

Pinocchio

Lügen haben lange Nasen

von Dieter Gebhardt

Spieler: 2 - 6
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Min.
Inhalt: 45 Kleiderkarten
(Mütze, Fliege, Hemd,
Hose und Schuhe)
in Rot, Gelb und Blau
28 „Lange Nase“-Karten
6 Pinocchio-Karten
1 Spielanleitung

Spielidee

Pinocchio ist ein lieber Kerl. Er hat nur einen Fehler. Er sagt nicht immer die Wahrheit, und immer wenn er beim Lügen erwischt wird, wächst seine Nase ein Stück. Heute wollen wir Pinocchio helfen, seine Kleider zu ordnen. Da jeder als Erster fertig werden will, wird ganz schön geflunkert. Doch immer wenn ein Spieler beim Flunkern erwischt wird, wächst die Nase seines Pinoccios. Wer am Ende des Spiels die kürzeste Pinocchio-Nase besitzt, gewinnt.

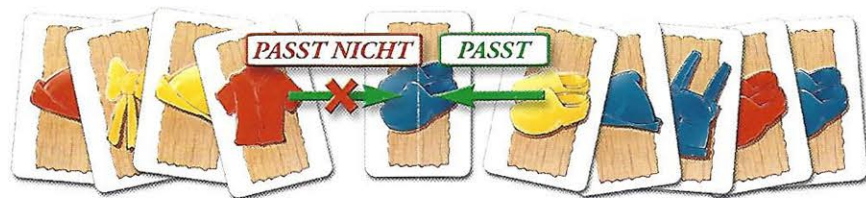
Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Pinocchio-Karte, die er offen vor sich ablegt. Die Kleiderkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten werden in die Schachtel zurückgelegt. Die Spieler schauen sich ihre Karten nicht an, sondern legen sie als Stapel verdeckt vor sich ab. Die „Lange Nase“-Karten werden griffbereit beiseite gelegt. Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Grundregel

Reihum legen die Spieler die oberste Kleiderkarte von ihrem Stapel **verdeckt** in die Tischmitte. Im Laufe des Spiels entsteht ein immer höherer Stapel mit verdeckten Kleiderkarten.

Hat ein Spieler beispielsweise ein Paar „Blaue Schuhe“ abgelegt, dann sollte der nachfolgende Spieler entweder eine Kleiderkarte mit dem gleichen Kleidungsstück oder eine Kleiderkarte mit einem Kleidungsstück in derselben Farbe verdeckt auf den Stapel in der Tischmitte legen. Zum Beispiel passt auf das Paar „Blaue Schuhe“ entweder ein Paar „Gelbe Schuhe“ oder eine „Blaue Mütze“.



Hat aber ein Spieler keine passende Kleiderkarte zur Verfügung, dann muss er **flunkern**. Er sagt einfach laut ein passendes Kleidungsstück an und legt die Kleiderkarte verdeckt auf den Stapel in der Tischmitte. Er behauptet beispielsweise, die gelegte Karte sei eine „Blaue Hose“, tatsächlich hat er aber ein „Rotes Hemd“ abgelegt.

Spielablauf

Ein Spieler, der an der Reihe ist, muss die folgenden drei Aktionen nacheinander durchführen:

1. **Anzweifeln oder nicht anzweifeln**
2. **Karte ziehen und verdeckt ablegen**
3. **Kleidungsstück ansagen**

Eine Ausnahme gilt nur für den Spieler, der das Spiel beginnt. Dieser kann die erste Aktion nicht durchführen, weil noch keine Karte abgelegt wurde.

1. Anzweifeln oder nicht anzweifeln

Wer an der Reihe ist, muss sich zuerst entscheiden, ob er die von seinem rechten Mitspieler auf den Stapel in der Tischmitte gelegte Kleiderkarte anzweifelt oder nicht. Hat der Spieler keine Zweifel, sagt er „Glaube ich!“ und macht mit der 2. Aktion „Karte ziehen und ablegen“ weiter. Hat er aber Zweifel an dem, was sein rechter Mitspieler laut angesagt hat, sagt er: „Glaube ich nicht!“ und deckt dessen zuletzt gelegte Kleiderkarte auf. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten.

Geflunkert

Der rechte Mitspieler hat geflunkert. Die aufgedeckte Karte entspricht nicht dem Kleidungsstück, das dieser laut angesagt hat.

Beispiel 1



Beispiel 1: Andrea zieht die oberste Karte von ihrem Stapel, schaut sie sich an, sagt „Rote Fliege“ und legt die Karte verdeckt auf den Stapel in der Tischmitte. Bella glaubt ihr. Danach zieht Bella eine Karte, schaut sie sich an, sagt „Rote Hose“ und legt ihre Karte verdeckt auf den gleichen Stapel. Claudio glaubt Bella nicht. Er deckt die Karte von Bella auf. Die Karte zeigt in Wirklichkeit eine „Blaue Hose“. Bella hat geflunkert und bekommt deshalb eine „Lange Nase“-Karte.

