



# KALENDER 2020

© 2019 **Wonderland** SPIELE

## 12 Monate - 12 Spiele

Jedes Kalenderblatt bildet gleichzeitig ein Spielfeld. Manche Spielideen/konzepte klingen vertraut, andere basieren extra auf den Besonderheiten von Kalendern, da springt ihr zum Beispiel von Sonntag dann auf den Montag.

Die Spiele sind so konzipiert, dass wenig zusätzliches Material benötigt wird, beispielsweise Spielfiguren oder Würfel, die ihr euch aus einer vorhandenen Spielebox ausleihen könnt. Statt Figuren oder Münzen könnt ihr meist auch anderes verwenden, geeignet sind Steinchen, Spiel-Chips oder Gummibärchen.

Die Regeln sind möglichst kompakt verfasst, nicht jede kreative Sondersituation ist im Detail geregelt. Der Umgang mit diesen lässt sich jedoch aus den übrigen Regeln ableiten. Wörter wie „muss“ oder „darf“ sind dabei wörtlich gemeint, im Sinne von „Zwang, Verpflichtung“ bzw. „Erlaubnis, Möglichkeit“. Im Zweifelsfall einigt ihr euch in der Spielrunde auf das Vorgehen.

Natürlich ist niemand verpflichtet, sich auf das Spiel des aktuellen Monats zu beschränken. Einige Spiele sind flott und dynamisch angelegt, andere eher ehrgeizig-strategisch. Auch für größere Spielrunden finden sich passende Spiele. Entscheidet also nicht nach Kalender, sondern nach Stimmung und Situation.

Ein fröhlich-verspieltes Jahr 2020 wünscht

**Wonderland** SPIELE

## „Würfel-Roulette“ oder „Ist die Woche wirklich so lang?“ für viele Spieler

Ganz wie im Kasino: Wette darauf, was gewürfelt wird und geh als großer Sieger nach Hause. Hier geht es allerdings nicht um Geld, sondern darum, schnell durch die Woche zu kommen.

### Spielmaterial und Spielstart

Jeder erhält **drei Spielfiguren** und platziert eine von diesen links vom Montag einer Woche seiner Wahl (also vor dem 6., 13. oder 20. Januar); mehrere Spieler können sich eine Woche teilen. Gespielt wird mit **zwei Würfeln**.

### Spielrunde

Die Spieler sind in der alphabetischen Reihenfolge ihrer Vornamen am Zug.

1. Jeder Spieler platziert seine zweite und dritte Spielfigur auf einem Feld unterhalb dieser Anleitung (wie beim Roulette gibt er damit eine Wette darauf ab, was gewürfelt wird). Natürlich dürfen mehrere Spieler das selbe Feld besetzen.
2. Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln.
3. Jeder Spieler wählt, welche seiner Wett-Figuren gewertet wird (nur eine von beiden). Entsprechend der rotbraunen Werte bei den „Wett-Feldern“ zieht seine Spielfigur auf dem Kalender Richtung Sonntag. Wer nicht vorwärts ziehen kann, muss ein Feld zurück.
4. Die nächste Runde startet mit dem nächsten Spieler: Wetten, würfeln, ziehen.

### Spielziel

Wer als erstes mit seiner ersten Spielfigur den Sonntag erreicht, gewinnt das Spiel.

Die Summe beider Würfel ist

|          |                    |          |
|----------|--------------------|----------|
| $\leq 7$ | $\overset{3}{=} 7$ | $\geq 7$ |
| 1        | 1                  |          |
| gerade   | ungerade           |          |

(Mindestens) ein Würfel ist

|    |    |    |
|----|----|----|
| •  | •  | •• |
| 2  | 2  |    |
| •• | •• | •• |

Beide Würfel ergeben

|                 |                                 |
|-----------------|---------------------------------|
| Pasch           | Differenz <sup>1</sup><br>1 / 2 |
| 3               |                                 |
| Differenz<br>=3 | Differenz<br>>3                 |

# JANUAR

|    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    | MI | DO | FR | SA | SO |
|    |    | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  |
| MO | DI |    |    |    |    |    |
| 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
|    |    |    |    |    | SA | SO |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |    |    |
| MO | DI | MI | DO | FR |    |    |

### „Mittwochshupfer“ für zwei bis sechs Spieler

Eigentlich geht es ganz einfach durch den Monat. Wenn nur die Mittwoche nicht so anziehend wären ... und wenn die anderen Spieler die Finger von deiner Figur lassen würden ...

