Cospudener Wettlauf

Spielanleitung

TRETMOBILE VERMIETUNG

Sport am Cospudener See und Spielspaß Zuhause

www.tretmobile.com

Inhaltsverzeichnis

Spielspaß Zuhause

Allgemeines 2

Spiele 4

Bestellmöglichkeiten 5

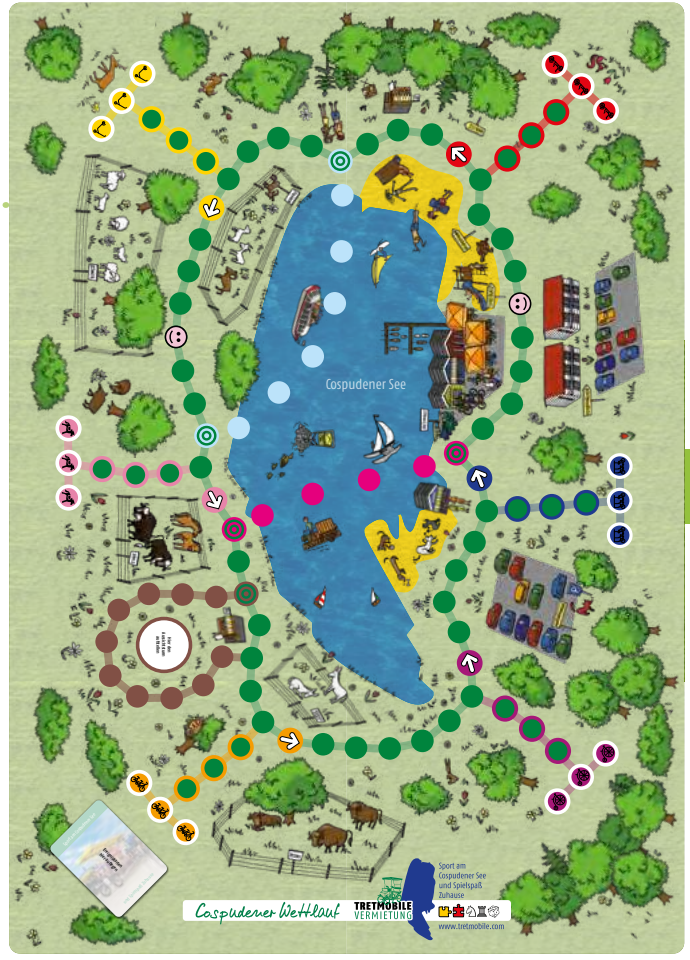
Cospudener Wettlauf 7

Puzzles 18

Memo 20

Sport am Cospudener See

Sportgerätevermietung 22



Sport am Cospudener See und Spielspaß Zuhause

Im Ort Cospuden wurde die ehemalige Braunkohlegrube mehrere Jahre lang mit glasklarem Wasser geflutet und wird seit dem Jahr 2000 als „Naherholungsgebiet Cospudener See“ von jährlich mehreren hunderttausend Menschen genutzt: Sie kommen zum wandern, joggen, schwimmen, segeln, Tretmobilfahren, tauchen und Tiere beobachten. Insider nennen ihn den „Cossi“.

Viele Menschen verbringen ihre Geburtstage am See, feiern Jubiläen, Junggesellenabschiede, Hochzeiten und Teamevents in dieser einmaligen Kulisse mitten in Leipzig.

Besondere Veranstaltungen wie das Think-Musikfestival, Langstreckenschwimmen, See- und Hafenfest, Töpfermarkt, Cospudener Seelauf und verschiedene Regatten bieten Schaulustigen Anregungen und fordern Sportbegeisterte heraus.

Direkt am Rundweg steht der Aussichtsturm Bistumshöhe. Nach dem Erklimmen von 180 Stufen ist in 35m Höhe der See als Ganzes sichtbar, umgeben von Wald.

Die meisten Besucher sind so fasziniert, dass sie immer wieder an den Cospudener See kommen und noch vor Ort eine Ferienwohnung für ihren nächsten Urlaub buchen.

Wo findet man sonst noch so klares Wasser und idyllische Natur, vielseitige Gastronomie und sportliche Angebote, mitten im Grünen und doch gut erreichbar?

