



DONKY PONG

Für 2–4 Kinder
ab 4 Jahren
Spieldauer: 15 Min.

SPIELINHALT

- 1 Spielplan
- 4 Doppelfiguren, bestehend aus einem Jungen und einem Esel,
- 1 Würfel
- Spielanleitung



Es ist Markttag! Wer, wenn nicht der Bauernbub und sein Freund der Esel werden euch helfen, die Leckereien zum Verkauf in die Stadt zu bringen. Aber der eine ist spitzbübisch und der andere bockig. Schafft ihr es, euer eigenwilliges Gespann mit Karotten und Eis ins Ziel zu locken?

Autoren: **Anna Oppolzer** und **Stefan Kloß**
Illustration: **Gediminas Akelaitis**

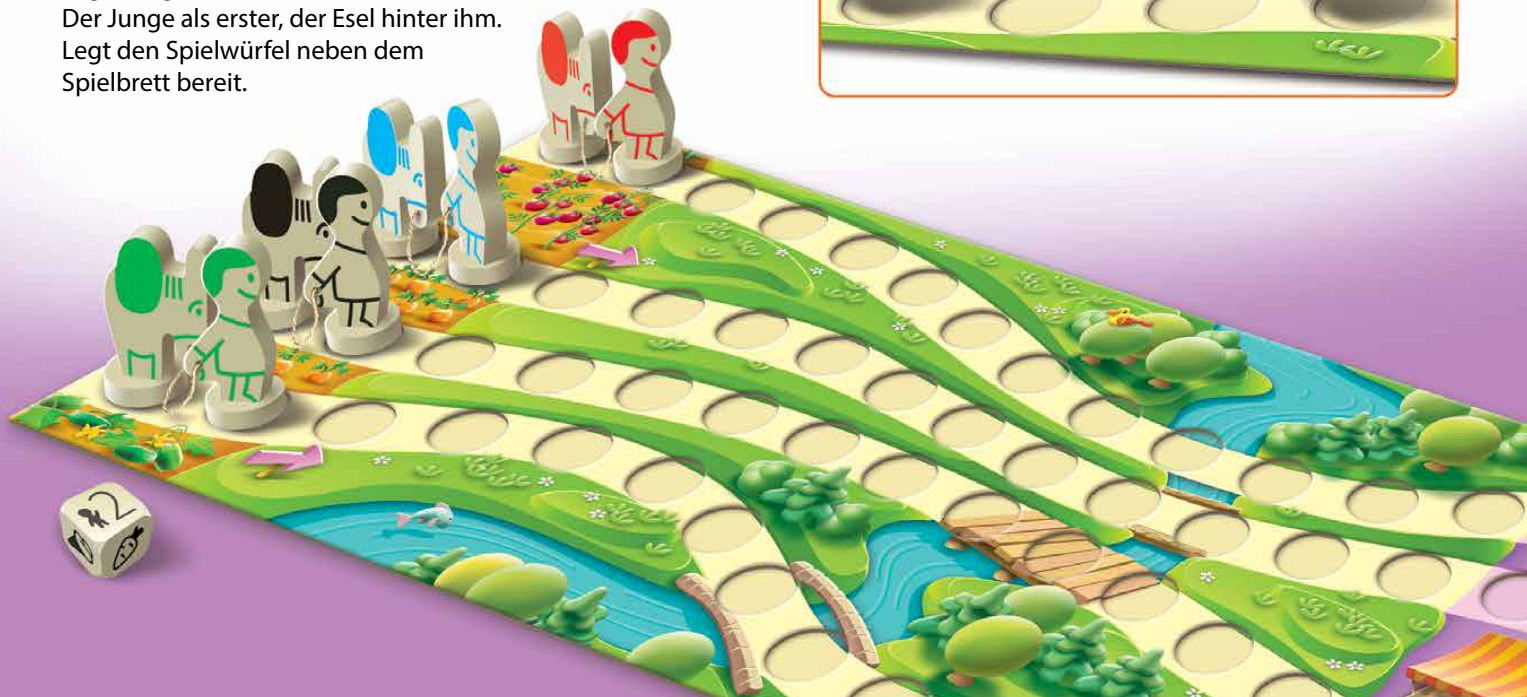
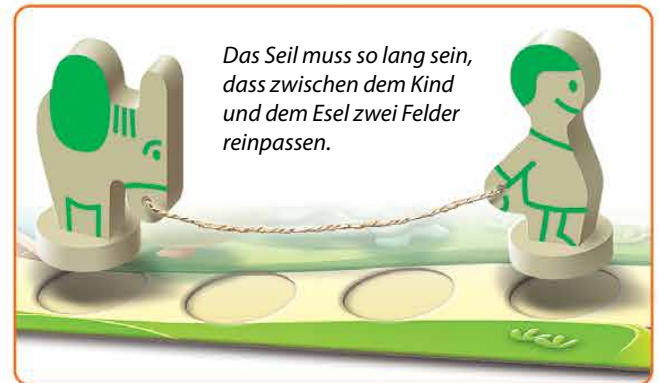
Ein kurzweiliges Laufspiel mit Aufforderungscharakter, bei dem die Kinder mitbekommen:
- dass manche Ziele nur gemeinsam und mit motivierenden Anreizen erreicht werden können;
- Das Bewegen der Spielfiguren fördert die Feinmotorik und die allerersten taktischen Überlegungen der Kleinsten.

