2-4 45-60 12+
OPERATION:
KINDER
GARTEN
In der düsteren Welt des Kindergartens, in der Saft der Treibstoff für Chaos ist, der Spielplatz die ultimative Arena, der Kampf gegen Wutanfälle allgegenwärtig, bleiben die Kindergärtner - Hüter der Ordnung - stets pflichtbewusst, bereit einzuschreiten und den Ball wegzunehmen, wenn es erforderlich ist.
Wirkt die Lage auf dem Schlachtfeld auch ruhig, so können doch jeden Moment Feindseligkeiten losbrechen. Der Hof bleibt voller Gefahren und jeden Moment werden die Horden der Kindergartenkinder aufeinander losgelassen.
Wer wird sich durchsetzen im ultimativen Kampf zwischen Licht und Finsternis, zwischen Ordnung und Chaos, zwischen Desinfektionsmittel und spitzen Gegenständen?
HARRY-PEKKA KUUSELA
LudiCreations

SPIELMATERIAL

12 Würfel

Die Würfel werden benutzt, um anzuzeigen, wie weit die Kindergärtner sich bewegen dürfen, wie weit und in welche Richtung die Kinder sich bewegen, wie weit die Direktorin sich bewegt und welche Routinen die Kindergärtner zu ihrer Verfügung haben.

5 Holzfiguren

4 Kindergärtner – blau, rot, grün, gelb
Im Bestreben, die Kinder sicher ihren Eltern zu übergeben, bewegen die Spieler die Kindergärtner und führen mit ihnen Aktionen auf dem Hof aus, um die Kinder vor Gefahren und vor sich selbst zu schützen.

1 Direktorin – grau
Im Reifen Alter von 27 Jahren geht die Direktorin aufgrund von Erschöpfung in den Ruhestand. Sie versucht ihren letzten Arbeitstag zu überleben und dabei die Kindergärtner zu bewerten, um einen von Ihnen für ihre Nachfolge zu empfehlen. Die Position der Direktorin zeigt an, welcher Spieler Startspieler wird und bewirkt Punkteverlust durch den Radau aufgebrachter Kinder.

76 Holzmarker

4 Bewertungsmarker (1 in jeder Spielerfarbe)
Diese werden verwendet, um die Bewertung der Leistung der einzelnen Kindergärtner durch die Direktorin festzuhalten.

24 Boo-Boo-Würfel (6 in jeder Spielerfarbe)
Boo-Boos markieren Zwischenfälle auf dem Hof. Die Marker werden auf Felder gelegt, auf denen die betroffenen Kinder sich befinden. Sie bleiben auf dem Feld, auf dem sie aufgetreten sind, und können nur durch eine **PATCH UP (VERARZTEN)** Aktion / Routine entfernt werden.

48 Boo-Hoo-Marker (12 Scheiben in jeder Spielerfarbe)
Boo-Hoos werden verursacht, wenn die Kinder durch etwas aufgebracht sind. Sie werden in die Gruppenräume rund um den Hof gelegt.

60 sechseckige Plättchen

36 Kinder
(9 blaue Kolibris, 9 rote Marienkäfer, 9 grüne Schildkröten, 9 gelbe Hummeln)
Die Kinder sind in vier unterschiedliche Gruppen unterteilt, für die je ein Kindergärtner verantwortlich ist. Jede Gruppe besteht aus Kindern dreier unterschiedlicher Altersgruppen:

- Die Knirpse sind die jüngsten Kinder und werden durch die kleinsten Plättchen dargestellt.
- Die Krümel sind die mittleren Kinder und werden durch die mittelgroßen Plättchen dargestellt.
- Die Lümmel sind die ältesten Kinder und werden durch die größten Plättchen dargestellt.

24 Chaos
Chaosmarker sind doppelseitig bedruckt. Auf einer Seite ist ein Ort auf dem Spielbrett angegeben, entweder eine Feldnummer oder die Gefahrenzone. Auf der anderen Seite sind verschiedene Arten chaotischer Gegenstände und Ereignisse abgebildet, welche die Kinder betreffen. (siehe **4. Chaos**).

2 Stoffbeutel

Diese werden verwendet, um bei der **0. Aufstellung** zufällige Kindermarker und in Phase **4. Chaos** zufällige Chaosmarker zu ziehen.

1 Spielbrett “Hof”

Die Seite des Spielbretts für 2 oder 4 Spieler zeigt vier Abschnitte, von denen jeder einen Teil des Hofs und einen Gruppenraum enthält.
Auf der Rückseite befindet sich der Spielplan für 3 Spieler mit drei Abschnitten.Die Kinder toben wild über den Hof, das Ziel der Kindergärtner ist es, sie vor Ende des Tages sicher in den Gruppenräumen zu versammeln.

