

Ab die Post!



Jeder Spieler verteilt Postsendungen.
Wer ist der schnellste Briefträger?

Würfelspiel für 2 bis 6 Spieler
von 8 bis 12 Jahren

Ravensburger® Spiel Nr. 00 831 5
Autoren: Guido Stalder und Peter Hunziker
Grafik: Viktor Näf

Inhalt:
6 Spielfiguren
108 Postsendungen
54 Ereigniskarten
2 Würfel
1 Spielplan

Ziel des Spiels

In dem kleinen Städtchen Postwil tragen die Spieler die Post aus. Dabei gibt es erfreuliche, manchmal aber auch hinderliche Ereignisse. Wer zuerst alle Sendungen zum richtigen Empfänger gebracht hat, ist Gewinner des Spiels.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel betrachten die Spieler gemeinsam den Spielplan. Er ist das Abbild der kleinen Stadt Postwil mit ihren Straßen und Gassen. Eine Bahnlinie und ein Fluß durchziehen die Stadt. Auf der einen Seite davon liegt die Altstadt, auf der anderen Seite findet man das Industriegebiet und den Vorort Postwil-Waldpark. Die Stadt ist überschaubar, und bald werden die Spieler alle Wege kennen.

Die blauen Ereigniskarten werden gut gemischt und als verdeckter Stoß neben den Spielplan gelegt.



Die Karten, die die Postsendungen darstellen, werden ebenfalls gut gemischt und verdeckt ausgeteilt:

Bei fünf und sechs Spielern erhält jeder 5, bei vier und weniger Spielern erhält jeder 7 Postsendungen. Die Spieler können auch vereinbaren, mit mehr oder weniger Postsendungen zu spielen.

Jeder Spieler legt die „Postsendungen“ offen vor sich hin. Er sortiert sie so, daß er sie auf dem günstigsten Weg bei den richtigen Adressen abliefern kann. Eilbriefe und Päckchen werden dabei extra gelegt.



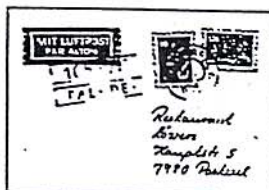
Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur, die er am Start in der Post aufstellt.

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt mit seinem „Zustellgang“, wie es in der Postsprache heißt.

Es gibt drei verschiedene Zustellgänge:

- Eilbriefe: Sie müssen immer zuerst ausgetragen werden. Danach muß der Spieler zum Postamt zurück.



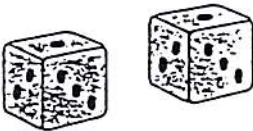


- Briefe, Nachnahmen, Einschreiben und Luftpost: Diese werden nach Straßen sortiert ausgetragen. Bei Nachnahmen und Einschreiben muß eine besondere Regel beachtet werden, die im nächsten Abschnitt steht.

- Päckchen: Wer Päckchen hat, muß sie zum Schluß wegbringen. Er muß vorher noch einmal zum Postamt zurück. Beim Austragen der Päckchen darf man zweimal mit beiden Würfeln würfeln. Die Päckchen werden mit dem Auto ausgefahren, da geht es schneller!

- Briefe, die auf der Adresse den Vermerk „Postlagernd“ tragen, bleiben auf dem Postamt. Das gleiche gilt für Briefe an Empfänger, die ein Postfach haben. Der Spieler darf sie gleich zu Beginn des Spiels ablegen (zurück in die Schachtel). Kein eigener Zustellgang!

Würfeln und Ziehen:



Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und zählt die Punkte zusammen. Er darf diese Zahl von Feldern in jede beliebige Richtung ziehen, um Post zur richtigen Adresse zu bringen.

Der Spieler muß eine Hausnummer nicht mit genauer Punktzahl treffen. Hat er die Adresse erreicht, legt er seine Karte ab (zurück in die Schachtel) und darf dann überzählige Würfelpunkte in Richtung auf die nächste Adresse weiterziehen.

Ausnahmen sind: Nachnahme, Einschreiben, Päckchen. Bei diesen Sendungen bleibt der Spieler bei dem Haus stehen. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Der Briefträger braucht eine Unterschrift, er muß Geld einziehen oder das Auto abstellen, das kostet Zeit. Erst wenn der Spieler wieder mit Würfeln an der Reihe ist, zieht er weiter.

Ereignisfelder:



Wer auf ein Feld mit Ausrufezeichen zu stehen kommt, muß eine Ereigniskarte aufnehmen und die Anweisung darauf befolgen.