#### Spielmaterial und Spielstart

Jeder wählt eine **Spielfigur** und platziert diese im Start-Feld. Gespielt wird mit einem **Würfel**.

#### Spielrunde

Die Spieler würfeln und ziehen der Reihe nach, der jüngste Spieler beginnt.

Nach dem Würfeln wird irgendeine Spielfigur um die Würfelzahl gezogen (ob die eigene oder eine fremde entscheidet der aktive Spieler).

Landet die Spielfigur auf einem Dienstag oder Donnerstag, muss sie auf den angrenzenden Mittwoch.

Landet die Spielfigur auf einem Sonntag, setzt dieser Spieler die nächste Runde aus.

Jedes Feld kann nur von einer Figur besetzt sein – die Figuren „schlagen“ sich also gegenseitig. Die geschlagene Figur fällt auf den vorigen Mittwoch zurück (steht dort bereits eine Figur, so fällt diese auf den vorigen Mittwoch zurück usw). Ggf. landet eine Figur durch Schlagen wieder auf dem Start-Feld.

#### Spielziel

Wer als erstes seine Spielfigur in das Ziel-Feld bringt, gewinnt das Spiel.

# FEBRUAR



### „Hochstapler“ für zwei bis vier Spieler

Wie mühsam Reichtum zu erreichen ist, merkt jeder, der sich Münze für Münze vorarbeitet. Diese werden einzeln und stückweise in dein Sammelfeld geschoben.

#### Spielmaterial und Spielstart

Auf 24 Felder wird je eine **Münze** gelegt. Die Felder 1, 8, 15, 22, 29, 30 und 31 werden nicht mit Münzen belegt.

Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur** und eines der vier Mittelfelder (11, 12, 18 oder 19). Die Spielfigur stellt er auf den Wochentag, auf den in diesem Jahr sein Geburtstag fällt – die Woche ist frei wählbar. Gespielt wird mit einem **Würfel**.

#### Spielrunde

Der jüngste Spieler beginnt, alle sind nacheinander an der Reihe.

1. Würfeln.
2. Die Spielfigur um die gewürfelte Punktezahl ziehen: in jede gerade Richtung, die möglich ist (oben, unten, links, rechts). Auf dem Zielfeld darf keine andere Spielfigur stehen. Ist keine andere Richtung möglich, dann wird entlang der Kalendertage (also aufsteigend oder absteigend) gezogen – in diesem Fall zählen auch die Sonntage als Felder.
3. Münze auf dem erreichten Feld so verschieben, dass sie zum gewählten Mittelfeld gelangt:
  - Landet die Figur auf einem Feld mit einer Münze, wird diese auf ein leeres Nachbarfeld verschoben (natürlich innerhalb des Spielfelds).
  - Auf ein Mittelfeld kann man immer Münzen schieben, denn dort ist Stapeln erlaubt.
  - Sind mehrere Felder möglich, entscheidet der Spieler, wohin er die Münze verschiebt.
  - Kann eine Münze nicht verschoben werden, so bleibt sie liegen.
  - Landet die Spielfigur auf einem der Mittelfelder, wird eine Münze von dort auf ein Nachbarfeld verschoben (der Spieler wählt aus den möglichen).
4. Der nächste Spieler ist dran: Würfeln, Figur ziehen, ggf. Münze verschieben.

#### Spielziel

Ist keine Münze mehr außerhalb der vier Mittelfelder vorhanden, endet das Spiel. Gewonnen hat, wer die meisten Münzen in seinem Mittelfeld sammeln konnte.



### Varianten / Ergänzungen

**Schnelle Runden:** Jeder Spieler startet auf einem Montag und muss nur bis zum Sonntag kommen.

**Für Profis:** Die Wörter müssen mindestens neun Buchstaben lang sein.

**Anstrengend:** Doppelte Wort-Nennungen sind verboten.

**Pedantisch:** Bindestrich-Worte sind nicht zulässig bzw. Bindestrich-Schreibungen in der Einleitung zählen nicht als Treffer.

**Streit-vermeidend:** Der aktive Spieler notiert die Worte.

**Leicht:** Auch grammatische Variationen der Worte werden anerkannt.

**Mit Twist:** Der aktive Spieler rät, wer Recht hat und wer danebenliegt (guckt also erst zum Lesen in die Wikipedia). Stimmt seine Vorhersage darf seine Figur jeweils ein Feld weiter.

### „Das Klugscheißer-Spiel“ für viele Spieler (mindestens zwei)

Ob ihr so klug seid, wir ihr alle glaubt, könnt ihr leicht herausfinden. Ratet mal, was sich hinter den verschiedensten Lexikon-Begriffen verbirgt. Und nebenbei lernt ihr noch dazu ...

