

# Spielanleitung

## Ding dong, Lieferung!



Ding dong, Lieferung!

Ein Kartenspiel zum Kennenlernen der Zahlen 1 bis 5  
für 2 bis 5 Spieler ab 3,5 Jahren

[www.zahlenland-shop.de](http://www.zahlenland-shop.de)

Art.-Nr. 44222

VIEL SPAß!  
wünscht Zahlenland

### Spiel zum Kennenlernen der Karten: Möbel bestellen

Die Zahlen EINS, ZWEI, DREI, VIER und FÜNF brauchen neue Möbel für ihre Wohnungen. Bestellt für jede ZAHL die zu ihr passenden Möbel!

1. Eröffnet das Möbelkaufhaus: Legt alle Möbelkarten offen auf den Tisch und gruppiert sie nach Möbelart.
2. Die ZAHLEN bestellen Möbel: Legt die Klingelkarten mit den fröhlichen ZAHLEN nach oben in einer Reihe von 1 bis 5 aus. Nun schiebt ihr zu jeder ZAHL jene vier Möbel, die zu ihr passen und die sie bestellen möchte. (Tipp zur Überprüfung: Die Rahmenfarbe der Möbelkarten entspricht der Farbe der Klingelkarte.)
3. Die Möbel zur Auslieferung einpacken und stapeln: Dreht die Möbelkarten um und legt sie zu einem „Paketstapel“ aufeinander.

### Spielanleitung: Ding dong, Lieferung!

*Die ZAHLEN von 1 bis 5 haben schöne neue Möbel für ihre Wohnungen bestellt: jeweils eine passende Kommode, einen Esstisch mit Stühlen, eine Lampe und einen Teppich. Die Möbel werden in Paketen angeliefert. Doch die Paketboten haben es schwer: Die Etiketten sind beschädigt und die Adressen nicht lesbar! Wem gehört welches Paket? Welcher Paketbote schafft es als Erster, alle seine Pakete an die richtigen ZAHLEN auszuliefern?*

Legt die Klingelkarten in einer Reihe von 1 bis 5 offen auf den Tisch. Mischt die Möbelkarten gut durch und verteilt sie mit der Paketseite nach oben gleichmäßig an alle Spieler. (Überzählige Karten erhalten die ältesten Spieler.) Jeder Spieler ist nun Paketbote und hat seinen eigenen Paketstapel.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Er darf das oberste Paket seines Stapels an eine ZAHL ausliefern: Er legt seine Paketkarte zu einer Klingelkarte seiner Wahl, drückt auf den Klingelknopf und sagt „Ding dong, Lieferung!“. Nun dreht er seine Paketkarte um und überprüft, ob er bei der richtigen ZAHL geklingelt hat.

Passt das Möbel zur ZAHL, sagt der Spieler „Wunderbar, das passt sogar!“

Die Möbelkarte bleibt bei der Klingelkarte liegen. Später hinzukommende Möbelkarten werden dazu gelegt. Hat ein Spieler ein Paket richtig ausgeliefert, bleibt er an der Reihe und versucht, sein nächstes Paket richtig auszuliefern.

Passt das Möbel nicht zur ZAHL, sagt der Spieler „Entschuldigung, falsche Lieferung!“

und legt seine Möbelkarte verdeckt als Paket wieder oben auf seinen Paketstapel. In der nächsten Runde darf er erneut versuchen, dieses Paket richtig auszuliefern. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es wird solange gespielt bis alle Möbelkarten richtig ausgeliefert sind. Es gewinnt, wer zuerst alle seine Pakete erfolgreich ausgeliefert hat.

### Spiel für Neulinge:

#### Spicken auch mal erlaubt...

Vielleicht mag die Spielerrunde ausnahmsweise ein Auge zudrücken, wenn die Allerjüngsten vor dem Ausliefern mal in ein Paket spicken. Dann gilt die Regel: Nach Ausliefern mit Spicken ist immer der nächste Spieler dran.

### Spiel für Erfahrene:

#### Wichtiger Anruf!

Mische die vier Anrufrufen unter die Möbelkarten, bevor diese an alle Spieler verteilt werden. Deckt ein Spieler bei der Paketauslieferung - an der Haustür der ZAHL - eine Anrufrufen auf, befolgt er die Anweisung:

- **Fahrerwechsel!** Tausche deinen Platz mit einem Spieler deiner Wahl. Eure Paketstapel bleiben liegen.
- **Abholung zur Reparatur!** Nimm ein schon ausgeliefertes Paket deiner Wahl zurück und liefere es in der nächsten Runde erneut aus.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.