Wurde der Mitspieler beim Flunkern erwischt, bekommt er eine „Lange Nase“-Karte und muss sie zu seinem Pinocchio legen. Dadurch wird die Nase seines Pinoccios länger.



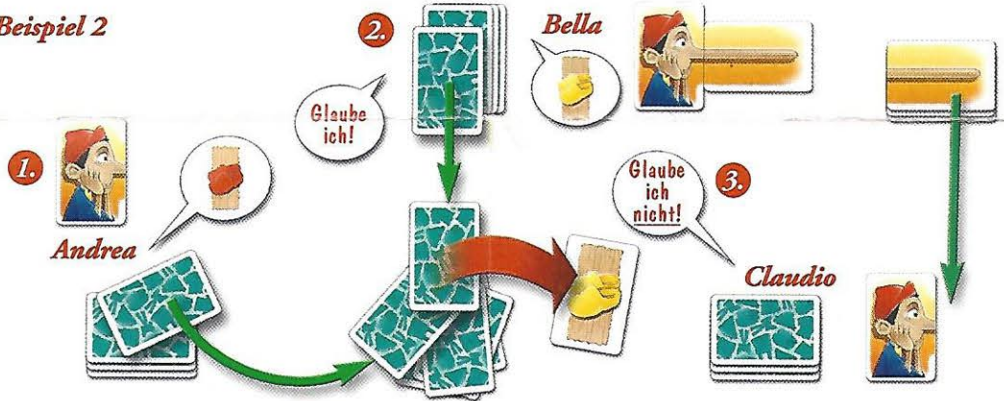
Ein Pinocchio mit einer „Lange Nase“-Karte, und ein Pinocchio mit zwei „Lange Nase“-Karten.

Der Spieler, der an der Reihe ist, dreht die Karte, die er aufgedeckt hat, wieder um und macht mit der 2. Aktion „Karte ziehen und ablegen“ weiter.

Die Wahrheit gesagt

Der rechte Mitspieler hat die Wahrheit gesagt. Die aufgedeckte Kleiderkarte entspricht genau dem Kleidungsstück, das dieser auch laut angesagt hat. Der Spieler, der die Karte seines Mitspielers angezweifelt hat, erhält eine „Lange Nase“-Karte, die er an seinen Pinocchio legt.

Beispiel 2



Beispiel 2: Andrea zieht die oberste Karte von ihrem Stapel, schaut sie sich an, sagt „Rote Schuhe“ und legt die Karte verdeckt auf den Stapel in der Tischmitte. Bella glaubt ihr. Danach zieht Bella eine Karte, schaut sie sich an, sagt „Gelbe Schuhe“ und legt ihre Karte verdeckt auf den gleichen Stapel. Claudio glaubt Bella nicht. Er deckt die Karte von Bella auf. Die Karte von Bella zeigt wirklich „Gelbe Schuhe“. Bella hat die Wahrheit gesagt. Claudio bekommt deshalb eine „Lange Nase“-Karte.

Der Spieler, der an der Reihe ist, dreht die Karte, die er aufgedeckt hat, wieder um und macht mit der 2. Aktion „Karte ziehen und ablegen“ weiter.

2. Karte ziehen und verdeckt ablegen

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss die oberste Karte von seinem Stapel ziehen. Er sieht sich die Karte an, ohne dass ein Mitspieler sie sieht. Dann legt er die Karte verdeckt auf den Stapel in der Tischmitte. Der Spieler, der das Spiel beginnt, legt die erste Karte in die Tischmitte.

3. Kleidungsstück ansagen

Der Spieler muss nun ein Kleidungsstück laut ansagen, beispielsweise ein Paar „Rote Schuhe“. Seine Ansage **muss** zu dem Kleidungsstück passen, das zuvor angesagt wurde (siehe Grundregel).

Die Ansage des Spielers kann dem Kleidungsstück entsprechen, das er gerade verdeckt in die Tischmitte gelegt hat, muss es aber nicht. Er könnte auch geflunkert haben und hofft nun, dass sein linker Mitspieler die Ansage nicht anzweifelt. Umgekehrt hofft er natürlich, dass die Ansage angezweifelt wird, wenn er die Wahrheit gesagt hat.

Achtung: Wurde die letzte Karte angezweifelt, darf der folgende Spieler eine Kleiderkarte seiner Wahl ansagen. Diese Ansage darf nicht angezweifelt werden.



Nachdem der Spieler seine Ansage gemacht hat, ist sein linker Mitspieler an der Reihe.

Spielende

Wenn die letzte Kleiderkarte auf den Stapel in der Tischmitte gelegt wurde, darf noch ein letztes Mal angezweifelt werden. Geschieht dies, wird noch eine „Lange Nase“-Karte verteilt. Danach ist das Spiel zu Ende.

Jetzt zählt jeder Spieler die „Lange Nase“-Karten, die an seiner Pinocchio-Karte liegen. Der Spieler mit der kürzesten Pinocchio-Nase, also mit den wenigsten „Lange Nase“-Karten, hat gewonnen.