#### Spielmaterial und Spielstart

Jeder erhält eine **Spielfigur** (oder Münze) und platziert sie auf dem Tag, der dem Monatstag seines Geburtstags entspricht (wer am 31. geboren wurde, startet auf der „1“). Entweder hat jeder ein **Smartphone** mit Internet-Verbindung oder alle teilen sich ein Gerät mit Internetzugang.

#### Spielrunde

Der älteste Spieler beginnt, alle sind entsprechend ihres Alters (absteigend) an der Reihe.

1. Der Spieler nennt einen Begriff und schlägt diesen in der deutschen Wikipedia nach (so dass die anderen es nicht lesen können), auch Namen sind zulässig. Bei Mehrfachbedeutungen gibt der Spieler eine passende Zusatzinfo (z.B. „Person“ oder „Stadt“ oder „Technik“).
2. Jeder nennt ein Wort, das mindestens sieben Buchstaben lang ist und seiner Meinung nach in der Einleitung zu dem Begriff vorkommt.
  - Die Einleitung ist der Wikipedia-Teil bis zum Inhaltsverzeichnis; gibt es keines, dann zählen die ersten beiden Textabsätze.
  - Wer auf einem Sonntag oder Feiertag steht, darf zwei Worte sagen.
  - Mehrere Spieler dürfen das selbe Wort nennen.
3. Der aktive Spieler liest die Einleitung vor.
  - Wessen Wort darin vorkommt (einzeln oder als Bestandteil eines längeren Wortes), zieht ein Feld weiter: entsprechend der Kalendertage (ggf. vom Ende auf den Anfang springen).
  - Passen beide Worte, dürfen auch zwei Felder gezogen werden.
  - Kommt ein mehrfach genanntes Wort nicht vor, ziehen alle Spieler, die es gesagt haben, ein Feld zurück. Kommt es mehr als einmal in der Einleitung vor, bleiben sie stehen.
  - Wessen Wort nicht vorkommt, bleibt auf dem aktuellen Feld stehen.
4. Der nächste Spieler ist dran: Begriff sagen, Worte raten lassen, Einleitung vorlesen usw.

#### Spielziel

Wer als erstes sein Ausgangsfeld wieder erreicht, hat gewonnen.

# APRIL

|    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  |    |
| Mo | Di | Mi | Do | Fr | Sa | So |
| 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
| Mo | Di | Mi | Do | Fr | Sa | So |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| Mo | Di | Mi | Do | Fr | Sa | So |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| Mo | Di | Mi | Do | Fr | Sa | So |
| 27 | 28 | 29 | 30 |    |    |    |
| Mo | Di | Mi | Do | Fr | Sa | So |

### „Sieben in einer Reihe“ für zwei Spieler

Bringt alle eure Spielfiguren schön säuberlich in eine Reihe. Da ihr nur diagonal zieht, müsst ihr etwas planen, damit der Weg auch aufgeht.

#### Spielmaterial und Spielstart

Jeder Spieler erhält sieben **Spielfiguren** (oder Steine oder Münzen o.ä.) und platziert diese auf dem Spielfeld. Spieler A: 7, 11, 12, 13, 18, 19 und 20. Spieler B: 15, 16, 17, 22, 23, 24 und 28. Als Spielfeld werden nur die Felder 4 bis 31 genutzt.

