

## Ding-Dong-Karten Bedeutung

### Nette Nachbarn

Sie halten die „Bösen Nachbarn“ von deiner Tonne fern. Du kannst sie aber auch verwenden, um deinen Mitspieler\*innen zu helfen, einen „Bösen Nachbar“ oder eine „Böse Nachbarin“ zu vertreiben oder falls jemand falsch einsortiert hat, ihn/sie darauf hinzuweisen. Der/die Spieler\*in muss dir dafür dann aus nachbarschaftlicher Dankbarkeit eine Abfallkarte geben (falls wirklich falsch einsortiert wurde). Die „Netten Nachbarn“ kommen nach ihrem Hilfseinsatz zurück in den Kartenstapel.



### Müllmann

Er ist die Jokerkarte. Der „Müllmann“ kann alle Karten, bis auf den Waschbären, die gegen dich gespielt werden (auch Kartenkombinationen), aufheben. Spielst du diese Karte, bleibt diese vor dir liegen, kann aber nicht erneut verwendet werden. Am Schluss verschafft dir der „Müllmann“ satte 5 Pluspunkte.



### Wunschtonne leeren

Mit dieser Karte kannst du jemanden dazu zwingen, eine Tonne deiner Wahl zu leeren. Die Abfallkarten kommen dann in den Abfallstapel zurück und die „Wunschtonne leeren“-Karte wird aus dem Spiel genommen. Nur der „Müllmann“ kann verhindern, dass eine Tonne auf diese Art geleert wird.



### Waschbär

Der „Waschbär“ klettert in die Tonne von einem/-r Mitspieler\*in, klaut den Müll und bringt ihn zu dir. Wie viele Abfallkarten er dir bringt, steht auf der Karte drauf. Der „Waschbär“ kommt nach dem Ausspielen wieder in den Stapel.



## Ding-Dong-Kombinationen, die gespielt werden können

### Inspektor + Böser Nachbar

Der „Böse Nachbar“ wirft eine Batterie in die Tonne und der „Inspektor“ sieht es - eine gemeine Kombination! Wird diese Kombination gespielt, kann nur der „Müllmann“ die beiden aufhalten. Tut er es nicht, wird die jeweilige Tonne geleert. Nach diesem Zug bleibt der „Böse Nachbar“ in der Tonne. Der „Inspektor“ geht zurück in den Stapel.

### Böser Nachbar + Nette Nachbarn

In diesem Fall wird der „Böse Nachbar“ zwar direkt wieder von den „Netten Nachbarn“ vertrieben, aber die Person, die diese Kombination von dir bekommt, muss dir eine ihrer Karten geben.



### Sonderkarte Leerung

Erscheint auf dem Abfallstapel eine Leerungskarte, müssen alle Spieler\*innen sofort ihre Tonne mit der entsprechenden Farbe leeren. Die Karten kommen zurück in den Stapel, die Leerungskarte wird aus dem Spiel genommen. **Ding-Dong-Karten jedoch bleiben in der Tonne, wie z. B. der „Böse Nachbar“.**

### Spielinhalt

120 Karten (48 Abfallkarten, 6 Häuserkarten, 24 Tonnenkarten, 4 Leerungskarten, 38 Ding-Dong-Karten) und 1 Würfel.

### Zusätzliche Spielempfehlung

Bei 2-3 Spieler\*innen: Nur 1-2 Leerungskarten dazunehmen  
2 Spieler\*innen: Jeder bekommt 2 Hausnummern  
Vereinfachte Variante für jüngere Kinder: Ding-Dong-Karten weglassen

Spieldauer: ca. 20-30min

Spieler: 2-6

Alter: Ab 6 Jahren

**Eine kurze Zusammenfassung  
der Spielregeln als Film!**



Website:

[www.annastehr-design.de](http://www.annastehr-design.de)

# Sortierduell



**Spielregeln!**

„Willkommen in Blitzblankfurt! Hier möchte jede/-r, dass alles immer schön sauber ist. Deshalb sind die Blitzblankfurter auch Weltmeister im Mülltrennen. Könnt ihr als Neubürger da mithalten und vielleicht sogar neuer Saubermeister der Stadt werden? Findet es heraus, indem ihr zeigt, wie gut ihr euren Müll sortieren könnt!“

## Spiel Aufbau

**Abfallkarten:** auf einen Stapel legen, mit den Müllmotiven nach oben.

**Ding-Dong-Karten:** auf einen Stapel legen, mit dem Fragezeichen nach oben.

**Tonnenkarten:** legt ihr nebeneinander vor euch hin. Nehmt jeweils eine Bio-, Restmüll-, Altpapier- und eine gelbe Tonnenkarte.