Wir, die Sportgerätevermieter vom Cospudener See, haben mit dem *Cospudener Wettlauf* eine Möglichkeit für unsere Besucher, Gäste und Urlauber geschaffen, den See mit nach Hause zu nehmen.

Suchen Sie sich aus unserem Sortiment die Spiele aus, die Sie am liebsten spielen: Den *Cospudener Wettlauf* in einer Gruppe bis zu 6 Personen oder verschiedene Puzzles und Memospiele, die allein und in kleinerer Runde Spaß machen.

In jedem Fall werden Sie die Highlights vom Cospudener See wiedererkennen und Vertrautheit fühlen.

Von März bis Oktober können Sie uns am Cossi bei der Sportgerätevermietung täglich live treffen.

Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie!

Unsere Spiele für Spielspaß Zuhause

Mit unseren Spielen können Sie sich Zuhause an Ihren Besuch am Cospudener See erinnern. In jedem Fall sind unsere Spiele eine super Geschenkidee an besondere Menschen oder Andenken an einen Teamevent am See.

Caspudener Wettlauf
Artikel W01-CW01

Fotopuzzle 100 Teile
Artikel P0100-01

Fotopuzzle 200 Teile
Artikel P0200-01

Fotopuzzle 500 Teile
Artikel P0500-01

Memo 64 Karten
Artikel ME64-01

Sie können das Spiel Cospudener Wettlauf verschiedene Puzzles und Memos ganz einfach kaufen:

im Shop auf unserer Webseite

www.tretmobile.com

oder direkt an der

Vermietstation

Wenn es ein Geschenk ist, geben Sie bitte bei der Bestellung die Versendeanschrift an. Gern verschicken wir Ihre Bestellung direkt an den von Ihnen ausgewählten Empfänger.

Cospudener Wettlauf

Inhalt Spielkarton:

- **Spielbrett A1 (gefaltet auf A3)**
- **insgesamt 19 Spielfiguren,** je 3x: Tretmobil, Tandem, Gokart, Einhorn, Hochrad, Roller
- **1 Aussichtsturm, 60 Ereigniskarten** mit kniffligen Fragen und Seemannsaufgaben
- **1 Scheibe mit Drehpfeil, 1 Würfel, 2 Seile, DIN A5 Spielanleitung**

Spielanleitung

Spielziel

Ziel ist es, als erster Spieler alle drei Spielfiguren in die eigenen Zielplätze eingeparkt zu haben.

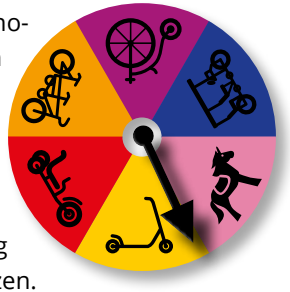
Mitspieler

Es können 2 bis 6 Personen mitspielen.

Spielalter

Das Spiel ist für Kinder von 6 Jahren an bis Einhundertjährige entwickelt. Die Ereigniskarten vermitteln Interessantes rund um den See und erfordern Geschick

beim legen der Seemannsknoten. Die Fragen und Aufgaben auf den Ereigniskarten haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade.



Es liegt in Ihrem Ermessen, ein Kind bei der Beantwortung schwieriger Fragen zu unterstützen.

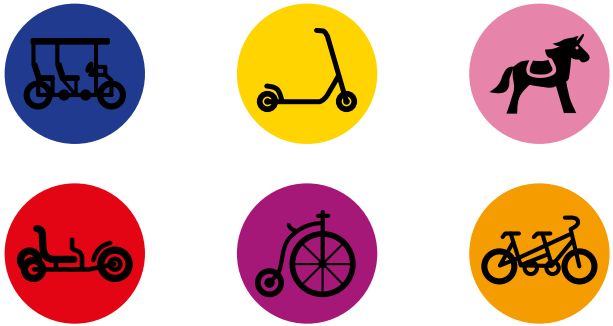
Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler erhält drei GLEICHE Spielfiguren. Zur Auswahl stehen *Tretmobile, Gokarts, Tandems, Roller, Hochräder und Einhörner.* Welcher Mitspieler welche Spielfiguren erhält, entscheidet die Drehscheibe.