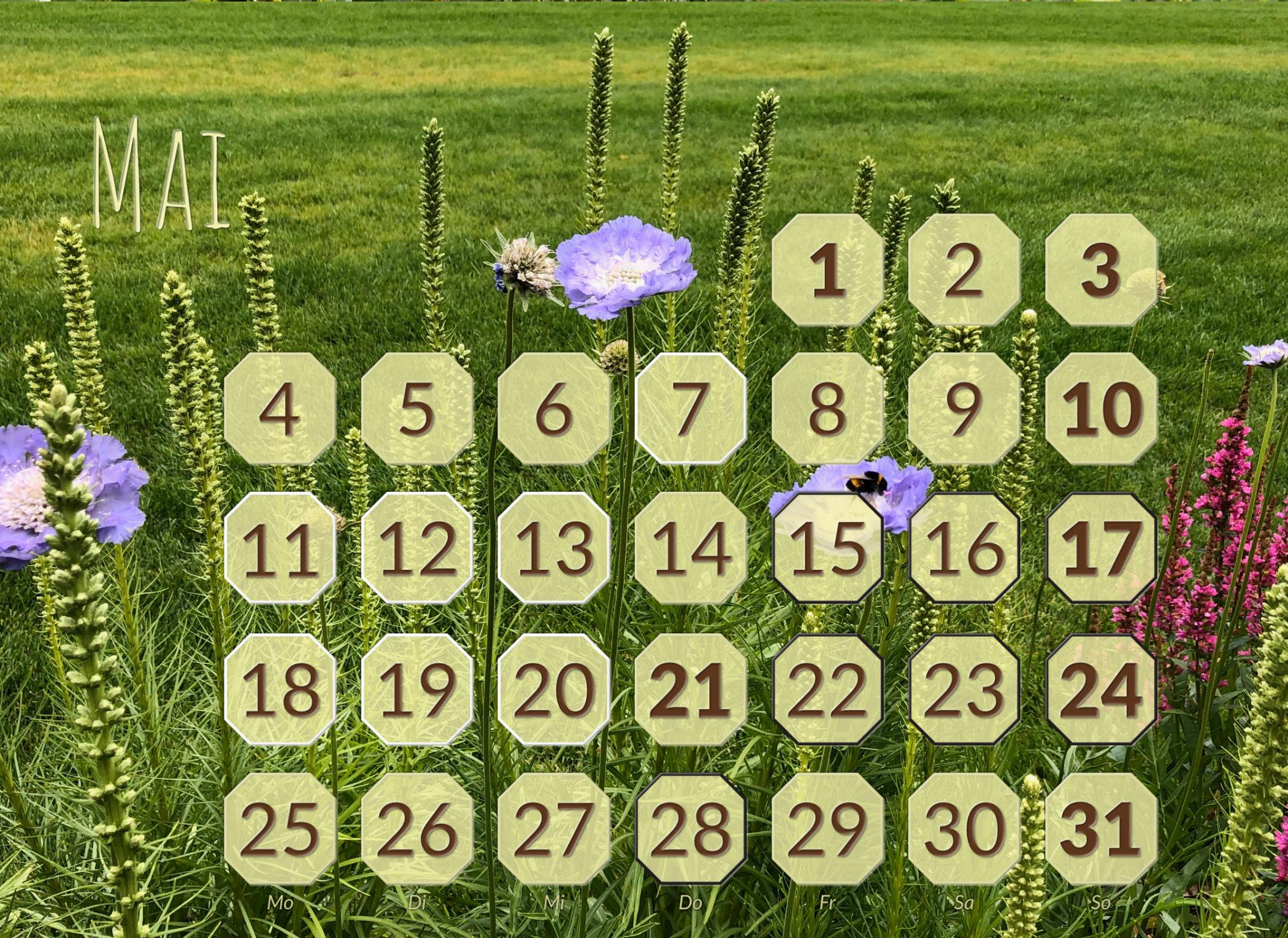
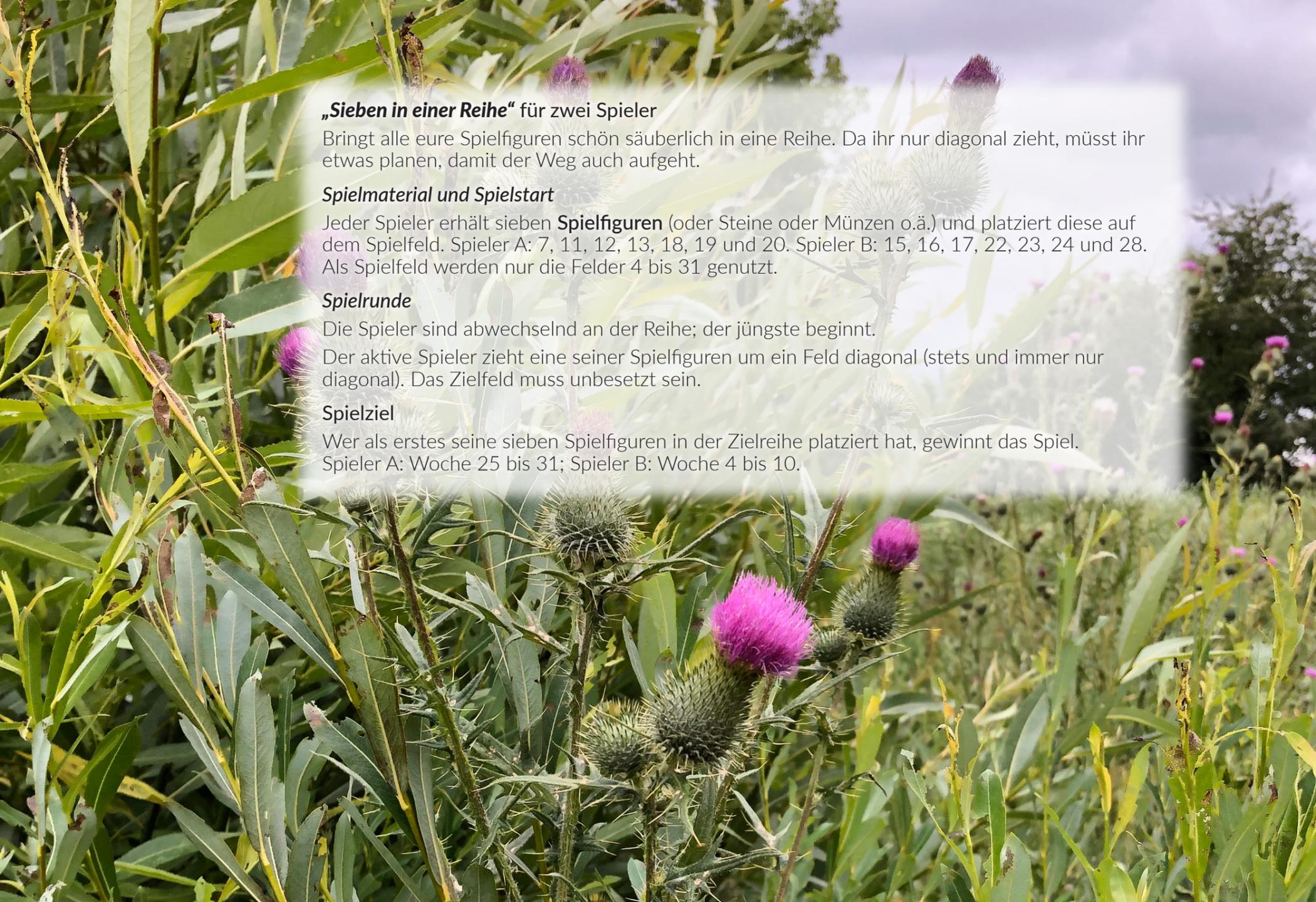
#### Spielrunde

