung
Autor und Illustration: Barbara Kinzebach

Spiel für Kinder ab 3 Jahren:

Geschichte

In Deinem Dorf leben vier Freunde, die zum Einkauf mit ihren Autos zu den Händlern fahren. Um nichts zu vergessen, haben sie einen Einkaufszettel dabei. Jeder muss jeweils 1 Melone, 1 Pizza, 1 Milch und 1 Packung Cannelloni einkaufen. Mit etwas Würfelglück gelingt es einem der vier Freunde als erstes alle Waren, die auf dem Einkaufszettel stehen, nach Hause zu bringen.

Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält ein Auto und einen Einkaufszettel mit der gleichen Randfarbe und stellt das Auto auf sein Start- und Zielfeld.

Die Waren werden zu gleichen Teilen auf die vier Händlerfelder gelegt, d.h. jeder Händler bekommt von den verschiedenen Waren je ein Stück. Auch bei nur 2 oder 3 Spielern werden jeweils 4 Waren auf die vier Händlerfelder verteilt. Der Punktwürfel wird bereitgelegt.

Die übrigen Waren, die Türen und der Sonderwürfel werden in dieser Version nicht benötigt.

Ziel des Spiels

Die vier Waren entsprechend seinem Einkaufszettel bei den Händlern einzukaufen und als Erster nach Hause zu bringen.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler würfelt als erster. Gezogen wird **im Uhrzeigersinn**. Entsprechend der gewürfelten Zahl rückt der Spieler auf dem Spielfeld vor.

Kommt er auf ein **Händlerfeld**, würfelt er noch einmal und kann dann, entsprechend der gewürfelten Zahl (1-3), die entsprechende Anzahl unterschiedlicher Waren auf seinen Lieferwagen laden.

Beispiel: Würfelt er eine 1, kann er sich nur eine Ware die auf seinem Einkaufszettel abgebildet ist nehmen. Würfelt er eine 2, kann er sich zwei Waren die auf seinem Einkaufszettel stehen nehmen. Würfelt er eine 3 kann er sich drei Waren seines Einkaufszettels, z.B. 1 Milch, 1 Pizza und 1 Stück Melone nehmen.

Kommt ein Spieler auf ein Händlerfeld auf dem **nicht mehr so viele Waren** liegen wie er gewürfelt hat, kann er nur soviel Waren, wie auf diesem Feld noch liegen, nehmen. Beispiel: Würfelt er z.B. eine 3 und liegen auf dem Händlerfeld nur noch zwei Waren, kann er sich die zwei Waren, sofern er sie benötigt, auf seinen Wagen laden.

Es dürfen **keine Waren doppelt** eingekauft werden. Kommt ein Spieler zu einem Händler, der nur Waren hat, die er bereits eingekauft hat, kann er hier nicht einkaufen.

Erst wenn ein Spieler **alle bestellten Waren** die auf seinem Einkaufszettel stehen **geladen hat**, darf er seine Einkäufe nach Hause bringen. Er muss solange weiterziehen, bis er zu Hause ankommt.

Steht bereits ein anderes Auto auf einem Feld, so wird dieses Feld übersprungen und nicht mitgezählt.

Würfelpunkte dürfen während des Spielverlaufs nicht verfallen. Eine Ausnahme bildet der letzte Zug auf das Zielfeld.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler sein Zielfeld mit allen vier Waren, die auf seinem Einkaufszettel abgebildet sind, erreicht.

Spielvariante

Bei dieser Spielvariante verläuft alles so wie bei dem Grundspiel, mit folgender Ausnahme:

Das Spiel läuft nur über **eine Runde**, bei der die Spieler möglichst so viele Waren auf ihre Wagen laden, wie sie bei dieser einen Runde erwürfeln. Sieger ist, wer nach dieser Runde die meisten Waren von seinem Einkaufszettel nach Hause bringen kann.

Und nun viel Spaß und viel Spaß beim Einkauf!

Spiel für Kinder ab 4 Jahren:

Geschichte

Dein Dorf ist ein sehr kleiner Ort in dem viele verschiedene Tiere leben. Außer der Bäckerei „Knusper“ gibt es aber keine Läden zum Einkaufen. Deshalb bestellen z.B. die Mäuse ihre Lieblingspizza, oder die Katzen ihren Milchvorrat in der Stadt. Die Händler kommen dann mit ihren Lieferautos um ihre Waren möglichst schnell auszuliefern.