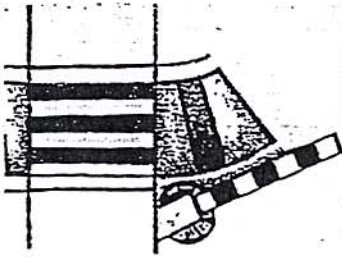
Manche Ereigniskarten verlangen, daß man zum nächsten Briefkasten oder zur nächsten Telefonzelle geht. Telefonzellen und Briefkästen sind durch gelbe Spielplanfelder markiert.



3 Briefkästen: in der Bahnhofstraße, in der Hauptstraße und im Postamt.



4 Telefonzellen: beim Bahnhof, in der Vorgasse, in der Neustraße und im Postamt.



Die beiden Bahnübergänge im Kirchweg und in der Industriestraße dürfen nur mit gerader Würfelzahl überquert werden. Wer eine ungerade Punktzahl würfelt, muß stehenbleiben. Der Wurf verfällt.

Ende des Spiels

Wenn alle Spieler ihre Post verteilt haben und wieder bei der Post angekommen sind, ist das Spiel zu Ende. Das Postamt muß nicht mit direktem Wurf erreicht werden. Gewonnen hat der Spieler, der als erster wieder in der Post ist.

Einiges Wissenswertes über Postsendungen und ihre Zustellung

In unserem Spiel kann nicht alles genauso wie in Wirklichkeit ablaufen, sonst würde es nicht soviel Spaß machen. In Wirklichkeit ist nämlich ein Briefträger nur für die Post eines bestimmten Bezirks zuständig. Er ist nicht überall in der Stadt unterwegs, außer der Ort ist so klein, daß die Arbeit von einer Person bewältigt werden kann. Aber eines stimmt:

Ehe die Briefe ausgetragen werden, müssen sie von den „Zustellern“, wie es bei der Post heißt, genau nach Bezirken und dann in der Reihenfolge der Straßen und Hausnummern sortiert werden. Deshalb ist es wichtig, daß jede Sendung eine deutliche „Anschrift“ hat, man sagt auch „Adresse“. Zur Adresse gehören der Name, die Straße mit Hausnummer und der Ortsname mit Postleitzahl.

Jeder Brief muß nicht nur die Adresse des Empfängers, sondern auch die des Absenders tragen. „Empfänger“ nennen wir den, der eine Postsendung bekommt. In manchen Gegenden sagt man auch „Adressat“. „Absender“ ist derjenige, der eine Postsendung abschickt.

„Frankiert“ heißt ein Brief, wenn eine Briefmarke darauf klebt. Sie ist die Bezahlung für die Beförderung. Ihr Wert hängt von Größe, Gewicht und Zustellungsart der Sendung ab.

Verschiedene Arten von Postsendungen:

Außer den gewöhnlichen Briefen und Päckchen gibt es in unserem Spiel auch noch andere Arten von Postsendungen.

Eilzustellung: Im Alltag sprechen wir von Eilbrief oder Expressbrief. Das ist ein Brief, der schneller zugestellt wird. Wenn er bei der Post angekommen ist, wird er sofort zum Empfänger gebracht.

Einschreiben: Bei einer Einschreibsendung geht es um größere Sicherheit. Der Absender möchte sicher sein, daß der Brief beim Empfänger ankommt. Er will auch beweisen können, daß er den Brief abgeschickt hat. Beim Postamt wird deshalb genau aufgeschrieben, wann der Brief abgegeben wurde und unter welcher Nummer er läuft. Der Brief wird „eingeschrieben“ oder „registriert“ (deshalb auch das „R“ auf dem Aufkleber mit der Nummer). Darüber erhält der Absender eine Bescheinigung, die „Einlieferungsbescheinigung.“ Wenn der Brief angekommen ist, muß der Empfänger unterschreiben, daß er den Brief erhalten hat.

Nachnahme: Eine solche Sendung übergibt der Briefträger dem Empfänger erst dann, wenn dieser den Geldbetrag bezahlt hat, den die Sendung wert ist. Die Post übernimmt das Geldeinziehen für den Absender.

Luftpost: Luftpostbriefe werden wie gewöhnliche Briefsendungen ausgetragen. Sie werden aber wegen der weiten Entfernungen mit dem Flugzeug befördert. Das geht schneller als auf dem gewöhnlichen Wege mit Bahn und Schiff.

Es gibt noch viel Interessantes über die Post, über Postsendungen und über die Berufe, die mit der Post zusammenhängen, zu erfahren. Jedes größere Postamt hat eine Stelle für Öffentlichkeitsarbeit. Dort gibt es Informationsschriften, die alles genau erklären. Was wir hier schreiben, ist nur ein ganz kleiner Ausschnitt.

Und nun viel Vergnügen beim Spiel „Ab die Post!“

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag
Ravensburg