Die Boo-Hoo-Marker werden in die Gruppenräume gelegt, welche durch Türen dargestellt sind. Radau ist schlecht und besonders unangenehm für die Direktorin.

Jeder Abschnitt des Hofs ist in sechseckige Felder unterteilt, auf denen sich Kindergärtner, Kinder und das Chaos tummeln. Jedes Sechseck ist nummeriert, um es identifizieren zu können, und jede der sechs Seiten ist mit einer bestimmten Anzahl Punkte markiert, welche den Augen des 6-seitigen Würfels entsprechen und die Richtung angeben.

In der Mitte des Hofs ist der Sandkasten, ein sicherer Ort zum Spielen für die Kinder. In den vier Ecken des Hofs befindet sich je eine Gefahrenzone, in denen die Kinder sich sehr wahrscheinlich verletzen, wenn sie zu lange dort bleiben.

Der Sandkasten

Im Spiel mit vier Spielern passen bis zu 12 Kinder in den Sandkasten.
Im Spiel mit drei Spielern passen bis zu 9 Kinder in den Sandkasten.
Im Spiel mit zwei Spielern passen bis zu 6 Kinder in den Sandkasten.
Der Sandkasten gilt für Bewegungen, Aktionen und Routinen als benachbart zu allen umliegenden Feldern. Kinder werden im Sandkasten nicht gestapelt und sind sicher vor Zusammenstößen.

Die Gefahrenzonen

In jede Gefahrenzone passen bis zu 6 Kinder.
Die Gefahrenzonen gelten für Bewegungen, Aktionen und Routinen als benachbart zu allen umliegenden Feldern. Kinder werden in den Gefahrenzonen nicht gestapelt, sind jedoch nicht sicher vor Zusammenstößen.

1 Spielbrett “Aufenthaltsraum” für Kindergärtner

Der Aufenthaltsraum dient als Ablage für die Würfel während der **1. Morgenrunde** sowie als Ablage für Chaosmarker und enthält die Bewertungsskala der Direktorin, mit der die Leistung der einzelnen Kindergärtner festgehalten wird.

AUFBAU

1. Der Hof wird in die Mitte gelegt, daneben der Aufenthaltsraum der Kindergärtner. Die Würfel werden als Vorrat zusammen abgelegt. Im Spiel mit 2 Spielern werden 10 Würfel verwendet. Im Spiel mit 3 Spielern werden 11 Würfel verwendet. Im Spiel mit 4 Spielern werden alle 12 Würfel verwendet.
2. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich den dazugehörigen Kindergärtner, Bewertungsmarker, 9 Kinder (3 Knirpse, 3 Krümel, 3 Lümmel), 6 Boo-Boo-Würfel und 12 Boo-Hoo-Marker. Alle Chaosmarker kommen in einen der Stoffbeutel.
3. Die Spieler setzen ihren Bewertungsmarker auf das Feld "100%" der Bewertungsskala.
4. Die Direktorin wird auf das Gruppenraumfeld des Startspielers gestellt. Das ist derjenige Spieler, welcher zuletzt in einem Kindergarten war. Der Startspieler kann auch zufällig oder auf eine andere, gemeinsam beschlossene Weise bestimmt werden.
5. Die Spieler setzen ihre Kindergärtner auf die Gruppenraumfelder, bereit den Hof über eine Seite der an die Tür angrenzenden Felder zu betreten.

SPIELREGELN

Das Spiel geht über 6 Runden, in denen die Spieler versuchen, die ihnen anvertrauten Kinder zum Ende des Spiels gesund und munter in den Gruppenräumen zu versammeln, damit sie von ihren Eltern abgeholt werden können. Jede Runde besteht aus folgenden Phasen:

0. Aufstellung *(nur in den ersten 3 Runden)*
1. Morgenrunde
2. Kinder
3. Kindergärtner
4. Chaos
5. Bewertung

0. Aufstellung (nur in den ersten 3 Runden)

Schrei erst, wenn sie an Dir kleben!

Zu Beginn jeder der ersten 3 Runden werden Kinder in den Hof gelassen.

In Runde 1 tauchen die Knirpse auf, die jüngsten Kinder.

In Runde 2 kommen die Krümel zum Spielen raus.

In Runde 3 betreten die Lümmel, die Ältesten, den Hof.