Ein Mitspieler dreht den Pfeil auf der Drehscheibe und darf sich die Spielfiguren nehmen, dessen Bild angezeigt wird und stellt seine drei Figuren auf den Tisch, neben das Spielbrett.

Anschließend dreht der nächste Mitspieler. Sollte eine bereits vergebene Spielfigur auf der Drehscheibe erscheinen, dreht der Mitspieler so lange den Pfeil, bis eine Spielfigur angezeigt wird, die noch nicht vergeben ist.

Die Spielfiguren haben ihren jeweiligen, farbigen Platz auf dem Spielbrett:



Die Ereigniskarten werden gemischt und als Stapel auf das vorgesehene Feld auf das Spielfeld gelegt, mit der Rückseite nach oben, damit die Fragen nicht sichtbar sind. Der Aussichtsturm wird auf seinen Platz auf das Spielfeld gestellt.

Spielablauf

Ein Spieler beginnt mit dem Würfeln. Zu Beginn darf er dreimal würfeln. Würfelt er eine Sechs, stellt er eine seiner Spielfiguren auf den Startplatz seiner Farbe (Spielfeld mit Pfeil) und würfelt noch einmal. Mit dieser neu gewürfelten Zahl muss er den Startplatz freimachen und den Lauf um den See beginnen.

Der Startplatz muss nach dem Einsetzen immer freigemacht werden, solange Spielfiguren dieses Mitspielers noch auf dem Tisch stehen, damit diese mit der nächsten gewürfelten Sechs herauskommen können.

Die Laufrichtung ist mit den Pfeilen vorgegeben und verläuft entgegen dem Uhrzeigersinn, so wie die meisten Kunden auch vor Ort die Runde um den See mit den Tretmobilen fahren. Die anderen Mitspieler würfeln nacheinander.

Spielregeln

wer eine Sechs würfelt, muss mit mit einer Spielfigur auf seinem Startpunkt herauskommen, es sei denn, alle drei seiner Figuren befinden sich bereits auf dem Spielbrett. In diesem Fall darf er mit einer beliebigen seiner Spielfiguren sechs Felder vorwärts laufen und noch einmal würfeln.

Wenn eine Spielfigur auf diesem Punkt stehen bleibt, muss sie mit dem nächsten Würfeln den Weg mit dem Schiff MS Cospuden über den See beschreiten, egal ob es eine Abkürzung oder eine Verlängerung bedeutet.

Bleibt eine Spielfigur auf diesem Punkt stehen, muss sie mit dem nächsten Würfeln den Weg mit dem Floß über den See beschreiten, egal ob es eine Abkürzung oder eine Verlängerung bedeutet.

Wenn eine Spielfigur auf diesem Punkt stehenbleibt, muss sie beim nächsten Würfeln den etwas längeren Weg um den Aussichtsturm Bistumshöhe herum beschreiten, egal ob es eine Abkürzung oder eine Verlängerung bedeutet.

Endet der Lauf einer Spielfigur auf diesem Punkt, der zweimal vorkommt, wird das Spiel kurz für eine Frage oder Aufgabe aus den Ereigniskarten unterbrochen. Dafür nimmt ein anderer Mitspieler die oberste Ereigniskarte vom Stapel und liest die Frage oder Aufgabe vor. Der Mitspieler, dessen Spielfigur auf dem bezeichneten Punkt gelandet ist, beantwortet die Frage oder versucht die Aufgabe zu lösen. Der fragende Mitspieler gleicht die Antwort mit der vorgegebenen Antwort auf der Ereigniskarte ab und verkündet die Folge (vorlaufen, rückwärtslaufen etc.). Die Spielkarte wird anschließend als unterste Karte unter den Stapel gelegt.

Einige Ereigniskarten enthalten die Aufgabe, einen bestimmten Seemannsknoten aus einem oder beiden beigelegten Seilen zu knoten. Nachfolgende Zeichnungen (Seite 13) erklären, wie die Knoten geknüpft werden und fertig aussehen.

Bleibt eine Spielfigur auf einem Spielfeld stehen, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht, wird die

bereits stehende Spielfigur herausgeworfen und muss wieder außerhalb des Spielbretts auf einen neuen Start mit einer Sechs warten.

Auf den beiden Überquerungen über den See und dem Umweg um den Aussichtsturm werden Spielfiguren genauso herausgeworfen, wie auf den grünen Spielfeldern auf dem Rundweg, wenn eine Spielfigur auf eine andere trifft.