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe; der jüngste beginnt.

Der aktive Spieler zieht eine seiner Spielfiguren um ein Feld diagonal (stets und immer nur diagonal). Das Zielfeld muss unbesetzt sein.

#### Spielziel

Wer als erstes seine sieben Spielfiguren in der Zielreihe platziert hat, gewinnt das Spiel. Spieler A: Woche 25 bis 31; Spieler B: Woche 4 bis 10.



### Münzen-Sammler für zwei bis vier Spieler

Wie Ostern im Sommer: Sammelt alles ein, was ihr finden könnt. Mancher Fund ist jedoch mehr wert, wenn ihr ihn umdreht.

#### Spielmaterial und Spielstart

**30 Cent-Münzen** werden mit der Zahl nach oben auf dem Spielfeld ausgelegt – auf jeden Tag eine. Jeder Spieler erhält eine **Spielfigur** und platziert sie auf dem Tag seines Geburtstags (wer am 31. Geburtstag hat, stellt sich auf die „1“). Gespielt wird mit einem **Würfel**.

#### Spielrunde

Die Spieler sind in jeder Runde in der Reihenfolge dran, in der ihre Figuren zur Rundenbeginn auf dem Feld stehen.

1. Der aktive Spieler würfelt.
2. Mit der Figur zieht er in die Richtung, die er mag (und kann): nach oben, unten, links oder rechts. Würde die Figur aus dem Spielfeld herauslaufen, ist sie vorwärts oder rückwärts in der Kalenderreihenfolge zu ziehen, dabei wird von Sonntag auf Montag gesprungen.
3. – Der Spieler nimmt die Münze auf dem Zielfeld zu sich.  
– Steht dort bereits eine Figur, wird diese auf das Feld des aktiven Spielers gesetzt, von dem dieser losgelaufen war.  
– Ist das Feld bereits leer, geschieht nichts weiter.
4. Der nächste Spieler ist an der Reihe: würfeln, ziehen, ggf. Münze aufnehmen.

#### Spielziel

Ist die letzte Münze aufgenommen, zählt jeder Spieler die Anzahl seiner Münzen zusammen. Münzen, die nicht aus Deutschland stammen, zählen doppelt. Wer die höchste Zahl erreicht, gewinnt das Spiel.