Um die Kinder zufällig zu verteilen, steckt der Startpieler alle Kinderplättchen eines Alters in den zweiten Stoffbeutel. Dann wird ein Plättchen nach dem anderen gezogen und von einem beliebigen (durch unterstrichene Nummer markierten) Startfeld aus im Uhrzeigersinn auf die weiteren Startfelder im Hof gesetzt.

In Runde 2 oder 3 können sich bereits Kinder auf einem Startfeld befinden. Wird ein neues Kind zu einem schon besetzen Feld hinzugefügt, stapelt man es auf bereits vorhandene Kinder (siehe Stapel unter **2. Kinder**). Befindet sich auf dem Feld bereits ein kompletter Stapel von drei Kindern, wird gewürfelt und das neue Kind auf das angrenzende Feld gelegt, welches in der vom Würfel angezeigten Richtung liegt (1-6). Befinden sich auf dem so ermittelten Feld ebenfalls drei Kinder, wird dieser Vorgang wiederholt.

1. Morgenrunde

Zeit den Tag zu planen. Oder die nächste Stunde. Oder Minute. Oder wie lange es auch dauern mag, dieses Durcheinander zu beseitigen.

Der Startspieler einer Runde ist der Spieler, in dessen Gruppenraum sich die Direktorin aktuell befindet.
Der Startspieler würfelt mit allen Würfeln und gruppiert sie entsprechend ihrer Ergebnisse, damit die Spieler ihre Züge einfacher planen können.
Beginnend mit dem Startspieler nimmt jeder Spieler einen Würfel und legt ihn auf ein freies Feld im Aufenthaltsraum der Kindergärtner. Ein Spieler darf keinen Würfel auf das Feld "Kindergärtner bewegen" eines anderen Spielers legen.
Ein Spieler der keinen Würfel ablegen kann, da kein zulässiges Feld mehr frei ist, wird übersprungen. Die übrigen Spieler fahren fort, bis alle Würfel abgelegt wurden.

Nachdem alle Würfel abgelegt wurden, geht die Direktorin im Uhrzeigersinn um so viele Gruppenräume weiter, wie der Würfel auf dem Feld "Direktorin bewegen" anzeigt.Jeder der vier Gruppenräume zählt einen Bewegungspunkt.

2. Kinder

Helden werden nicht geboren. Helden werden gemacht. Kindergärtner hingegen werden geboren... um unter den kleinen Händen der Kinder zu leiden.

Stapel

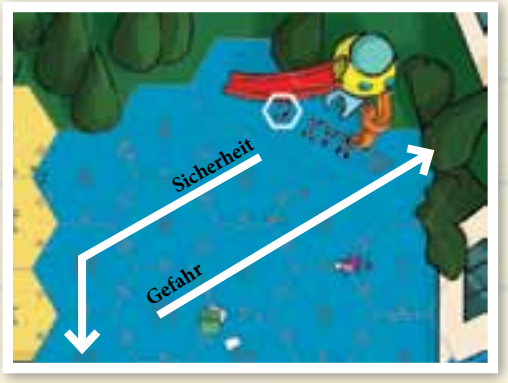
Zwei oder mehr Kinder auf dem selben Feld bilden einen Stapel.
Kinder in einem Stapel werden stets nach Alter sortiert:

- Knirpse (die jüngsten Kinder, kleinste Plättchen) liegen oben.
- Krümel (die mittleren Kinder, mittlere Plättchen) in der Mitte.
- Lümmel (die ältesten Kinder, größte Plättchen) untendrunter.

Sind Kinder gleichen Alters in einem Stapel, liegt das neuste Kind jeweils auf Kindern gleichen Alters, die davor im Stapel waren.
Sollen Kinder in einem Stapel verschoben werden, wird nur das unterste Kind vom Spieler der entsprechenden Farbe bewegt. Jedes darauf gestapelte Kind wird mitbewegt und darf in dieser Runde nicht noch einmal bewegt werden.
Die einzige Möglichkeit, Kinder aus einem Stapel zu entfernen sind die Aktionen / Routinen **ORDER** (**ORDNEN**) und **REGROUP** (**UMGRUPPIEREN**) oder die Aktion **CARRY** (**TRAGEN**). Ein Stapel löst sich auch dann auf, wenn die Kinder darin in den Sandkasten oder eine Gefahrenzone bewegt oder platziert werden.