Steht eine Spielfigur schon kurz vor dem eigenen Zieleinlauf und würfelt der Mitspieler eine zu hohe Zahl, braucht die Spielfigur nicht am Zieleinlauf vorbei laufen, sondern setzt diese Runde aus. Innerhalb der Zieleinlauffelder dürfen die Spielfiguren nicht übersprungen werden.

Kann ein Spieler nach dem Würfeln eine Spielfigur nicht setzen, weil sich alle drei eigene Spielfiguren im Ziel oder Zieleinlauf befinden und nicht übersprungen werden dürfen, oder er auf seine eigene Figur treffen würde, setzt er diese Runde aus.

Hinweis: Die dreidimensionalen großen Spielfiguren sind quer auf die Laufpunkte zu stellen, dann haben alle Figuren ausreichend Platz.

Seemannsknoten

Auf drei der Ereigniskarten ist die Aufgabe gestellt, einen Seemannsknoten zu legen. Hier zeigen wir, wie einfach das geht und wie die Knoten fertig aussehen.

Achterknoten

Der Knoten sieht aus, wie eine Acht. Er gehört zum Basiskönnen eines jeden Seglers. Der Knoten stellt eine Verdickung dar und verhindert ein durchrutschen.

1 *Eines der beiden Seile nehmen und eine lockere Schlaufe legen.*

Das obere Ende unter dem zweiten Ende durchfädeln. 2

3 *Das gleiche Ende von oben nach unten durch die große Schlaufe ziehen.*

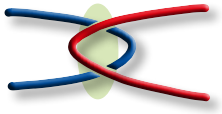
Langsam an beiden Enden ziehen und schon ist der Achterknoten fertig. 4

Kreuzknoten

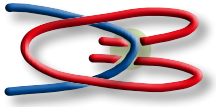
Der Kreuzknoten verbindet zwei gleich starke Seile miteinander und ist sicher der am meisten verwendete Knoten. Hierzu werden beide Seile benötigt.

1. *Mit dem ersten Seil eine Schlaufe legen.*

Mit dem zweiten Seil spiegelbildlich eine Schlaufe in die große Schlaufe legen.

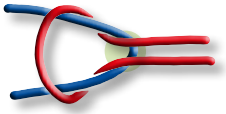


2.



3. *Beide Enden vom zweiten Seil unter die Schlaufe vom ersten Seil nach oben fädeln.*

Beide durchgefädelten Enden vom zweiten Seil über die Schlaufe nach aussen legen.



4.

5. *Langsam alle vier Enden festziehen und schon ist der Kreuzknoten fertig.*

Palstek

Dieser Knoten sieht zwar verzwickt aus, ist aber dennoch ganz leicht zu legen. Er wird zum knüpfen einer festen Schlaufe verwendet. Darin lässt sich zum Beispiel ein Karabinerhaken befestigen.

1. *Als erstes eine große Schleife mit einem kleinen Auge darin legen.*

Das lange Ende wird nun von unten nach oben durch das kleine Auge geführt.

2.

3. *Dasselbe Ende unter dem bisher nicht bewegten Ende durchführen.*

Zum Schluss von oben nach unten durch das kleine Auge fädeln.

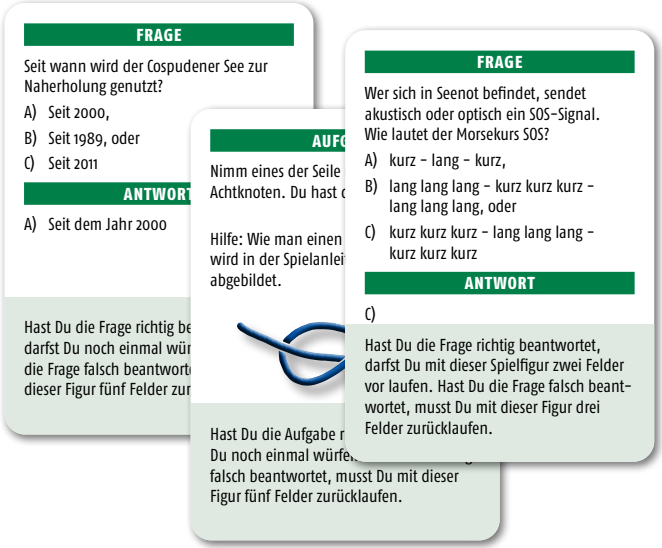
4.

