



1244

EIN MAGNETISCHES MERKSPIEL



FÜR 2-4 PIZZA-FLITZER AB 4 JAHREN

Paul und Paula sind die „Pizza-Flitzer“ – die schnellsten Pizzaboten weit und breit! Doch es ist wie verhext: Sie können nur bestimmte Pizzas ausliefern, die sie flitzeflink mag(net)isch ziehen – die anderen flutschen ihnen einfach immer aus der Hand! Und dabei sehen diese Pizzas doch alle gleich aus! Wer kann Paula und Paul dabei helfen, die richtigen Pizzas ausfindig zu machen und auszuliefern?

Inhalt



Vor dem Spiel ...

... legt ihr den Spielplan auf den Tisch und die neun kleinen Pizzas in die dafür vorgesehenen Löcher des Spielplans, so dass alle Pizzas nach oben zeigen. Die beiden Spielfiguren Paul und Paula stellt ihr neben den Spielplan.

Am Rand des Spielplans seht ihr je drei kleine Holzknöpfchen in den Farben Gelb, Rot, Hellblau und Weiß. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe und setzt sich so hin, dass die drei Holzknöpfchen seiner Farbe direkt vor ihm liegen – auf diesen Holzknöpfchen legt er später im Spiel seine gesammelten Pizzas ab.

Spielablauf

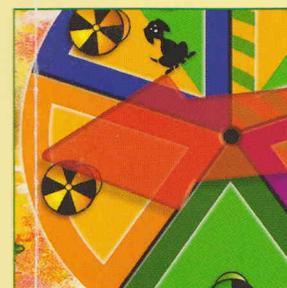
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer zuerst zwei Zutaten einer Pizza nennen kann, darf anfangen. Könnt ihr euch nicht entscheiden, wer schneller war, beginnt der jüngste Spieler.

Wer an der Reihe ist, dreht mit Schwung den großen roten Pfeil in der Mitte des Spielplans. (Der Pfeil muss mindestens einmal im Kreis herumflitzen.)

Der Spieler schaut, auf welches Feld der Pfeil zeigt und führt die Aktion aus, die dieses Feld vorgibt (siehe Erklärungen unten). Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe, darf also den Pfeil auf dem Spielplan drehen usw.

Auf welches Feld zeigt die Pfeilspitze?

Das Feld ist ...



... orangefarben mit Mütze:

Der Spieler darf mit der Figur in Orange – also mit Paula – spielen. Er hält die Unterseite der Paula-Figur ganz nah über eine der kleinen Pizzas in der Mitte des Spielplans.

Spielziel

Der Spieler, der sich gut merkt, welche der beiden Spielfiguren bestimmte Pizzas ausliefern kann, ist klar im Vorteil. Sieger und schnellster Pizza-Flitzer ist der Spieler, der zuerst drei Pizzas gesammelt hat.



 Wenn die Spielfigur die Pizza mag(net)isch anzieht, darf der Spieler die Pizza mitnehmen und auf eines seiner farbigen Holzknöpfchen setzen. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

 Wenn diese Pizza von der Spielfigur wegflutscht – also mag(net)isch abgestoßen wird – dann bleibt die Pizza liegen und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



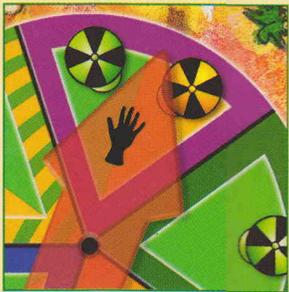
... grün mit Mütze:

Der Spieler darf wie oben beschrieben mit der grünen Spielfigur – also mit Paul – spielen.



... grün und orangefarben gestreift, mit beiden Mützen:

Der Spieler darf sich aussuchen, mit welcher der beiden Spielfiguren er wie oben beschrieben spielen möchte – entweder mit Paula in Orange oder mit Paul in Grün.



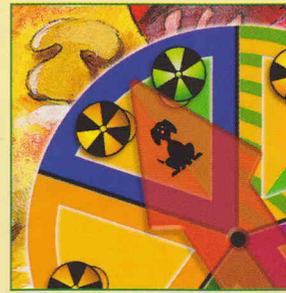
... violett umrandet mit beiden Mützen (und einer Grabsch-Hand):

Achtung, der Pizzaklau geht um!
Der Spieler darf sich aussuchen, mit welcher Figur er spielen möchte – entweder mit Paula in Orange oder mit Paul in Grün. Mit der Spielfigur seiner Wahl darf er versuchen, eine schon gesammelte Pizza von einem der farbigen Holzknöpfchen **eines Mitspielers** zu stibitzen. Dazu hält der Spieler die Unterseite der Spielfigur ganz nah über die Pizza seines Mitspielers.

 Wenn die Spielfigur die Pizza mag(net)isch anzieht, darf der Spieler sie auf einem seiner eigenen Holzknöpfchen ablegen. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

 Wenn die Pizza von der Spielfigur wegflutscht – also mag(net)isch abgestoßen wird – bleibt die Pizza liegen (der Mitspieler darf sie behalten) und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

 Hat noch kein Mitspieler eine Pizza auf seinen Holzknöpfchen abgelegt? Dann entfällt der Pizzaklau. Stattdessen kommt der nächste Spieler an die Reihe.



... blau umrandet mit beiden Mützen (und dem frechen Hund Pep):

Landet der Spieler auf diesem Feld, heißt es aufgepasst: Der freche Hund Pep stiftet Paul oder Paula an, dem Spieler eine seiner bereits gesammelten Pizzas zu mopsen.

Der Spieler entscheidet sich für eine Spielfigur – Paula in Orange oder Paul in Grün

– und hält diese mit der Unterseite ganz nah über eine seiner **eigenen** bereits gesammelten Pizzas auf einem seiner farbigen Holzknöpfchen.

 Wenn die Spielfigur die Pizza mag(net)isch anzieht, hat der Spieler Pech: Der freche Hund Pep mopst diese Pizza. Diese wird in ein freies Loch in der Mitte des Spielplans gelegt. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

 Wenn die Pizza von der Spielfigur wegflutscht – also mag(net)isch abgestoßen wird – hat der Spieler Glück: Die Pizza bleibt liegen (der Spieler darf sie behalten) und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

 Hat der Spieler noch keine eigenen Pizzas auf seinen Holzknöpfchen abgelegt? Dann kann der freche Hund Pep keine Pizza mopsen und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



Ist nicht eindeutig zu sehen, auf welches Feld die Pfeilspitze zeigt?

Dann dreht der Spieler den Pfeil noch einmal, bis dieser das Feld eindeutig anzeigt.

Ende des Spiels

Sobald der erste Spieler – und damit der schnellste Pizza-Flitzer – drei kleine Pizzas auf seinen farbigen Holzknöpfchen gesammelt hat, endet das Spiel.

Autor: Gordon MacLeod/Cactus Marketing
Illustration: Reiner Stolte
Grafik: Fine Tuning, Michaela Schelk
Redaktionelle Bearbeitung: Sandra Dochtermann und Giovanna Lo Presti

Copyright 2005 Kosmos Verlag
Postfach 106011, D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191422
Art.-Nr.: 696474
Alle Rechte vorbehalten.

S 22464