Bewegung der Kinder

Beginnend mit dem Startspieler bewegen die Spieler alle Kinder ihrer Farbe. Die Kinder bewegen sich nach Alter absteigend, beginnend mit den ältesten Kindern (größte Plättchen). Die Bewegung erfolgt anhand der Zahl des Würfels, der im Feld "Kind bewegen" der entsprechenden Altersgruppe liegt.
Die Kinder bewegen sich in Richtung der Zahl des Würfels, der im Feld "Richtung der Kinder" der entsprechenden Altersgruppe liegt. Dabei folgen sie dieser Richtung von jedem neuen Feld aus, in das sie sich bewegen.
Höhere Zahlen führen eher zu sicheren Plätzen, niedrige Zahlen führen meist zu Gefahr.



Kinder dürfen sich während dieser Phase nicht bewegen, wenn ihre Bewegung:

- im gleichen Feld wie ein Chaosmarker beginnt.
- im Sandkasten oder einer Gefahrenzone beginnt.

Kinder müssen anhalten, nach Betreten von:

- einem Feld mit einem Chaosmarker.
- einer Gefahrenzone oder des Sandkastens.
- einem Feld auf dem sich ein oder zwei Kinder befinden.

Die Bewegung der Kinder wird durch Kindergärtner oder ausliegende Boo-Boo-Würfel nicht beeinträchtigt.

2. Kinder (Fortsetzung)

Zusammenstöße

Würde ein Kind (oder Stapel Kinder) auf einem Feld landen, auf dem das Limit (3 auf einem Sechseckfeld, 6 in der Gefahrenzone) dadurch überschritten würde, so betritt es dieses Feld nicht, beendet seine Bewegung und verursacht einen Zusammenstoß.
Bei einem Zusammenstoß ärgern sich die Kinder im Zielfeld (dem Feld, dessen Limit überschritten würde) und machen Radau:

- Befindet sich nur ein Kind im Zielfeld, verursacht es ein Boo-Hoo.
- Sind zwei oder drei Kinder im Zielfeld, verursacht nur das jüngste ein Boo-Hoo. Sind alle Kinder gleich alt, verursacht jedes ein Boo-Hoo.

Die Folgen eines Boo-Hoos sind auf Seite 8 (**4. Chaos**) erklärt.
Kinder im Sandkasten sind vor Zusammenstößen geschützt, doch wenn der Sandkasten voll ist, dürfen keine weiteren Kinder hinzukommen.
Kinder in der Gefahrenzone sind **nicht** vor Zusammenstößen geschützt, was eine überfüllte Gefahrenzone zu einem sehr gefährlichen Ort für die jüngsten Kinder darin macht, da ein Zusammenstoß zu vier, fünf oder sogar sechs Boo-Hoos führen kann.

3. Kindergärtner

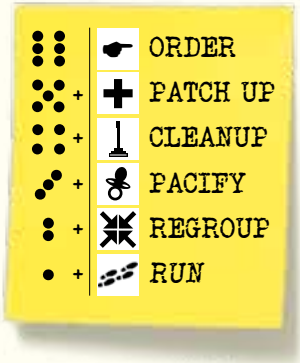
Wer sagt, Kinder hüten sei ein leichter Job, hat wahrscheinlich selbst nie welche gehabt.

Während dieser Phase macht jeder Spieler einen Zug, beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn.

eine Aktion
eine Routine

Ein Spieler darf diese in beliebiger Reihenfolge ausführen und auf einzelne oder alle verzichten.
Ist der Zug beendet, wird der Würfel vom Feld "Kindergärtner bewegen" in der Farbe des Spielers aus dem Aufenthaltsraum entfernt.

Ziel der Kindergärtner ist es, die Kinder gesund und munter in die Gruppenräume zu geleiten, so dass sie von ihren Eltern abgeholt werden können. Um das zu erreichen, können sie bestimmte Aktionen und Routinen ausführen.



Aktionen und Routinen sind vergleichbar, mit dem Unterschied, dass alle möglichen Aktionen immer verfügbar sind, wohingegen nur manche der Routinen in einer Runde zur Verfügung stehen, je nachdem welche Zahl der Würfel auf dem Feld "Routine" zeigt.

Je höher die Zahl des dort platzierten Würfels ist, desto größer ist die Auswahl an Routinen. Beipsiel: Wird eine 4 auf das Feld gelegt, kann der Spieler eine der Routinen **CLEANUP** (**AUFRÄUMEN**), **PACIFY** (**BERUHIGEN**), **REGROUP** (**UMGRUPPIEREN**) oder **RUN** (**RENNEN**) ausführen.

Eine Routine entspricht einer Bonusaktion.

Ein Spieler darf sich als Teil einer Aktion immer bewegen, vor oder nach der Ausführung.

Ein Spieler darf sich nicht als Teil einer Routine bewegen.