5. *Beide Enden festziehen, fertig ist der Palstek. Die große Schlaufe bleibt fest.*

Spieleffekt

Natürlich braucht man immer etwas Glück, wenn in einem Spiel gewürfelt wird. Beim *Cospudener Wettlauf* wird durch die Fragen der Ereigniskarten Wissen rund um das Naturparadies vermittelt, das Gedächtnis geschult und die Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit beim Legen der Knoten geübt.

Durch die Spielstreckenveränderungen oder -abkürzungen über den See ergeben sich neue Spielverläufe, die sowohl Geduld als auch schnelles Reagieren fordern.



Strategisches Denken, mit welcher Spielfigur am besten gelaufen wird, um schnell und sicher den eigenen Zieleinlauf zu erreichen, gehört genauso dazu, wie die Fähigkeit, Niederlagen einzustecken und sich über Siege zu freuen.

Puzzle

Inhalt Spielkarton:

› Puzzleteile siehe Aufdruck Karton

Spielanleitung

Spielziel

Ziel ist es, alle einzelnen Puzzleteile zu einem vollständigem Bild zusammenzusetzen. Das Motiv entsteht dabei fehlerfrei.

Mitspieler

Es können je nach Größe 1 - 4 Mitspieler an der Fertigstellung eines Puzzles mitwirken.

Spielalter und Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad eines Puzzles entsteht durch das Motiv und die Anzahl der Teile. Wir bieten Puzzles mit nur 100 Teilen für Kinder ab 8 Jahren an. Viele Kinder sind sehr geschickt im puzzeln. Ein Puzzle kann hintereinander oder auch an mehreren Tagen, sozusagen in Etappen, fertiggestellt werden. Puzzles für Jugendliche und Erwachsene haben in der Regel schwierigere Motive und wesentlich mehr, meist 500 bis 2.000 Teile.

Spielvorbereitung

Je nach Anzahl der Puzzleteile können die fertigen Puzzles unterschiedlich große Flächen ergeben. Am leichtesten puzzelt es sich, wenn eine glatte Fläche, zum Beispiel eine Tischplatte genutzt wird. Bei großen Puzzeln, deren Fertigstellung mehrere Tage beanspruchen kann, sollte von Beginn an bedacht werden, einen Tisch oder eine Platte auszusuchen, die über die mehreren Tage bis das Puzzle fertig gelegt ist, nicht anderweitig gebraucht wird. Es gibt auch Puzzlematten, auf denen noch nicht fertiggestellte Puzzles an einem nicht benötigten Platz geparkt werden können.

Spielablauf

Am einfachsten ist es, alle Teile auf die Rückseite zu legen, damit das aufgedruckte Motiv sichtbar ist. Viele Puzzler beginnen damit, den Rand zu legen. Randteile haben immer eine glatte Kante nach außen. Jedes Puzzle hat 4 Eckteile. Diese haben zwei glatte Kanten über Eck.

Der Vorteil beim Beginn mit dem Rand ist, dass die gelegte Größe klar wird und sich Positionen von Motivdetails besser zuordnen lassen. Aber nicht jeder Puzzler beginnt mit dem Rand. Einige beginnen mit markanten Teilen das Motiv von innen heraus zu legen und schließen mit dem Rand ab.

Probieren Sie einfach verschiedene Techniken und finden heraus, welche Ihnen besser gefällt.

Spielregeln

Wer allein puzzelt, braucht sich keinen Regeln zu unterwerfen, sondern kann einfach drauf loslegen. Wenn im Team gemeinsam daran gearbeitet wird das Puzzle fertigzustellen, ergeben sich oft Handlungsstränge beim puzzeln „ich suche alle Teile, auf denen ein Stück Himmel zu sehen ist“, „lass uns doch die Einhornteile nach rechts legen“, „fang du doch mit dem Rand an“...

Spieleffekt

Geduld, Ausdauer, Vorstellungsvermögen und perspektivisches Sehen werden geschult. Wir wünschen Ihnen viel Spaß!