Leider ist es nicht ganz einfach sich im Dorf zurechtzufinden. Die Häuschen sehen alle so ähnlich aus, und alle Bewohner pflanzen dieselben Rosen in ihrem Garten! Da heißt es aufpassen, dass man sich nicht dauernd verfährt und die Pizza schließlich schon kalt oder die Milch sauer ist bis man die Kundschaft gefunden hat.

Zudem haben die Dorfbewohner sehr genaue Vorstellungen von Ihren Bestellungen und nehmen dem Lieferanten nur genau die Ware ab, die sie bestellt haben, so dass man bei einem Kunden der drei Pizzen bestellt hat, nicht einfach 1 Pizza abliefern kann, nur weil die eben gerade im Lieferwagen ist.

Und dann wird so mancher Händler von den leckeren Auslagen bei Bäcker „Knusper“ verführt und macht bei ihm eine Pause.

Aber mit der freundlichen Unterstützung von Frau Schwein sowie mit Hilfe von Würfelglück und einem guten Gedächtnis, gelingt es den Lieferanten in dem Gewirr von Häusern, die bestellten Waren den richtigen Empfängern zuzustellen.

Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Dann werden die Türenkärtchen verdeckt gemischt und mit den Bewohnern nach unten beliebig auf den Häusern des Spielplanes verteilt. Die Türschlösser liegen dabei immer rechts.

Die Ereignisfelder von Frau Schwein, Bäcker Knusper und Frau Milli bleiben frei, außer bei dem Stadtplan, hier wird der Sonderwürfel abgelegt. Die Einkaufslisten werden in dieser Version nicht benötigt.

Jeder Spieler wählt dann einen Lieferwagen sowie folgende Waren:

	2 Spieler		3 Spieler			4 Spieler			
	Spieler A	Spieler B	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
Pizza	6		1	2	3	6			
Melone	6		6				6		
Milch		6		6				6	
Nudeln		6			6				6

Jeder Spieler teilt sich diese Waren nun nach getrennten Ladungen auf und legt diese vor sich ab:

	2 Spieler		3 Spieler			4 Spieler			
	Spieler A	Spieler B	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
Pizza	3, 2, 1		1	2	3	3, 2, 1			
Melone	3, 2, 1		3, 2, 1				3, 2, 1		
Milch		3, 2, 1		3, 2, 1				3, 2, 1	
Nudeln		3, 2, 1			3, 2, 1				3, 2, 1

Ziel des Spieles

Alle eigenen Warenladungen schnellstmöglich zum Kunden bringen.

Spielverlauf

Bei Spielbeginn stellt jeder Spieler sein Lieferauto auf das Startfeld seiner Wagenfarbe auf der Straße.

Jeder Spieler belädt nun seinen Lieferwagen mit einer bzw. bei 2 Mitspielern mit zwei Ladungen, z. B. Ladung A und Ladung E. Dabei kann er unter folgenden Ladungen wählen, denn die Reihenfolge der Auslieferung der einzelnen Ladungen ist beliebig.

	2 Spieler		3 Spieler			4 Spieler			
	Spieler A	Spieler B	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
Ladung A	1 Pizza	1 Milch	1 Pizza	2 Pizzen	3 Pizzen	1 Pizza	1 Melone	1 Milch	1 Nudeln
Ladung B	2 Pizzen	2 Milch	1 Melone	1 Milch	1 Nudeln	2 Pizzen	2 Melonen	2 Milch	2 Nudeln
Ladung C	3 Pizzen	3 Milch	2 Melonen	2 Milch	2 Nudeln	3 Pizzen	3 Melonen	3 Milch	3 Nudeln
Ladung D	1 Melone	1 Nudeln	3 Melonen	3 Milch	3 Nudeln				
Ladung E	2 Melonen	2 Nudeln							
Ladung F	3 Melonen	3 Nudeln							