Bewegung

Der Kindergärtner des aktiven Spielers darf um so viele Felder bewegt werden, wie der Würfel auf dem Feld "Kindergärtner bewegen" in der Farbe des Spielers anzeigt.
Während dieser Bewegung darf der Kindergärtner durch Kinder, Kindergärtner und den Sandkasten ziehen, darf jedoch nicht die Bewegung im Sandkasten, einer Gefahrenzone oder einem Feld beenden, in dem sich Kinder oder Kindergärtner befinden.
Das Durchqueren des Sandkastens erfordert zwei Bewegungspunkte, der Kindergärtner darf ihn auf einem beliebigen angrenzenden Feld verlassen.

Die Regeln zur Bewegung treffen auch auf jede Aktion oder Routine zu, die zu einer Bewegung der Kindergärtner führt.

Aktionen & Routinen

Jeder der ersten fünf Punkte (ORDER, PATCH UP, CLEANUP, PACIFY und REGROUP) ist eine Aktion, kann jedoch in Abhängigkeit vom Würfel auf dem Feld "Routine" im Aufenthaltsraum auch eine Routine sein.

ORDER (ORDNEN)

Wähle ein Kind deiner Farbe, welches sich im gleichen Abschnitt des Hofs wie dein Kindergärtner befindet, und bewege es maximal so viele Felder, wie der Würfel auf dem Feld "Kind bewegen" für dessen Altersgruppe zeigt.
Das Kind darf in jede Richtung bewegt werden und dabei die Richtung wechseln, es darf jedoch keinen Zusammenstoß verursachen (siehe Zusammenstöße in **2. Kinder**).
Ist das Kind Teil eines Stapels, wird es herausgenommen und die anderen zurückgelassen.

PATCH UP (VERARZTEN)

Entferne 1 Boo-Boo-Würfel deiner Farbe von einem Feld, das an deinen Kindergärtner angrenzt.

CLEANUP (AUFRÄUMEN)

Entferne einen Chaosmarker von dem Feld, auf dem dein Kindergärtner steht oder von einem daran angrenzenden Feld und steck ihn zurück in den Beutel. Dies ist die einzige Möglichkeit, die Ausführung eines Zwischenfalls in Phase **4. Chaos** zu verhindern.

PACIFY (BERUHIGEN)

Entferne 1 Boo-Hoo-Marker deiner Farbe aus dem Gruppenraum in dem Abschnitt des Hofs, in dem sich dein Kindergärtner befindet.

REGROUP (UMGRUPPIEREN)

Wähle bis zu drei Kinder (beliebiger Farbe) von beliebigen Feldern, die an das Feld deines Kindergärtners angrenzen. Ordne diese Kinder neu an, indem Du sie an Orte (Sechseckfeld, Sandkasten, Gefahrenzone oder deinem Gruppenraum) legst, die an das Feld deines Kindergärtners angrenzen. Dabei dürfen Kinder von Stapeln entfernt werden und/oder neue Stapel entstehen. Regroup (Umgruppieren) ist eine von zwei Möglichkeiten (die andere ist **CARRY** (**TRAGEN**)), ein Kind aus dem Sandkasten oder einer Gefahrenzone zu bewegen.

CARRY (TRAGEN) *(nur als AKTION verfügbar)*

Bevor die Bewegung dieser Aktion ausgeführt wird, wähle bis zu drei Kinder (beliebiger Farbe) von beliebigen Feldern, die an das Feld deines Kindergärtners angrenzen, und lege sie zur Seite.
Nach der Bewegung werden die zur Seite gelegten Kinder gemeinsam an einen Ort (Sechseckfeld, Sandkasten, Gefahrenzone oder deinem Gruppenraum) gelegt, der an das Feld deines Kindergärtners angrenzt.
Carry (Tragen) ist eine von zwei Möglichkeiten (die andere ist **REGROUP** (**UMGRUPPIEREN**)), ein Kind aus dem Sandkasten oder einer Gefahrenzone zu bewegen.

RUN (RENNEN) (*nur als ROUTINE verfügbar*)

Versetze deinen Kindergärtner um bis zu so viele Felder, wie der Würfel im Feld "Kindergärtner bewegen" deiner Farbe anzeigt. Dies zählt nicht als Bewegung.