Memo

Inhalt Spielkarton:

- Memokarten
- Spielanleitung

Spielanleitung

Spielziel

Ziel ist es, so viele Kartenpaare wie möglich zu finden. Wer am meisten hat, gewinnt das Spiel.

Mitspieler

Je nach Anzahl der Kartenpaare 1 - 6 Mitspieler.

Spielalter und Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich aus der Einfachheit oder Komplexität der Bilder sowie der Kartenanzahl. Es gibt einfache Memos für Kinder ab drei, vier Jahren. Bei diesen ersten Memos geht es um das Erlernen der Spielregel und üben von Merkfähigkeit und Orientierungssinn. Wenige Kartenpaare mit eindeutigen Abbildungen sind dafür geeignet. Bei älteren Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen werden die Anzahl der Kartenpaare erhöht und die Abbildungen komplexer oder einander ähnlicher, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und in übersichtlicher Anordnung auf dem Tisch ausgelegt, mit der Rückseite nach oben, die Motive auf der Vorderseite sind nicht sichtbar.

Spielablauf

Ein Mitspieler beginnt, indem er zwei Karten auswählt, umdreht und an gleicher Stelle mit den Motiven nach OBEN hinlegt, sodass er und alle Mitspieler diese sehen können.

Sind es zwei gleiche Abbildungen, darf er das Pärchen aufnehmen und zu sich an den Spielrand legen. Als Belohnung darf er noch einmal zwei beliebige Karten aufdecken und umdrehen. Sind zwei Abbildungen unterschiedlich, werden diese (nachdem alle Mitspieler einige Momente die Abbildungen sehen konnten) an gleicher Stelle wieder mit der Rückseite nach oben gelegt. Der nächste Mitspieler ist dran.

Im Laufe des Spiels werden immer Liegeplätze für die jeweiligen Abbildungen bekannt, weil sie aufgedeckt waren. Aber wer kann sich die Plätze am besten merken? Wenn alle Kartenpaare gefunden sind, zählt jeder Mitspieler die Anzahl seiner gefundenen Kartenpaare. Wer am meisten hat, gewinnt das Spiel.

Spielregeln

Um die Merkfähigkeit zu trainieren, kann man ein Memo auch allein spielen. Gerade für ältere Menschen ist das eine gute Gelegenheit, das Erinnerungsvermögen wach zu halten. Der Ablauf ist wie bei mehreren Mitspielern. Natürlich macht es mehr Spaß, wenn mehrere Personen um den Sieg wetteifern.

Spieleffekt

Die Merkfähigkeit und das Erinnern werden trainiert, auch Geduld und die Fähigkeit, mit Enttäuschung über eine Niederlage und dem Stolz gewonnen zu haben, umzugehen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß!

Sport am Cospudener See

Wenn Sie nun die von uns entwickelten Spiele kennengelernt haben, das Spiel *Cospudener Wettlauf*, unsere Puzzles oder Memos, wird es höchste Zeit, den „richtigen“ Cospudener See zu besuchen! Seien Sie neugierig, wie alles „in echt“ aussieht. Sie werden sich gut orientieren können, weil Sie die Highlights am See und den Rundweg vom Spielbrett schon kennen.

Entscheiden Sie selbst, ob Sie am See spazieren oder mit einem unserer Sportgeräte um den See herumfahren möchten. Wir bieten nicht nur die Ihnen bekannten Spielfiguren Tretmobile, Roller, Gokarts, Tandems, Hochräder und Einhörner als Sport-geräte an. Bei uns können Sie ausserdem Fahrräder, Stepper, Scooter und vieles mehr mieten.

Werden auch Sie Besucher, Tagesgast oder Urlauber am Cospudener See. Sie werden begeistert sein und den Cossi bald als Lieblingsziel Ihrer Ausflüge liebgewinnen.

Von März bis Oktober können Sie uns am Cossi bei der Sportgerätevermietung täglich live treffen. Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie!

Tretmobile- und Sportgerätevermietung

Cospudener See, Hafenstraße 23
04416 Markkleeberg (bei Leipzig)

info@tretmobile.com
Tel. 0152 / 2924 4535

www.tretmobile.com

TRETMOBILE VERMIETUNG

Sport am Cospudener See und Spielspaß Zuhause

www.tretmobile.com