

die Spielmarke allerdings seine eigene Spielfarbe trägt (in diesem Beispiel also Blau), ist der nächste Spieler an der Reihe.

7. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Bei jeder Runde darf ein Spieler seine Pippi um einen Platz, d.h. in das angrenzende Zimmer oder zum Springbrunnen (sofern seine Pippi im Erdgeschoß steht), verschieben.
8. Wenn keine Spielmarken mehr in den Zimmern und dem Garten liegen, ist das Spiel vorbei. Die Spieler zählen ihre Goldmünzen: Der Spieler mit den meisten Goldmünzen hat gewonnen!

#### Zu zweit spielen:

Die Spieler wählen eine Spielfarbe aus und nehmen die 12 Spielmarken ihrer Spielfarbe. Anschließend wählen sie gemeinsam eine dritte Farbe aus und verteilen die 12 Spielmarken dieser Farbe gleichmäßig untereinander. Jeder Spieler hält nun 12 + 6 Spielmarken in den Händen. Die Spieler mischen ihre Spielmarken gut durch.

Danach gelten die Spielregeln ab Punkt 2. Achtung: Wenn ein Spieler die oberste Spielmarke eines Stapels abgehoben hat und darauf steht eine einfarbige Nummer der dritten Farbe, dann verschiebt der Mitspieler diese Pippi um die angegebene Anzahl Plätze.

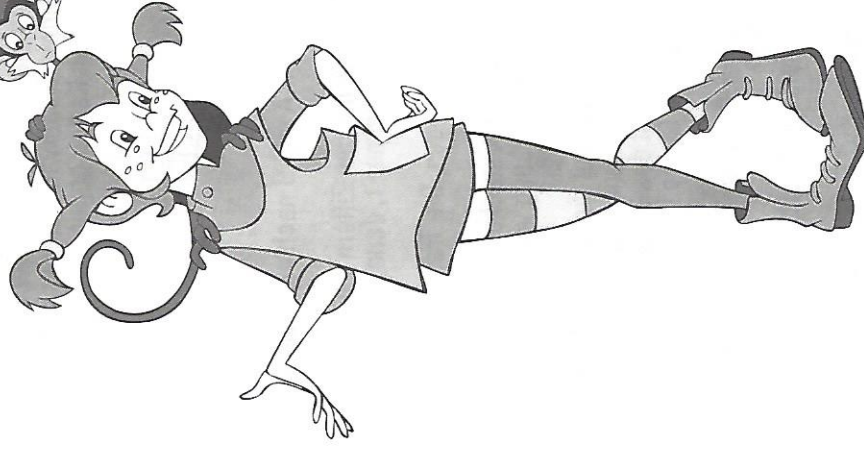
© 2000 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA.  
Australiëlaan 52, 6192 AK Beek, Netherlands. The University Games name, game play and concept are the exclusive property of University Games Corporation.  
All Rights Reserved. Bitte behalten Sie unsere Adresse für eventuelle Rückfragen.

Pippi Langstrumpf Animated Feature © 2000 AB Svensk Filmindustri/IdunaFilm Produktionsgesellschaft GmbH/Neivana Limited/TFC Trickcompany Filmproduktions GmbH. Licensed by EM.TV & Merchandising AG.



Astrid Lindgren's

# Pippi



## Langstrumpf

## 3-D Spiel

# SPIELREGELN



## Inhalt:

- 4 Pippi-Spielfiguren mit Ständer
- 2 längere (vertikale) Spielhauswände (Mauern)
- 4 kleinere (horizontale) Spielhaus-Stockwerke (Etagen)
- 1 Spielhaus-Rückwand
- 48 Spielmarken
- Aufbau- und Spielanleitung

## Aufbau der Villa Kunterbunt. (Nur vor dem ersten Spiel nötig):

1. Den Karton in den Deckel stellen (siehe Abb. 1).
2. Die Spielhaus-Rückwand mit der bedruckten Seite nach vorn in den Deckel stellen.
3. Die unterste Etage (das Erdgeschoß): die horizontale Trennwand mit der Aufschrift Nummer 4 mit der bedruckten Seite nach oben in den Karton gegen die Rückwand bei Nummer 4 anlegen.
4. Die übrigen Etagen (siehe Abb. 2):

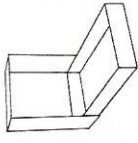


Abb. 1

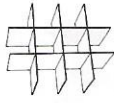


Abb. 2

- a. Die beiden langen Trennwände, mit den Buchstaben A und B nach oben vertikal hinstellen. A steht links und B rechts.
  - b. Die übrigen drei kleineren Trennwände (die Etagen), mit den Ziffern 1 bis 3 horizontal unter einander hineinstecken. Oben liegt Nummer 1, dann folgt Nummer 2 und 3.
  - c. Mauer A mit den Einkerbungen nach vorn auf die Seite legen. Die Trennwand 1 (bedruckte Seite nach vorn) nun mit der linken Einkerbung in die oberste Einkerbung von A stecken.
  - d. Mauer B mit der obersten Einkerbung in die rechte Einkerbung von Trennwand 1 stecken.
  - e. Schiebe die anderen beiden Etagen (Trennwand 2 und 3) auf die gleiche Weise in die Mauern A und B. Die Reihenfolge der Etagen sieht nun wie folgt aus: ganz oben Trennwand 1, darunter folgen 2 und 3. Nummer 4 ist das Erdgeschoß.
  - f. Damit ist der "Rohbau" der Villa Kunterbunt fertig. Das Ganze in den Deckel gegen die Rückwand andrücken.  
(Die Ziffern und Buchstaben müssen in Richtung der Rückwand zeigen). Passen die Farben der Zimmern auch wirklich zueinander?
5. Zum Schluß die Pippi-Langstrumpf-Spielfiguren in die Ständer stecken.