Kinder in den Gruppenraum zurückbringen

Kinder können in den Gruppenraum zurückgebracht und vom Spielbrett entfernt werden, indem sie durch folgende Möglichkeiten über das Feld ziehen, welches in deinen Gruppenraum führt:

- **ORDER** (**ORDNEN**) Aktion/Routine
- **REGROUP** (**UMGRUPPIEREN**) **Aktion/Routine**
- **CARRY** (**TRAGEN**) Aktion

Kinder können nur in den Runden 4, 5 oder 6 in den Gruppenraum zurückgebracht werden.
Die Spieler dürfen Kinder beliebiger Farbe in ihrem Gruppenraum versammeln, auch die Kinder anderer Spieler.
Lege alle versammelten Kinder bis zur Schlusswertung am Spielende vor Dir aus.

4. Chaos

"Inmitten des Chaos ergeben sich Möglichkeiten." – Sun Tzu

Jeder Chaosmarker, der sich im gleichen Feld oder der gleichen Gefahrenzone wie ein oder mehrere Kinder befindet, wird ausgeführt und zurück in den Beutel gesteckt. Alle nicht ausgeführten Chaosmarker bleiben auf dem Spielbrett. Bei der Ausführung können die Chaosmarker folgende Effekte haben:

- Boo-Hoo: Jeder Spieler der Farbe eines betroffenen Kindes legt einen Boo-Hoo-Marker seiner Farbe in den Gruppenraum des Abschnitts, in dem der Vorfall sich ereignet hat.
- Boo-Boo: Jeder Spieler der Farbe eines betroffenen Kindes legt einen Boo-Boo-Würfel seiner Farbe auf das Sechseckfeld, wo der Vorfall sich ereignet hat.

Boo-Hoo-Marker und Boo-Boo-Würfel sind nur begrenzt verfügbar; befinden sich alle Marker einer Spielerfarbe auf dem Spielbrett, so ignoriert dieser Spieler weitere derartige Zwischenfälle.

Die möglichen chaotischen Zwischenfälle sind:

Zwischenfall	Effekt	Betroffene Kinder
Böller	1 Boo-Hoo	Jeder Knirps in diesem Abschnitt.
Platter Ball	1 Boo-Hoo	Jeder Krümel in diesem Abschnitt.
Eiswagen	1 Boo-Hoo	Jeder Lümmel in diesem Abschnitt.
Spielzeug	1 Boo-Hoo	Jedes Kind an diesem Ort, sofern zwei oder mehr Kinder anwesend sind.
Kaka Ene Mene Miste Totes Tier	1 Boo-Hoo	Jedes Kind an diesem Ort.
Lebendes Tier Spitzer Gegenstand	1 Boo-Boo	Jedes Kind an diesem Ort.
Flitzekacke	1 Boo-Boo	Jedes Kind an diesem Ort und allen angrenzenden Orten.

Anschließend zieht der Startspieler nacheinander 8 Chaosmarker aus dem Beutel und legt sie auf die dazugehörigen Felder im Aufenthaltsraum der Kindergärtner.
Die ersten vier Chaosmarker werden mit der Ortsseite (Feldnummer oder Gefahrenzone) nach oben auf die Ortsfelder gelegt, von denen jedes mit einem Dreieck der Farbe eines Abschnitts markiert ist.
Ist der Chaosmarker nummeriert, so ereignet sich das Chaos in dem Feld dieser Nummer, im Abschnitt der Farbe des Chaosmarker-Ortsfelds.
Zeigt einer der Chaosmarker eine Gefahrenzone statt einer Nummer, dann betrifft das Chaos die Gefahrenzone dieses Abschnitts.
Die weiteren 4 Chaosmarker werden mit dem Bild eines Zwischenfalls nach oben auf die Chaosfelder gelegt, von denen sich je eines neben einem Ortsfeld befindet. Dadurch wird jeder dieser Chaosmarker einem Ort innerhalb dieses Abschnitts zuordnet.

Nachdem alle 8 Chaosmarker gezogen und abgelegt wurden, werden die letzten 4 (Zwischenfälle) im Hof auf die entsprechend markierten Orte gelegt. Die ersten 4 Chaosmarker (Orte) werden zurück in den Beutel gesteckt. Chaosmarker verbleiben auf dem Spielbrett bis sie:

- von Kindergärtnern durch die **CLEANUP** (**AUFRÄUMEN**) Aktion / Routine entfernt werden.
- zu Beginn einer zukünftigen Chaos-Phase ausgeführt werden.

5. Bewertung

Nicht alles was zählt kann gezählt werden und nicht alles was gezählt werden kann zählt.

