

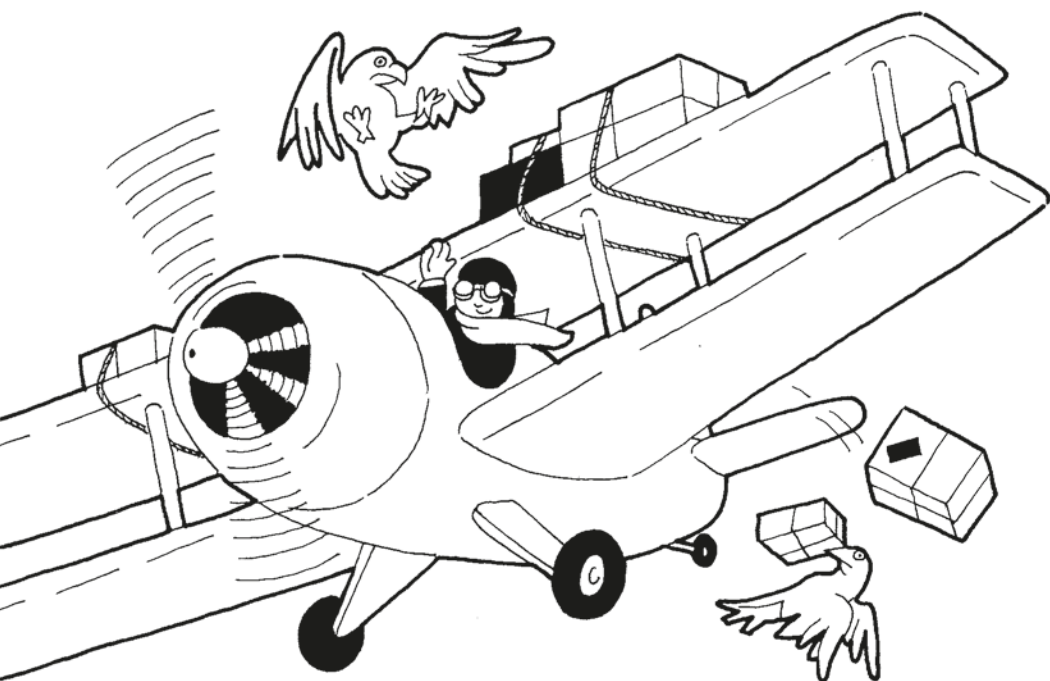
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

PEPE POSTFLIEGER

Nr. 4171



HABA®

Copyright Habermäß - Spiele Bad Rodach 1999

Habermaaß Spiel Nr. 4171

Pepe Postflieger

Ein Merk- und Geschicklichkeitsspiel für **2 - 4 Kinder ab 4 Jahren**.

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielidee: Uli Geißler

Illustration: Anja Rieger

Postflieger Pepe transportiert mit seinem kleinen Doppeldecker Pakete. Dabei kommt er weit in der Welt herum: Er fliegt Flughäfen in aller Herren Länder an.



Spielinhalt:

1 Doppeldecker-Flugzeug

1 Spielplan mit 4 Flughafengebäuden

20 Pakete in 4 Farben

25 Münzen

2 Farbwürfel (mit den Farben: Rot, Gelb, Grün, Blau)

1 Symbolwürfel

Kurzanleitung:

Spielplan
bereit, Pakete
verstecken,
Gebäude
einsetzen,

Flugzeug,
3 Würfel,
Münzen bereit

würfeln

Spielziel:

Wer weiß, wo die richtigen Pakete liegen und transportiert möglichst viele durch die Luft? Für jedes abgelieferte Paket gibt es eine Münze zur Belohnung.

Spielvorbereitung:

Nehmt zuerst den Spielplan und alles Spielmaterial aus der Schachtel. Legt nun den Spielplan zurück auf die Schachtel. Verteilt die **20 Pakete** gleichmäßig in die vier Fächer der verschiedenen Flughäfen. Legt die farblich passenden **Flughafengebäude** auf die Aussparungen des Spielplans: Jetzt sind die Pakete verdeckt.

Stellt die Schachtel mit den Paketen und Flughäfen in die Tischmitte und dreht sie mehrmals.

Flugzeug, Würfel und Münzen liegen neben der Schachtel bereit.

Spielablauf:

Wer schon einmal geflogen ist, beginnt und wirft alle drei Würfel. Saß noch kein Kind in einem Flugzeug? Dann beginnt das Kind mit der kleinsten „Propeller-Nase“.