Der kleinste Spieler würfelt als erster. Gezogen wird im Uhrzeigersinn. Entsprechend der gewürfelten Zahl kann er sein Auto zu einem Haus fahren und eine Türe öffnen, d.h. diese umdrehen und wieder auf dem Haus ablegen, und sich dann die Bestellung **für alle Mitspieler gut sichtbar**, anschauen

Dabei muss im Verlauf des Spieles nicht punktgenau gezogen werden, so dass Würfelpunkte verfallen dürfen. Wenn man also weiß, das man zwei Punkte braucht um seine Waren zuzustellen, aber eine Drei würfelt, darf man zwei Schritte gehen und einen Punkt verfallen lassen und dann seine Waren zustellen. Dies gilt jedoch nicht für die Ereignisfelder.

Hat der Spieler die **richtige Bestellung** auf seinem Lieferwagen, kann er die Lieferung auf die offene Türe beim Kunden ablegen und die nächste Ladung in das Auto laden. Bei 2 Mitspielern darf der Lieferwagen wieder auf 2 Ladungen aufgefüllt werden, bei 3 oder 4 Mitspielern darf sich nur eine Ladung auf dem Lieferwagen befinden.

Stimmt die Bestellung mit seiner Ladung **nicht** überein, dreht er die Türe wieder um.

Kommt ein Spieler während des Spielverlaufs vor eine **bereits geöffnete Türe** mit Waren, darf er, sofern hier eigene Waren bereits angeliefert wurden, nochmals würfeln.

Parkt bereits ein Lieferwagen vor einem Haus, so wird dieses Feld übersprungen und nicht mitgezählt.

Kommt ein Spieler auf ein Ereignisfeld, auf denen grundsätzlich mehrere Spieler stehen dürfen, folgt er den entsprechenden Anweisungen:

1. Bäcker „Knusper“

Bäcker Knusper backt das leckerste Gebäck und die knusprigsten Brötchen weit und brät. Die vorbeikommenden Lieferanten machen hier gerne eine Pause um sich zu stärken und setzen eine Runde aus.

2. Frau Schwein

Frau Schwein nimmt als freundliche Nachbarin gerne eine bestellte Ware entgegen. Wer auf dieses Feld kommt, kann hier seine Ladung abgeben. Wenn im weiteren Verlauf des Spiels der richtige Empfänger dieser Lieferung aufgedeckt wird, egal von welchem Spieler, darf dieser sofort die Ware von Frau Schwein dem Empfänger überbringen. Dazu wird die Sendung von Frau Schwein zum Empfänger gestellt.

Bei nur 2 Spielern kann ein Spieler jeweils **immer nur eine** der beiden Ladungen bei Frau Schwein deponieren.

Solange eigene Ware noch bei Frau Schwein liegt, gilt diese als nicht angeliefert. Sollte ein Spieler bereits alle anderen Waren zugestellt haben, muss er solange mit seinem leeren Wagen weiterziehen, bis diese Ware von Frau Schwein zugestellt werden kann. Erst dann hat er gewonnen.

3. Frau Milli

Frau Milli kennt sich ein wenig im Dorf aus und gibt gerne über die Lieblingsessen der Bewohner Auskunft. Leider weiß sie nicht genau Bescheid und stiftet so immer etwas Verwirrung.

Kommt ein Spieler bei Frau Milli an, darf er zwei noch geschlossene Türkärtchen austauschen, ohne sie sich dabei anzusehen. Sind keine zwei geschlossene Kärtchen mehr vorhanden, entfällt die Aktion.

4. Der Stadtplan

Zum Glück steht im Ort einen Stadtplan auf dem alle Häuser und Straßen eingezeichnet sind. Hier können sich Ortsunkundige informieren und unter Umständen schneller ihre Waren zustellen. Erreicht ein Spieler dieses Feld, darf er mit dem Sonderwürfel würfeln und geht nach dem Würfelresultat weiter zu Bäcker Knusper, Frau Milli oder Frau Schwein und führt die entsprechenden Aktionen, wie oben beschrieben, aus.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler alle seine Waren ausgeliefert hat und auch keine Ware mehr bei Frau Schwein liegen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Und nun viel Glück, bei der Suche nach dem richtigen Kunden!

Adresse :

Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71- 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

www.selecta-spielzeug.de

© 2004 Selecta Spielzeug AG