



DONKY PONG

Alter: 4+
Spieler: 2-4
Spieldauer: 15 min.

- SPIELINHALT**
- 1 Spielplan
 - 4 Kinderfiguren
 - 4 Eselfiguren
 - 4 Bänder zum Verbinden von Esel- und Kinderfiguren
 - 50 Karten
 - Spielanleitung



Es ist Markttag! Wer, wenn nicht der Bauernbub und sein Freund der Esel werden euch helfen, die Leckereien zum Verkauf auf den Markt 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 Spiel mit Aufforderungscharakter, bei dem die Kinder lernen:
- 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.

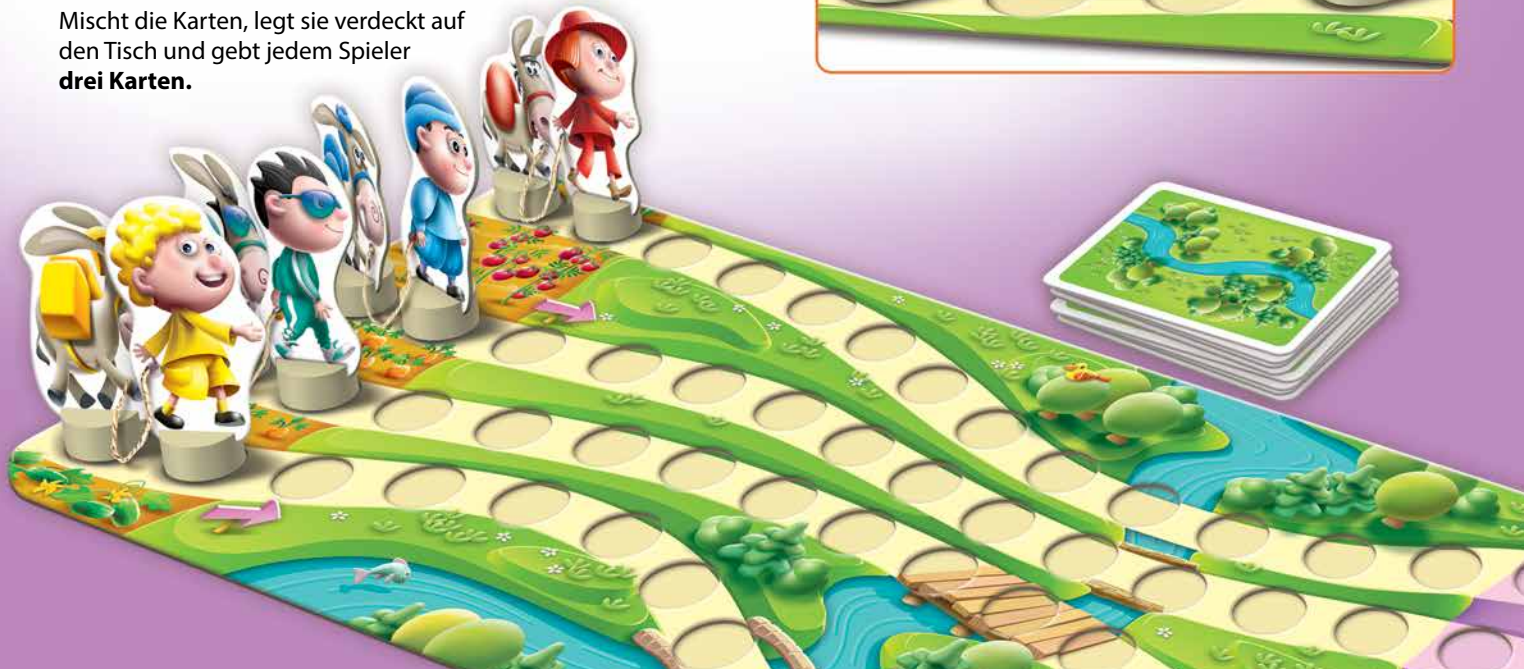
Ziel des Spiels ist es

als Erster sein Gespann aus Bauernbub und 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 mit einem Seil. Stellt die beiden Figuren an den Anfang des Wegs. Der Junge steht vorne, der Esel hinter ihm.

Mischt die Karten, legt sie verdeckt auf den Tisch und gebt jedem Spieler **drei Karten**.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt.

Der Spieler deckt eine seiner drei Karten auf und zieht seine Figuren entsprechend. Die Karten haben folgende Bedeutung:



Kind – ziehe mit dem Jungen ein Feld weiter;



zwei Kinder – ziehe mit dem Jungen zwei Felder weiter;



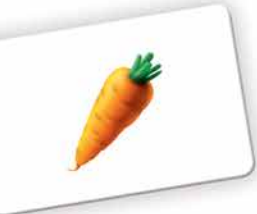
ein Esel – ziehe mit dem Esel ein Feld weiter;



zwei Esel – ziehe mit dem Esel zwei Felder weiter;



Eis – ziehe den Jungen so viele Felder weiter, wie es das Seil erlaubt;

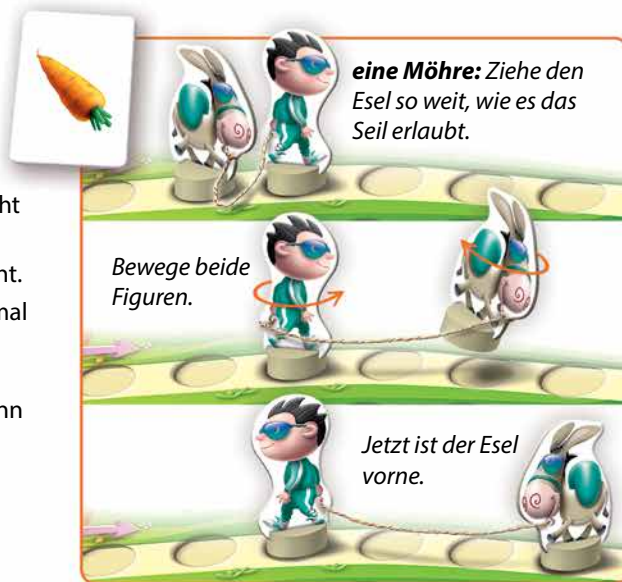


Möhre – ziehe den Esel so viele Felder weiter, wie es das Seil erlaubt.

Die Spieler ziehen entsprechend der Abbildungen auf den Karten, müssen aber folgendes beachten:

- Euer Gespann bleibt im Spielverlauf immer auf der Bahn der eigenen Farbe.
- Eine Figur darf sich auf ihrem Feld drehen, so dass die Länge des Seils maximal genutzt werden kann. Aber haltet die Figur fest, damit sie nicht umfällt. (*Beispiel*)
- Beim Ziehen zählen nur leere Felder, auf denen keine andere Figur steht.
- Wenn das Seil ganz gespannt ist, könnt ihr nicht weitergehen. Manchmal passiert es, dass der bockige Esel oder das spitzbübische Kind den Freund nicht weitergehen lassen.

Nachdem ihr gezogen habt, **nehmt ihr eine neue Karte** vom Stapel. Dann ist der Spieler links von euch an der Reihe.



Spielende und Gewinner

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