# JUNI

| Mo | Di | Mi | Do | Fr | Sa | So |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  |
| 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 |    |    |    |    |    |



### „Seitenwechsel“ für zwei Spieler

Beide Spieler müssen mit all ihren Spielsteinen aneinander vorbei jeweils auf die gegenüberliegende Seite. Dass man sich dabei ständig behindert, ist klar – aber manchmal hilft ein Sprung.

### Spielmaterial und Spielstart

**Zwei Sets á elf Münzen** (z.B. elf Kupfer-Cents und elf Gold-Cents) werden auf den Randfeldern ausgelegt. Spieler 1 belegt die roten und orangenen Felder sowie 29, 30 und 31. Spieler 2 belegt mit seinen Münzen die 1, 2 und 3 sowie die indigo- und lila-farbenen Felder.

### Spielrunde

Die Spieler sind abwechselnd am Zug und bewegen jeweils eine Münze (aussetzen gibt's nicht):

- Um ein Feld nach links, rechts, oben oder unten.
- Durch „Überspringen“ einer anderen Münze auf das Feld dahinter (es darf nur eine Münze in einem Zug übersprungen werden).
- Im mittleren Block (der zu Anfang leer ist) darf stets nur eine Münze auf einem Feld liegen.
- Auf den Randfeldern (die zu Anfang belegt waren) dürfen zwei verschiedene Münzen nebeneinander liegen.

### Spielziel

Wer als erstes alle elf Münzen auf den gegnerischen Randfeldern platzieren kann, gewinnt.

# JULI

|    |    | MI | DO | FR | SA | SO |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  |    |    |
| MO | DI | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |    |    |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |    |    |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | SA | SO |    |    |
| MO | DI | MI | DO | FR |    |    |    |    |

### „Schnelle Dreier-Reiher“ für zwei bis vier Spieler

Jeder will mit seinen drei Spielfiguren eine Dreier-Reihe bilden. Zu blöd nur, dass die Figuren sich nur in der Zahlenreihenfolge bewegen dürfen und vom Würfelglück abhängen.

#### Spielmaterial und Spielstart

Jeder erhält **drei Spielfiguren**. Die erste stellt jeder auf den Wochentag, an dem er in diesem Jahr Geburtstag hat – die Woche wählt jeder selbst. Die zweite Figur kommt zehn Kalendertage davor oder danach auf das Feld. Die dritte 15 Kalendertage vor oder nach der ersten Figur. Werden dabei Felder mehrfach belegt, ist das zu Spielbeginn okay. Gespielt wird mit einem **Würfel**.

#### Spielrunde

Die Spielrichtung ist immer entlang der Kalendertage (also von Sonntag auf Montag springen).

Der jüngste Spieler beginnt, alle sind nacheinander an der Reihe.

Der aktive Spieler würfelt und zieht eine seiner drei Figuren entsprechend der Würfelzahl.

Die Richtung ist dabei egal (vorwärts oder rückwärts), aber entlang der Kalendertage.

Über Monatsende bzw. -anfang kann nicht hinausgezogen werden.

Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Kommt eine zweite Figur dazu, wird die vorhandene auf das nächste freie Feld davor verschoben (ist das nicht möglich, dann auf das nächste danach).

#### Spielziel

Wem es als erstes gelingt, seine drei Spielfiguren in einer Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) zu platzieren, gewinnt das Spiel.

# AUGUST



### „Der Preis ist heiß“ für viele Spieler (mindestens drei)

Hier zahlt sich ein gutes Gefühl für den Markt aus. Wie im Fernsehen raten alle den Preis eines Produkts. Allerdings gibt es keine Waschmaschine zu gewinnen, sondern nur Punkte.

#### Spielmaterial und Spielstart

Jeder erhält eine **Spielfigur** (oder Münze) und platziert sie vor Feld „1“. Entweder hat jeder ein **Smartphone** mit Internet-Verbindung oder alle teilen sich ein Gerät mit Internetzugang.

#### Spielrunde

Der älteste Spieler beginnt.