Die Spieler verlieren:
1 Bewertungspunkt für jeden eigenen Boo-Boo-Würfel auf dem Spielbrett.
1 Bewertungspunkt für jeden eigenen Boo-Hoo-Marker in jedem der Gruppenräume auf dem Spielbrett.
1 Bewertungspunkt für jeden eigenen Boo-Hoo-Marker in dem Gruppenraum, in dem die Direktorin sich aktuell befindet.
Anschließend werden alle Boo-Hoo-Marker aus den Gruppenräumen entfernt und an die Spieler zurückgegeben.
Hinweis: Alle Boo-Boo-Würfel bleiben im Hof und können zu noch mehr Punktverlust in den folgenden Runden führen, bis sie durch die **PATCH UP** (**VERARZTEN**) Aktion / Routine entfernt werden.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Bewertungsphase von Runde 6. Nun verlieren die Spieler Bewertungspunkte abhängig davon wie viele ihrer 9 Kinder nicht in ihren eigenen Gruppenraum zurückgebracht wurden.

- 1-2 fehlende Kinder: 3 Bewertungspunkte
- 3-4 fehlende Kinder: 6 Bewertungspunkte
- 5-6 fehlende Kinder: 10 Bewertungspunkte
- 7-8 fehlende Kinder: 15 Bewertungspunkte

Ein Spieler der kein eigenes Kind in seinen Gruppenraum zurückgebracht hat, kann nicht gewinnen.
Der Spieler mit den meisten Bewertungspunkten auf der Bewertungskala ist der Gewinner und tritt die Nachfolge der Direktorin an.
Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Boo-Boo-Würfeln auf dem Spielbrett.
Herrscht immer noch Gleichstand, so gewinnt der Spieler, der die meisten seiner eigenen Kinder in den Gruppenraum zurückgebracht hat.
Sollte es jetzt immer noch einen Gleichstand geben, so gewinnt der ältere Spieler.

OPERATION KINDERGARTEN FÜR 2 SPIELER

Das Spiel wird nach den bekannten Regeln gespielt, mit folgenden Änderungen:

- Die Spieler müssen Farben wählen, die zu zwei sich diagonal gegenüberliegenden Abschnitten (z. B. blau und grün) des Hofs gehören.
- Während der **0. Aufstellung** werden die Kinder nur auf den markierten Startfeldern der beiden neutralen Abschnitte platziert.
- Befindet sich die Direktorin während der **1. Morgenrunde** in einem neutralen Gruppenraum, so bleibt die Spielerreihenfolge unverändert.
- Während der **1. Morgenrunde** werden nur 10 der 12 Würfel verwendet und platziert und die beiden neutralen Felder “Kindergärtner bewegen” im Aufenthaltsraum nicht benutzt.

OPERATION KINDERGARTEN FÜR 3 SPIELER

Das Spiel wird auf der Seite des Spielbretts für 3 Spieler nach den bekannten Regeln gespielt.
Während der **1. Morgenrunde** werden nur 11 der 12 Würfel verwendet und platziert und das vierte Feld “Kindergärtner bewegen” im Aufenthaltsraum wird nicht benutzt.

VARIANTEN

Vielspielervariante

Nach dem Aufbau des Spiels müssen die Spieler zusätzlich:

6. 4 Chaosmarker ziehen, die auf dem Spielbrett abgelegt werden. Der Startspieler zieht einen weiteren Chaosmarker für jeden Marker der ersten Runde und nutzt die Rückseite des neuen Markers, um einen Ort zu bestimmen, an den der zuvor in Phase **4. Chaos** gezogene Marker gelegt wird.

Kinder im Sandkasten sind nicht mehr vor Zusammenstößen geschützt. Alle dort aufgrund eines Zusammenstoßes verursachten Boo-Hoo-Marker werden in die Gruppenräume in der Farbe der betroffenen Kinder gelegt. Pro Runde ist nur ein Zusammenstoß im Sandkasten erlaubt.

Während der Phase **4. Chaos** betreffen die folgenden Effekte nur Kinder bestimmter Altersgruppen:

Zwischenfall		Effekt	Betroffene Kinder
	Kaka	1 Boo-Hoo	Jeder Knirps an diesem Ort.
	Ene Mene Miste	1 Boo-Hoo	Jeder Krümel an diesem Ort.
	Totes Tier	1 Boo-Hoo	Jeder Lümmel an diesem Ort.
	Lebendiges Tier	1 Boo-Boo	Jeder Knirps an diesem Ort.
	Spitzer Gegenstand	1 Boo-Boo	Jeder Krümel an diesem Ort.

