

Astrid Lindgrén's

Pippi
Langstrumpf

Puzzle jagde



Ravensburger



Ravensburger Spiele" Nr. 23 078 5

Das Action-Würfel-Puzzle für
2-4 Spieler von 5-12 Jahren.

Lizenz: © 1997 Iduna / TFC / Nelvana / SF,
Lizenz durch Merchandising München KG
Illustration: MM Creative Team
Design: MM Creative Team

Inhalt:

4 verschiedenfarbige Pippi-Langstrumpf-
Puzzles bestehend aus je 8 Teilen
1 Würfel



Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht so schnell wie möglich, sein Pippi-Langstrumpf-Puzzle zu legen. Gar nicht so einfach, denn es gibt einen ständigen Wechsel zwischen Würfeln und Puzzeln. Wem's zuerst gelingt, gewinnt.

Bevor's losgeht

Vor dem allerersten Spiel löst ihr alle Puzzles aus den Rahmen. Nun zerlegt ihr alle Bilder in ihre einzelnen Puzzleteile, legt diese verdeckt in die Tischmitte und mischt sie gut durch. Alle Spieler sollten die Puzzleteile gut erreichen können.



Der Spass beginnt!

Der Spieler mit den meisten Sommersprossen beginnt mit dem Würfeln und gibt dann den Würfel sofort an seinen linken Nachbarn weiter. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. So würfelt einer nach dem anderen und der Würfel kreist ganz schnell in eurer Spielerunde. Solange ihr nur Sommersprossen würfelt, passiert gar nichts.



„Herr Nilsson“ taucht auf

Der Spieler, der den Affen „Herr Nilsson“ würfelt, ruft ganz laut „Stopp!“ Und jetzt wird's hektisch! Die Zeit läuft ... Blitzschnell versucht er vor sich ein Puzzle zusammenzulegen, während die restlichen Spieler reihum weiterwürfeln und versuchen möglichst schnell wieder „Herr Nilsson“ zu würfeln. Sobald ein anderer Mitspieler „Herr Nilsson“ würfelt, ist dieser mit Puzzeln an der Reihe und der vorherige Spieler muss sofort aufhören zu puzzeln. Der Spieler, der soeben noch gepuzzelt hat, ist dann wieder beim Würfeln dabei...

Und so wird gepuzzelt

Jeder Spieler setzt sein eigenes Puzzlebild zusammen. Der erste Spieler hat es einfach, denn das erste Puzzleteil, das er nimmt, entscheidet, welches Bild er puzzelt.

Danach sucht er nur noch Puzzleteile seiner Farbe. Die nächsten Spieler müssen zuerst schauen, welche Farbe noch frei ist, und dann ein passendes Puzzleteil finden. Passt ein Puzzleteil nicht, kommt dieses sofort wieder verdeckt in die Tischmitte zurück.

Also, es puzzelt immer ein Spieler, während die anderen Spieler reihum weiterwürfeln.

Ein Spieler kann so lange puzzeln, bis ein anderer Spieler „Herrn Nilsson“ würfelt, dann ist dieser an der Reihe und legt los mit Puzzeln ... So gibt's einen ständigen Wechsel zwischen Würfeln und Puzzeln. Auch wer würfelt und wer puzzelt, wechselt ständig. Da kommt man ganz schön ins Schwitzen!

Ein Bild ist komplett!

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler es schafft, ein Puzzle komplett zu legen.

Herzlichen Glückwunsch!!!

Und gleich noch einmal, weil's so schön war!

© 1998 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