1. Der Spieler ruft im Online-Shop seiner Wahl ein beliebiges Produkt auf. Er liest den Produktnamen und den ersten Teil der Produktbeschreibung vor. Wenn möglich, zeigt er ein Produktbild (ohne dass die anderen den Preis auf dem Bildschirm sehen können). Shop und Produkt sollten hinreichend bekannt oder zumindest vorstellbar sein.
2. Der Spieler sagt voraus, welcher Spieler gut schätzt (in der Auswertung a oder b erreicht).
3. Jeder gibt eine Schätzung ab, zu welchem Preis das Produkt angeboten wird. Jeder muss eine eigene Schätzung abgeben (Mehrfachnennungen sind nicht erlaubt)
4. Der aktive Spieler zeigt den Preis. Für jeden Spieler wird ermittelt, ob bzw. wie weit er seine Figur vorziehen kann (für jeden wird nur eine Regel angewendet):
  - a) Der Preis wurde exakt vorhergesagt => drei Felder vor.
  - b) Schätzung war am nächsten am tatsächlichen Preis => zwei Felder vor (ggf. 2 Spieler).
  - c) Schätzung lag weniger als 50 Prozent daneben (mehr als die Hälfte und weniger als das 1,5-Fache des tatsächlichen Preises) => ein Feld vor.
  - d) Der aktive Spieler hat den richtigen für a) oder b) vorhergesagt => zwei Felder vor.
  - e) Alle anderen bleiben stehen.
5. Der Spieler auf dem vordersten Feld ist als nächstes dran.

Gezogen wird entlang der Kalendertage, von Sonntag springt die Figur auf Montag.

#### Spielziel

Wer als erstes Feld „30“ erreicht, gewinnt das Spiel. Gibt es keinen klaren Sieger, folgt eine Entscheidungsrunde: Wer exakt oder näher am tatsächlichen Preis des Produkts rät, gewinnt.



### „Inflationswoche“ für 2 bis 6 Spieler

Immer wenn ihr eine Münze einsammelt, erhöht sich der Wert des Münzfelds. Mehrfach zieht ihr über das Spielfeld und sammelt fleißig, bis alle Münzen weg sind.

#### Spielmaterial und Spielstart

Die vier jüngsten Spieler legen je 1-Cent nach Belieben auf ein Feld ihrer Wahl. Weitere **Münzen** kommen in den Vorrat: 8 × 2-Cent, 8 × 5-Cent und 4 × 10-Cent.

Jeder erhält eine **Spielfigur** und platziert sie vor Feld „1“. Gespielt wird mit zwei **Würfeln**.

#### Spielrunde

Der jüngste Spieler beginnt.

1. Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln und wählt anschließend einen aus.
2. Die Spielfigur zieht die gewählte Würfelzahl entlang der Kalendertage (von Sonntag auf Montag springen). Wer am Monatsende ankommt, zieht dann auf der „1“ weiter (der Spielplan wird mehrere Male durchlaufen).
3. Ist das Feld bereits besetzt, wird die dort stehende Figur auf den selben Wochentag der Vorwoche versetzt (ggf. vor Feld „1“). Sollte dies ein Münzfeld sein, darf der betroffene Spieler diese aufnehmen (siehe 4.)
4. Kommt eine Figur auf einem Münzfeld zu stehen, erhält der Spieler die Münze/n und legt neue aus dem Vorrat dort aus.  
Vorher 1-Cent => 2-Cent  
Vorher 2-Cent => 5-Cent  
Vorher 5-Cent => 7 Cent (2 + 5)  
Vorher 7 Cent => 10-Cent
5. Der nächste Spieler ist dran: Würfeln, ziehen, ggf. Münze nehmen + auslegen.

#### Spielziel

Wurde die letzte 10-Cent-Münze aufgenommen, endet das Spiel. Jeder zählt seine Cents zusammen und addiert den Wochentag des Feldes, auf dem seine Figur gerade steht (Montag = 1 ... Sonntag = 7). Wer den höchsten Wert erhält, gewinnt das Spiel.

OKTOBER

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

### „Paartherapie“ für zwei bis vier Paare

Findet heraus, wie harmonisch jedes Paar aufeinander eingespielt ist und wie gut die Mitspieler sich gegenseitig kennen. Achtet darauf, als Paar zu agieren und gemeinsam Punkte zu sammeln.

#### Spielmaterial und Spielstart

Die Paare werden getrennt und sitzen sich gegenüber, der Spielplan wird dazwischen gelegt. Jedes Paar erhält zwei **Spielfiguren** (oder Münzen) und wählt sich eine der vier Wochen. Eine Figur startet links vom Montag der gewählten Woche, die andere rechts vom Sonntagsfeld.

#### Spielrunde

Die Paare sind reihum an der Reihe. Zunächst spielen die Spieler, die auf der Montagsseite sitzen, dann die auf der Sonntagsseite (quasi im Kreis: 2 - 9 - 16 - 23 - 29 - 22 - 15 - 8).