**Symbolwürfel:
Ziel**

Der Symbolwürfel zeigt:

- **Die Wolke mit Blitz:** Der Pilot muss ein Gewitter abwarten und kann nicht fliegen - das nächste Kind würfelt.
- **Ein farbiges Flugzeugsymbol:** Pepe darf Pakete aufladen und starten. Er muss die Pakete zum Flughafen der gewürfelten Flugzeugfarbe (Gelb, Rot, Blau oder Grün) bringen. Bei Schwarz wird ein beliebiger Flughafen gewählt.

**Farbwürfel:
Pakete**

Die beiden Farbwürfel bestimmen, welche Farbe die zwei Pakete haben sollen, die Pepe zum Zielflughafen transportieren muss.

Diese beiden farbigen Pakete müssen nun zunächst gesucht werden, bevor die Auslieferung losgehen kann: Das Kind, das an der Reihe ist, dreht den Propeller und fliegt das kleine Flugzeug mit Gebrumm zu einem beliebigen Flughafen, an dem es beide Pakete vermutet.

Damit Pepe einen guten und ruhigen Flug hat, nimmt das jeweilige Kind das Flugzeug am hinteren Teil und hält es dort während des Fluges mit einer Hand fest. Am ausgewählten Flughafen angekommen, landet es neben dem Gebäude auf dem Tisch, nimmt das Flughafengebäude ab und schaut in das darunterliegende Fach.

**Pakete
aufdecken
Flugzeug
beladen:
1 oder 2
Pakete?**

- **Liegen im aufgedeckten Flughafen beide gewünschten Pakete?** Sie werden zwischen die beiden Tragflächen des Flugzeuges geschoben (eins links, eins rechts).
- **Liegt nur ein farblich passendes Paket im Flughafen?** Nur ein Paket wird genommen und aufgeladen.
- **Liegen keine Pakete in den gewürfelten Farben im Flughafen?** Es darf leider nichts aufgeladen werden. Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ziel anfliegen

Ist Pepes Flieger fertig beladen? Nun muss der Zielflughafen (Farbe des Flugzeuges auf Symbolwürfel) angefliegen werden: Das jeweilige Kind steht auf, nimmt das Flugzeug vorsichtig am hinteren Teil, hält es hoch in die Luft und dreht sich dabei einmal um die eigene Achse.
Erst dann darf Pepe zum Zielflughafen fliegen und dort neben der Schachtel landen.

Kleinere Kinder bleiben sitzen, fliegen Pepe mit seinem Flugzeug nur einmal um den Spielplan und landen neben der Schachtel am Zielflughafen.

Pakete ablegen

Am Zielflughafen wird das **Flughafengebäude** hochgenommen. Die **Frachtpakete** werden im Fach verstaut. Bevor das Gebäude wieder eingesetzt wird, schauen sich alle Kinder an, welche Pakete nun dort liegen.
Anschließend wird das Flughafengebäude wieder eingesetzt.

**pro Paket
1 Münze**

Achtung:

- Für jedes **richtig transportierte Paket** gibt es eine **Münze** zur Belohnung.
- Ein gerade aufgedeckter Zielflughafen darf vom nachfolgenden Kind **nicht sofort wieder aufgedeckt** werden, um neue Pakete aufzuladen!
- Beim Transport **verlorene Pakete** zählen nicht und werden wieder in einem beliebigen Flughafen deponiert.

**verlorene
Pakete**

Anschließend würfelt das im Uhrzeigersinn nächste Kind.

**7 Münzen:
Sieg**

Spielende:

Wer zuerst 7 Münzen zusammen hat, gewinnt und kann erst einmal "Urlaub machen".

Pepe, the mail pilot

A memory and skill game for 2 - 4 players aged 4 and up.

Length of the game: 15 minutes approx.

Game idea by: Uli Geißler

Illustrations: Anja Rieger

Pepe, the mail courier, transports parcels with his biplane. So he sees a lot of the world and flies to the airports of many countries.



Contents:

- 1 biplane
- 1 game board with 4 airport buildings
- 20 parcels in 4 colours
- 25 coins
- 2 color dice (with the colors red, yellow, green, blue)
- 1 dice with symbols

Aim of the game:

Who knows where the right parcels are and is able to transport as many of them as possible through the air? As a reward for each parcel delivered, you get one coin.

Preparation:

First get the game board and all the game material out of the box. Now put the game board back on the box. Distribute the **20 parcels** in equal parts between the four compartments of the different airports. Place the **airport buildings** according to their color onto the corresponding gaps of the game board: in this way the parcels are hidden.

Place the box with the parcels and airports in the center of the table and spin it around a few times.