Wird ein Zwischenfall nicht von einem Kind des entsprechenden Alters ausgelöst, so trifft der dazugehörige Effekt nicht zu und der Chaosmarker bleibt auf dem Spielbrett. Beispiel: Ein Krümel ist nicht von einem toten Tier betroffen, also bleibt der Chaosmarker an diesem Ort und kann später einen Lümmel betreffen, der darauf stößt.

Variante für Kriegsspieler

Während der **0. Aufstellung** werden alle Kinderplättchen so abgelegt, dass die Seite mit dem roten Punkt nach unten zeigt.

In der Phase **2. Kinder** bewegen die Spieler nicht alle ihrer Kinder auf einmal. Stattdessen wird in einem Zug nur ein Kind (oder Stapel) bewegt. Die Spieler wechseln sich ab, ein Kind nach dem anderen zu bewegen, bis alle Kinder bewegt wurden.

Um markieren, dass ein Kind bewegt wurde, wird das Plättchen auf die Seite mit dem roten Punkt gedreht. Um zu markieren, dass ein Stapel bewegt wurde, wird das oberste Plättchen auf die Seite mit dem roten Punkt gedreht. Kinder in einem Stapel, in dem bereits ein Plättchen auf die rote Seite gedreht ist, dürfen in dieser Runde nicht mehr bewegt werden. Am Ende der Phase werden alle Plättchen so umgedreht, dass die Seite mit dem roten Punkt nach unten zeigt.

ZUSAMMENFASSUNG

Ziel:

Schütze die Kinder vor Gefahren und versammle sie rechtzeitig in deinem Gruppenraum, damit sie von ihren Eltern abgeholt werden können.

0. Aufstellung (nur in den ersten 3 Runden)

Neue Kinderplättchen werden in den Hof gelegt.

1. Morgenrunde

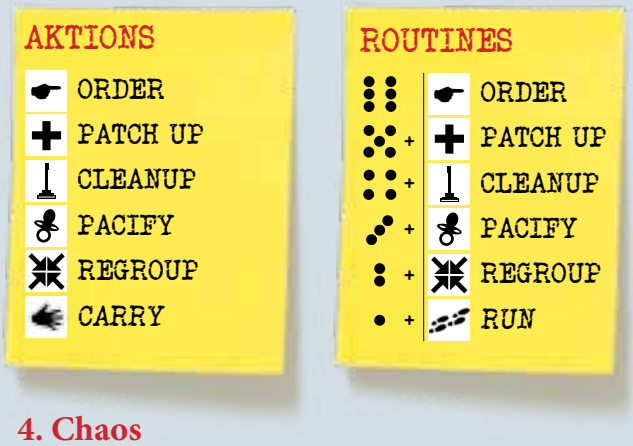
Der Startspieler wird anhand des Aufenthaltsortes der Direktorin ermittelt. Die Spieler würfeln und legen die Würfel im Aufenthaltsraum der Kindergärtner ab, um die Bewegung der Kinder, Kindergärtner und Direktorin sowie die verfügbaren Routinen festzulegen.

2. Kinder

Kinder werden einzeln (oder in Stapeln) bewegt und verursachen gelegentlich Zusammenstöße.

3. Kindergärtner

Die Spieler bewegen die Kindergärtner, führen Aktionen aus und wenden Routinen an, um mit den Chaosmarkern fertig zu werden und die Kinder (in Runde 4, 5, und 6) in die Gruppenräume zurückzubringen:



4. Chaos

Chaosmarker werden ausgeführt und neue Marker in den Hof gelegt.

5. Bewertung

Die Spieler verlieren Punkte durch Boo-Boos, Boo-Hoos und den Aufenthaltsort der Direktorin und markieren ihre Bewertung im Aufenthaltsraum.

Spielende:

Am Ende von Runde 6 verlieren die Spieler Punkte abhängig davon, wie viele Kinder sie nicht in ihren eigenen Gruppenraum zurückgebracht haben.

DANKSAGUNG

Autor: Harry-Pekka Kuusela
Illustrationen: Kwanchai Moriya
Grafikdesign: Todd Sanders
Vassal Modul: Mindy Getch
Regelbearbeitung: W. Eric Martin, Corrie und Todd Walden
Regelbuchübersetzung (Deutsch): Board Game Circus - Daniel Theuerkaufer, Marta Theuerkaufer, Torsten Stelling
Entwicklung: LudiCreations
Der Autor dankt Frau Sentzke, Frau Kaskia, Rekha, Jenna, Heli, Nicolien und allen anderen Kindergärtnerinnen für Ihre Fürsorge und das, was sie uns beigebracht haben.
Der Verleger dankt Anniina für die Beherrschung des Chaos.

LudiCreations
For more unique games visit LudiCreations.com