1. Der aktive Spieler sagt drei Aussagen über sich oder sein Leben.  
Von diesen müssen zwei wahr und eine unwahr sein.
2. Sein Paarspieler wählt, welche der drei nicht wahr ist.
3. Die übrigen Paare geben jeweils ihren Tipp ab, welche Aussage unwahr ist.
4. Der aktive Spieler löst auf, und je Treffer bewegen die Spieler ihre Figur (von Montag Richtung Sonntag; von Sonntag Richtung Montag):
  - Der Paarspieler hat als einziger Recht => er zieht zwei und der aktive Spieler ein Feld vor.
  - Der Paarspieler hat Recht => er zieht ein Feld vor.
  - Paare haben Recht => von diesen Paaren zieht je nur ein Spieler seine Figur ein Feld vor.
  - Alle haben richtig geraten => der aktive Spieler zieht ein Feld zurück.
  - Niemand hat richtig geraten => der aktive Spieler zieht ein Feld vor.
  - Trifft sich ein Paar am Donnerstag (beide Figuren stehen gleichzeitig auf dem Donnerstag-Feld), beweist es seine große Harmonie, und beide Figuren dürfen je ein Feld weiter.
5. Der nächste Spieler ist dran.

#### Spielziel

Erreicht ein Spieler den gegenüberliegenden Montag bzw. Sonntag, endet das Spiel. Die gezogenen Felder jedes Paares werden zusammengezählt – das Paar mit den meisten Feldern gewinnt das Spiel.



### „Das Glück liegt am Wegesrand“ für zwei bis vier Spieler

Immer wenn ihr etwas Wertvolles am Wegesrand findet, greift ihr natürlich zu. Unterschätzt dabei nicht das Gedränge auf dem Spielfeld – denn alle wollen das Gleiche.

#### Spielmaterial und Spielstart

Jeder Spieler erhält drei **Spielfiguren**. Die erste platziert er auf dem Tag seines Geburtstags, die andere 15 Kalendertage entfernt, die dritte vier Kalendertage von der ersten entfernt (ob vorwärts oder rückwärts gezählt, ist egal). Auf allen diagonalen Zwischenbereichen (z.B. zwischen 1, 2, 8 und 9) wird jeweils eine Münze platziert (das ergibt 20 **Münzen**). Um es spannender zu machen, könnt ihr 1- und 2-Cent-Münzen durcheinander verteilen.

#### Spielrunde

Die Spieler sind reihum an der Reihe. Der jüngste beginnt.

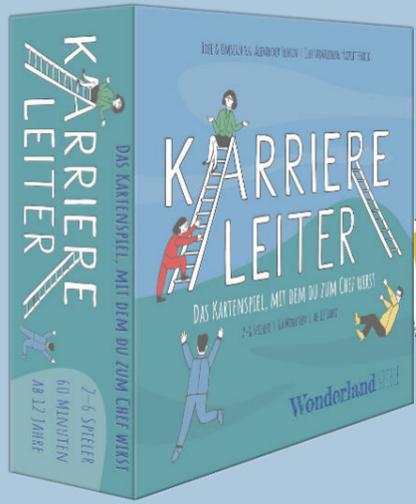
1. Eine der drei Figuren um ein Feld ziehen: nach oben, unten, links oder rechts. Stehen zwei seiner Figuren direkt auf aufeinanderfolgenden Kalendertagen, darf er eine dieser Figuren um zwei Felder bewegen. Figuren können nur auf ein Feld ziehen, das nicht besetzt ist.
2. Stehen zwei seiner Figuren an der selben Münze, nimmt er diese auf (nur eine Münze).
3. Kommt eine seiner Figuren auf einem Feiertag oder Sonntag zu stehen, darf er eine beliebige Münze um einen Platz nach links, rechts, oben oder unten verschieben (ggf. liegen dort dann zwei Münzen).
4. Der nächste Spieler ist dran.

#### Spielziel

Ist die letzte Münze aufgenommen, zählen alle ihre Münzen – wer die meisten hat, gewinnt das Spiel. Habt ihr 1- und 2-Cent-Münzen verteilt, gewinnt derjenige, der die meisten Cent gesammelt hat.

# DEZEMBER





## LUST AUF MEHR SPIELE?

„**Karriereleiter**“ für zwei bis sechs Spieler  
DAS KARTENSPIEL, MIT DEM DU ZUM CHEF WIRST

Du beginnst zunächst ganz unten, aber schnell erklimmst du die Stufen deiner Karriereleiter im Handwerk, Konzern oder öffentlichen Dienst.

Auf dem Weg nach oben begleiten dich Personen und Institutionen. Mit der richtigen Mischung aus Geschick und Glück bekommst du die nötige Unterstützung für einen Karrieresprung zusammen.

14,99 €



Amazon-Link

# KARRIERE LEITER



Wonderland SPIELE