## Spielablauf

Zunächst einmal müsst ihr in euer neues Haus einziehen. Welche Hausnummer ihr bekommt, entscheidet sich ganz am Anfang. Jede/-r zieht verdeckt eine Hauskarte (das Haus zeigt dabei nach oben). Falls ihr nur zu zweit spielen solltet, darf jede/-r 2 Hauskarten ziehen. Die gezogene Nummer ist jetzt deine Hausnummer, das heißt: Immer wenn im Spiel von dir oder einer anderen Person diese Zahl gewürfelt worden ist, darfst du dir eine Ding-Dong-Karte nehmen. Die Person mit der höchsten Hausnummer darf das Spiel beginnen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, beginnst du deinen Spielzug mit einem Würfelwurf. Die gewürfelte Zahl entscheidet, wie viele Abfallkarten du ziehen darfst. Diese Karten musst du dann in die jeweils richtige Tonne einsortieren, also in die Bio-, Restmüll-, Altpapier- oder gelbe Tonne, die vorher jeder Spieler vor seinem Haus aufgestellt hat. Achte dabei darauf, dass diese Karten gut sichtbar für deine Mitspieler\*innen sind. Außerdem solltest du beim Ziehen der Karten

darauf achten, dass niemand die Rückseite deiner Abfallkarten sieht, weil deine Nachbarn sonst einen Vorteil haben.

**Beispiel:** Du hast eine 4 gewürfelt, also ziehst du 4 Müllkarten. Ist die 4 auch deine Hausnummer, darfst du dir zusätzlich eine Ding-Dong-Karte nehmen.

Bemerkst du im Laufe des Spiels, dass du falsch sortiert hast, darfst du erst umsordieren, wenn du wieder an der Reihe bist. Nach dem Einsortieren kannst du – falls vorhanden – eine Ding-Dong-Karte spielen. Dann ist der/die Nächste dran.

## Ziel

Sind alle Abfallkarten weg, ist das Spiel vorbei. Nun wollen wir mal sehen, wer von euch der neue Saubermeister von Blitzblankfurt wird! Dreht zunächst alle eure Abfallkarten um. Auf der Rückseite seht ihr, ob ihr richtig einsortiert habt. Jede richtig einsortierte Karte gibt euch 1 Punkt, ein „Müllmann“ bringt euch 5 Punkte. Für falsch einsortierte Karten gibt es allerdings 2 Minuspunkte, ebenso für einen „Bösen Nachbar“. Der/die Gewinner\*in ist die Person mit den meisten Punkten und wird feierlich zum neuen Saubermeister der Stadt ernannt!

## Ding-Dong-Karten

**Wie viele Ding-Dong-Karten darfst du auf der Hand haben?**

Du darfst 3 dieser Karten auf der Hand haben, mehr dürfen nicht gezogen werden. Aber aufgepasst: Wenn du am Zug bist und deine Hausnummer gewürfelt hast, kannst du eine deiner Ding-Dong-Karten ausspielen und dann wieder eine neue ziehen. Die neu gezogene Karte darf sofort gespielt werden.

**Wie viele Ding-Dong-Karten darfst du spielen und wann?**

**Wenn du an der Reihe bist,** kannst du bis zum Schluss, so viele spielen, wie du möchtest und an verschiedene Mitspieler\*innen verteilen.

**Was passiert mit den Ding-Dong-Karten, nachdem sie ausgespielt worden sind?**

Die Karten verschwinden wieder in dem Stapel, wenn sie eliminiert (Beispiel: die „Bösen Nachbarn“ werden mit den „Netten Nachbarn“ bekämpft) oder ausgespielt worden sind, bis auf die Karten „Müllmann“ und „Wunschtonne leeren“. Der „Müllmann“ bleibt an der Seite liegen und „Wunschtonne leeren“ wird nach dem Ausspielen aus dem Spiel genommen.

**Wann darfst du eine Ding-Dong-Karte aus deiner Tonne rausschmeißen?**

Erst, wenn du an der Reihe bist, es sei denn, du hast den „Müllmann“, der darf auf alle Aktionskarten sofort reagieren.



## Böser Nachbar

Der „Böse Nachbar“ wirft dir hinterlistig eine Batterie in eine Tonne, die dort bis zum Schluss bleibt. Wenn du ihn gezogen hast, kannst du ihn in eine beliebige Tonne eines Mitspielenden legen. Am Ende zählt diese Karte wie falsch einsortierter Abfall (also -2 Punkte). Mit den „Netten Nachbarn“ oder dem „Müllmann“ kann man ihn aber auch stoppen und die Batterie wieder aus der Tonne holen. Die Karte geht dann in den Ding-Dong-Stapel zurück.

## Böse Nachbarin

Diese hinterhältige Dame klebt die Tonne eines Mitspielenden mit Superkleber zu. In diese Tonne kann nun nichts mehr hineingeworfen werden und die neu gezogenen Müllkarten müssen zurück in den Abfallstapel. Die „Böse Nachbarin“ kann allerdings auch von den „Netten Nachbarn“ oder dem „Müllmann“ entdeckt und vertrieben werden. In diesem Fall wandert sie zurück in den „Ding-Dong“-Stapel.



## Inspektor

Spiel den „Inspektor“, wenn du dir sicher bist, dass eine/-r deiner Mitspieler\*innen falsch sortiert hat. Alle Karten in der Tonne, von denen du glaubst, dass sie dort falsch einsortiert worden sind, werden nun umgedreht. Ist dort wirklich ein Fehler, muss die Person alles, was in dieser Tonne ist, zurück auf den Abfallstapel legen. Die Karte „Böser Nachbar“ zählt dabei automatisch als falsche Karte. Hast du dich aber geirrt und einen Mitspielenden zu Unrecht beschuldigt, schaut sich der „Inspektor“ die gleiche Tonne nun bei dir an. Sieht er dort einen Fehler, wird deine eigene Tonne geleert. Der „Inspektor“ kann nur vom „Müllmann“ aufgehalten werden.