Get the airplane ready, and put the dice and coins next to the box.

How to play:

Whoever has already travelled by plane starts by throwing the three dice. If no player has been on a plane yet, then the player with the smallest nose starts the game.

dice with symbols:
destination

On the dice with the symbols appears:

- **A cloud with lightening:** the pilot has to wait until the thunderstorm has passed and cannot fly until then - so the next player throws the dice.
- **A colored airplane:** Pepe can load up the parcels and take off. He has to transport the parcels to the airport which has the same color as the airplane shown on the dice (yellow, red, blue or green). If the color is black he can fly to the airport of his choice.

dice with colors:
parcels

The **two colored dice** determine the color of the two parcels which Pepe has to transport to the target airport.

These parcels have to be found before they can be delivered. The player whose turn it is, turns the airscrew and flies the little airplane to any of the airports where he expects to find both parcels.

In order to have a calm flight, the player takes the airplane by its far end and holds it during the flight with one hand. Once it has arrived at the chosen airport, the airplane lands next to the airport building on the table; the player then opens the airport building and looks into the compartment below.

uncover airport building,
load airplane: 1 or 2 parcels

- **Are both the right parcels lying in the airport?** Then they are pushed between the double wings of the biplane (one to the left, one to the right).
- **Is only one parcel of the right color lying in the airport?** You then take only one parcel and load it onto the plane.
- **Are there no parcels of the colors shown on the dice in the airport?** Nothing can be loaded. It is now the turn of the next player, moving in a clockwise direction.

direct airplane towards target airport

Has Pepe's biplane been loaded? Now you direct the airplane to the target airport (indicated by the color of the airplane on the dice with symbols): the player gets up, takes the airplane carefully by its far end and make one full turn around him/herself.

Only once that has been done can Pepe fly to the target airport and land there next to the box.

Smaller players may remain seated, and fly Pepe and the airplane once around the game board and land adjacent to the airport next to the box.

deliver parcels

Once a player has arrived at the target airport, he or she lifts up the **airport building** and packs the **parcels** into the com-

Short instructions:

get game board ready,
hide parcels,
slot in airport buildings

get ready
biplane, 3 dice
and coins

throw the dice

partment. All the players look at which parcels are there before the airport building is put back into place.

Attention:

- You get a coin for each **parcel safely transported**.
- An airport building that has just been uncovered **can not be uncovered immediately** by the following player in order to load parcels.
- **Parcels lost during transport** do not count and should be placed in any of the airports.

The next player in a clockwise direction throws the dice.

End of the game:

Whoever gets 7 coins first, wins the game and can take a break.

each parcel =
1 coin

parcel(s) lost

7 coins: winner

Jeu Habermaaß N° 4171

Pepe, le pilote

Une jeu de mémoire et d'habileté pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans**.

Durée du jeu : env. 15 minutes

Idée : Uli Geißler

Illustration : Anja Rieger

Pepe, le facteur-pilote transporte des paquets dans son petit avion. Il voyage tout autour de la terre et doit se rendre aux aéroports des pays qu'il survole.



Contenu du jeu :

- 1 avion biplan
- 1 plan de jeu avec 4 hangars
- 20 paquets de 4 couleurs
- 25 pièces
- 2 dés avec des couleurs (rouge, jaune, vert, bleu)
- 1 dé avec symboles

Règle résumée :

But du jeu :

Qui sait où se trouvent les paquets de la bonne couleur et qui en transportera le plus possible d'aéroport en aéroport. Pour chaque paquet livré, il y a une pièce en récompense.

Préparatifs :

Sortir d'abord le plateau de jeu de la boîte avec les autres pièces du jeu. Poser le plateau de jeu sur la boîte. Répartir les **20 paquets** par lots de 5 dans les quatre compartiments des différents aéroports. Poser les **hangars** correspondant à la couleur de l'aéroport sur les découpes du plateau de jeu. Maintenant les paquets sont cachés.

Poser la boîte avec les paquets et les hangars au milieu de la table et la tourner plusieurs fois.

L'avion, les dés et les pièces sont à côté de la boîte.