Spielziel ist es

als erster seinen Doppelgespann aus dem Bauernbub und dem Esel zum Marktplatz zu führen.

Spielvorbereitung

Zu Spielbeginn baut ihr in der Mitte des Tisches den Spielplan auf und sucht euch eine Spielerfarbe aus: Ihr bekommt euer Gespann aus Bauernjungen und Esel. Verbindet sie über ein Seil. Stellt die beiden Figuren auf die markierten, farblich zugehörigen Felder im Startbereich. Der Junge als erster, der Esel hinter ihm. Legt den Spielwürfel neben dem Spielbrett bereit.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Oder vielleicht derjenige, der kürzlich den Markt besucht oder einen Esel gesehen hat? Vereinbart das vor dem Spiel.

Der erste Spieler würfelt. Der Würfel zeigt insgesamt fünf Symbole:



Ein Esel und eine Zahl – zieh mit deinem Esel um so viele Felder, wie die Zahl anzeigt und sofern das Seil es erlaubt;



Ein Junge und eine Zahl – ziehe mit deinem Bauernjungen um so viele Felder, wie die Zahl anzeigt und sofern das Seil es erlaubt;



Ein Junge, ein Esel und eine Zahl – bewege deinen Jungen oder Esel um so viele Felder nach vorne, wie die Nummer anzeigt und wenn das Seil es erlaubt;



Möhre – bewege deinen Esel soweit vor, wie es das Seil zulässt;

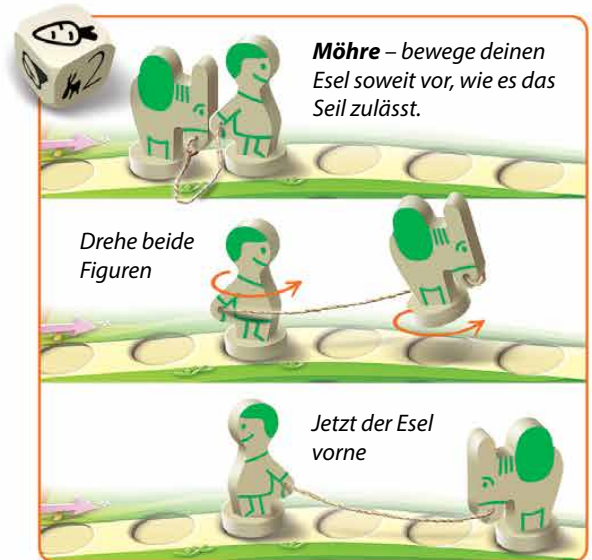


Eis – zieh mit deinem Jungen soweit vor, wie es das Seil zulässt.

Beim Ziehen müsst ihr folgendes beachten:

- Euer Doppelgespann bleibt im Spielverlauf immer in der Bahn der eigenen Farbe.
- Wenn ihr mit einer Figur zieht, haltet ihr die andere dabei fest – sie bleibt auf ihrem Feld stehen bzw. dreht sich lediglich beim Überholen an Ort und Stelle mit (*siehe Beispiel*).
- Beim Überholen einer Figur gilt: ihr Feld ist besetzt, es wird also nicht mitgezählt.
- Ist das Seil voll gespannt, könnt ihr mit der in Führung liegenden Figur nicht ziehen, wenn der Würfel diese Figur zeigt. So kann auch mal ein Wurf teilweise oder sogar ganz verfallen. Ihr dürft prinzipiell so weit nach vorne ziehen, wie es das Seil zulässt.

Nachdem ihr also eine eurer Figuren bewegt habt (oder eben auch nicht!), ist der nächste Spieler an der Reihe.



Spielende und der Gewinner

Das Spiel endet, sobald das erste Gespann aus Bauernbub und Esel die Ziellinie überquert und so gewinnen.

Anschließend könnt ihr – wenn ihr wollt – noch die weiteren Platzierungen auswürfeln.