**Hinweis: Nach dem Spielen kann der aus Mauern und Etagen bestehende "Rohbau" als Ganzes im Spielkarton aufbewahrt werden.**

## Ziel des Spiels:

So viele Goldmünzen wie nur irgend möglich sammeln.

## Das Spiel:

1. Die Spieler wählen jeweils eine Pippi-Spielfigur und nehmen die Spielmarken in der

dazugehörigen Farbe.

**Achtung: Falls das Spiel mit 2 Spielern gespielt wird, gelten andere Regeln. Siehe: "Zu zweit spielen".**

2. Nacheinander (im Uhrzeigersinn) legt jeder Spieler jeweils eine Spielmarke in die verschiedenen Zimmer bzw. neben dem Springbrunnen im Garten. (Mit der Farbseite nach oben und der Abbildung nach unten). In jedem Zimmer und beim Springbrunnen darf jeweils nur eine Spielmarke einer bestimmten Farbe liegen. Die Spieler verteilen ihre Spielmarken nacheinander, bis keine mehr übrig ist. Wenn bereits eine Spielmarke von einem Mitspieler in einem Zimmer oder beim Springbrunnen liegt, werden alle folgenden Spielmarken daraufgestapelt.
3. Der jüngste Spieler stellt seine Pippi in eines der Zimmer oder am Springbrunnen hin. Danach stellen die anderen Spieler (im Uhrzeigersinn) ihre jeweilige Pippi ebenfalls in einem Zimmer oder beim Springbrunnen hin.
- Achtung: Es darf immer nur eine Pippi in einem Zimmer oder beim Springbrunnen stehen!**
4. Der jüngste Spieler fängt an und darf seine Pippi um einen Platz zum nächsten Zimmer oder zum Springbrunnen verschieben, sofern dort keine andere Pippi steht. Die Pippis dürfen von links nach rechts (oder umgekehrt) und von oben nach unten (oder umgekehrt), aber niemals schräg (diagonal) verschoben werden. Der Garten ist nur über Zimmer im Erdgeschoß erreichbar.
5. Wenn die Pippi eines Spielers ein Zimmer betritt (oder den Springbrunnen erreicht), wobei die oberste Spielmarke des dortigen Stapels die Farbe dieser Pippi hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.
6. Hat die oberste Spielmarke des Stapels eine andere Farbe, dann nimmt der Spieler diese Spielmarke und schaut sie sich an. Damit ergeben sich die folgenden Möglichkeiten:

## Spielmarken mit Goldmünze(n):

Goldmünzen bringen Punkte! Der Spieler der diese Spielmarken erhält, legt sie mit der Farbseite nach oben zur Seite, damit niemand sehen kann, wie viele Goldmünzen er gesammelt hat. Danach ist der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) an der Reihe.

## Bebilderte Spielmarken:

Die Abbildung besagt, zu welchem Zimmer/Ort in der Villa Kunterbunt Pippi nun gehen soll. Wenn sich dort aber bereits eine andere Pippi (Mitspieler) aufhält, darf der Spieler seine Pippi nicht verschieben und ist der nächste an der Reihe. Wenn sich seine Pippi hingegen in Richtung des Zimmers bewegen kann und die oberste Spielmarke des dortigen Stapels eine andere Farbe hat, dann darf der Spieler diese Spielmarke nehmen und sie sich anschauen. Wenn die Spielmarke allerdings seine eigene Farbe trägt, ist der nächste an der Reihe.

## Numerierte Spielmarken:

Wenn die Spielmarke eine "kunterbunte Nummer" trägt, darf der Spieler seine Pippi um eben diese Anzahl Plätze verschieben. Wenn die Nummer auf der Spielmarke einfarbig ist, darf der Spieler, der mit dieser Farbe spielt, diese Pippi um eben diese Anzahl Plätze verschieben. Die Richtung ist dabei egal.

Beispiel: Der Spieler, der mit der blauen Pippi spielt, erhält eine Spielmarke mit einer gelben 3. Der Spieler mit der gelben Pippi darf die blaue Pippi um 3 Plätze verschieben. Wenn ein Spieler (in diesem Beispiel die blaue Pippi) dadurch ein Zimmer betritt (oder beim Springbrunnen ankommt), wo die oberste Spielmarke nicht seine Farbe, sondern eine andere Farbe hat, dann darf er diese Spielmarke nehmen und sie anschauen. Wenn