Déroulement du jeu :

Celui qui a déjà fait de l'avion commence en jetant les trois dés. Aucun des joueurs n'a encore jamais fait d'avion ? Alors, c'est le joueur qui a le plus petit "nez d'avion" qui commence.

préparer le
plateau de jeu,
cacher les
paquets,
installer les
hangars,
préparer
l'avion, les
3 dés et les
pièces

lancer les dés

dé-symboles :
destination

Le dé avec les symboles tombe sur :

- **le nuage avec un éclair** : le pilote doit attendre à cause d'un orage et il ne peut pas voler. C'est au tour du joueur suivant.
- **un avion de couleur** : Pepe a le droit de charger des paquets et de décoller. Il doit amener les paquets à l'aéroport correspondant à la couleur de l'avion sur le dé (jaune, rouge, bleu ou vert). Si l'avion est noir, il a le droit de choisir n'importe quel aéroport.

dés-couleurs :
paquets

Les deux dés avec les points de différentes couleurs déterminent de quelle couleur doivent être les paquets que Pepe doit transporter à l'aéroport de destination.

Il faut d'abord chercher ces deux paquets ayant les couleurs correspondantes avant de pouvoir se mettre en route. Le joueur dont c'est le tour tourne l'hélice de l'avion et, en imitant le bruit du moteur, fait voler l'avion en direction d'un aéroport où il suppose que se trouvent les deux paquets.

Pour que Pepe puisse voler tranquillement et sans turbulences, le joueur prend l'avion par l'arrière en le tenant bien pendant le vol. Une fois arrivé à l'aéroport de son choix, il atterrit sur la table à côté du hangar, soulève le hangar et regarde dans le compartiment en dessous.

trouver les
paquets,
charger l'avion,
1 ou 2 paquets

- **Les deux paquets recherchés se trouvent dans le hangar ?** Si c'est le cas, le joueur les pose entre les deux ailes de l'avion (un à gauche, un à droite).
- **Il n'y a qu'un seul paquet de couleur correspondante dans le hangar ?** Le joueur ne prend qu'un seul paquet et le charge dans l'avion.
- **Il n'y a aucun paquet de couleur correspondante dans le hangar ?** Aucun paquet n'est chargé. C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

voler à
l'aéroport de
destination

L'avion de Pepe est prêt ? Il faut voler vers l'aéroport de destination (couleur de l'avion sur le dé-symboles). Le joueur se lève, prend l'avion par l'arrière avec précaution, le tient en l'air et fait un tour sur lui-même.

Pepe peut alors se rendre à l'aéroport de destination et atterrir à côté de la boîte.

Si les joueurs sont des tous petits, ils restent assis, font voler Pepe avec son avion juste une fois autour du plateau de jeu et le font atterrir à l'aéroport de destination à côté de la boîte.

déposer les
paquets

Arrivé à l'aéroport, le joueur soulève le **hangar**. Il dépose les **paquets** dans le compartiment. Avant de remettre le hangar, les joueurs regardent tous quels paquets s'y trouvent. Ensuite, le hangar est remis en place.

paquet =
1 pièce

Attention :

- Pour chaque **paquet transporté à bon port**, le pilote reçoit une **pièce** en récompense.
- Un hangar qui vient d'être ouvert ne doit pas **être à nouveau retiré** par le joueur suivant pour y mettre d'autres paquets !
- Les **paquets perdus** au cours du vol ne comptent pas et sont reposés dans n'importe quel aéroport.

paquet(s)
perdu(s) en vol

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

7 pièces :
victoire

Fin du jeu :

Le joueur qui a 7 pièces en premier a gagné et peut partir en vacances.

Pepe Postpiloot

Een gehengen- en behendigheids spel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Speelduur: ca. 15 minuten

Spelidee: Uli Geißler

Vormgeving: Anja Rieger

Pepe Postpiloot bezorgt met zijn kleine dubbeldekker overal pakjes. Zo krijgt hij nog 's wat van de wereld te zien! Overal waar maar een vliegveld is te vinden zet hij zijn toestel aan de grond.

Spelinhoud:

- 1 dubbeldekker
- 1 speelveld met 4 luchthavengebouwen
- 20 pakjes in 4 verschillende kleuren
- 25 munten
- 2 gekleurde dobbelstenen (kleuren: rood, geel, groen, blauw)
- 1 dobbelsteen met afbeeldingen



Korte inleiding

Doel van het spel:

Wie weet waar de juiste pakjes liggen en vervoert er zoveel mogelijk door de lucht? Voor elk afgeleverd pakje ligt er als beloning een muntstuk klaar.

Spelvoorbereiding:

Haal eerst het speelveld en al het overige materiaal uit de doos. Leg nu het speelveld terug in de doos. Verdeel vervolgens alle **20 pakjes** gelijkmatig over de vier vakken van de verschillende vliegvelden. Leg de **luchthavengebouwen** volgens hun kleur op de uitsparingen van het speelveld. Alle pakjes zijn nu verborgen.

Zet de doos met de pakjes en de vliegvelden midden op tafel en draai haar een paar keer rond.

Het vliegtuig, de dobbelstenen en de munten worden naast de doos klaargelegd.

Spelverloop:

Degene die al z'n eerste lichtdoop heeft gehad, mag beginnen en gooit alle drie de dobbelstenen. Heeft nog niemand van jullie ooit een vliegtuig van binnen gezien? Dan begint het kind met de grootste 'propeller-neus'.

spelbord klaar,
pakjes verstoppen,
gebouwen opstellen,

vliegtuig,
3 dobbelstenen,
munten klaar

gooien

dobbelsteen met
plaatjes:
bestemming

gekleurde
dobbelsteen:
pakjes

pakjes bekijken,
vliegtuig laden:
1 of 2 pakjes?

naar bestemming
vliegen

De dobbelsteen met afbeeldingen vertoont:

- **Een wolk met bliksemschicht:** de piloot moet wachten tot het onweer voorbij is, voordat hij op kan stijgen. Het volgende kind is aan de beurt.
- **Een gekleurd vliegtuigje:** Pepe mag postpakketten inladen en opstijgen. Hij moet de pakjes naar het vliegveld van de gegooide kleur (geel, rood, blauw of groen) brengen. Een zwart vliegtuigje wil zeggen dat hij een willekeurig vliegveld mag uitzoeken.

De beide gekleurde dobbelstenen bepalen de kleuren van de twee pakjes die Pepe naar het vliegveld van bestemming moet brengen.

Beide gekleurde pakjes moeten nu eerst gezocht worden, voordat ze kunnen worden bezorgd. Het kind dat aan de beurt is, geeft de propeller een zetje en laat het vliegtuig luid brommend naar een luchthaven naar keuze vliegen, waarvan het vermoedt dat beide pakjes er liggen.

Het betreffende kind neemt het toestel bij het achtereinde beet en houdt het gedurende de vlucht met één hand vast, zodat Pepe een rustige en veilige vlucht heeft. Wanneer hij bij het uitgekozen vliegveld is aanbeland, zet hij z'n toestel naast het gebouw aan de grond. Het kind tilt het gebouw op en kijkt in het onderliggende vak.

- **Liggen de beide benodigde pakjes in het geopende vliegveld?** Dan worden deze tussen beide vleugels van het vliegtuig geschoven (één links, één rechts).
- **Ligt er slechts één pakje van de gegooide kleuren in het vliegveld?** Dan kan er slechts één pakje weggehaald en ingeladen worden.
- **Ligt er geen enkel pakje van de gegooide kleuren in het vak?** Dan kan er helaas ook niets worden ingeladen. Het volgende kind is aan de beurt volgens de wijzers van de klok.

Is Pepes' toestel volgeladen? Dan moet hij nu naar het vliegveld van bestemming vliegen (de kleur van het vliegtuigje op de dobbelsteen). Het kind dat aan de beurt is, pakt het toestel voorzichtig bij het achtereinde beet, houdt het hoog in de lucht en draait vervolgens éénmaal om z'n eigen as. Pas daarna mag Pepe naar zijn bestemming vliegen en daar z'n toestel naast de doos aan de grond zetten.

Kleine kinderen blijven zitten en laten Pepe met z'n vliegtuig

slechts een keer rondom het speelveld vliegen, voordat ze hem naast de doos bij het vliegveld van bestemming aan de grond zetten.

pakjes afgeven

Eenmaal bij het vliegveld van bestemming aangekomen, wordt het **luchthavengebouw** opgetild. De vracht wordt uitgeladen en de **pakjes** in het vak gelegd. Voordat het gebouw weer op zijn plaats wordt teruggelegd, kijken alle kinderen welke pakjes erin liggen.

Vervolgens gaat het gebouw weer terug op zijn plaats.

1 munt per pakje

Opgelet:

- Voor elk **pakje dat goed is overgekomen** ligt er als beloning een muntstuk klaar.
- Een vliegveld dat zojuist de plaats van bestemming was, mag **niet meteen door** de volgende speler worden **opengemaakt** om nieuwe pakjes in te laden!
- **Pakjes** die tijdens het transport worden **verloren**, tellen niet mee en worden weer in een willekeurig vliegveld gelegd.

pakje(s) verloren?

Daarna gooit het volgende kind, dat kloksgewijs aan de beurt is, met de dobbelstenen.

7 munten: gewonnen

Einde van het spel:

Wie als eerste 7 munten heeft verzameld, heeft gewonnen en kan van een welverdiende vakantie gaan genieten.

Habermaab GmbH, Postfach 1107, 96473 Bad Rodach
TL 31246

Aufl. 1999/1