

# Schmidt Spiele

## SPIEL — ANLEITUNG

### Pumuckl

Nr. 601 1090

#### Das Pumucklspiel

kann mit 2, 3 oder 4 Personen gespielt werden.

#### Spielaufstellung:

Spielplan aufklappen, Scheibe so drehen, daß „ZIEL“ oben steht und das Gesicht des Pumuckl verdeckt ist. Jeder Mitspieler hat vier Spielfiguren in gleicher Farbe, die in den unteren großen Feldern, der Farbe entsprechend, aufgestellt werden.

#### Spielbeginn:

Es wird mit 2 Würfeln gespielt, die höchste Würfelzahl beginnt, und zwar vom kleinen Quadrat der jeweiligen Farbe aus in Uhrzeigerrichtung (Pfeilrichtung). Der erste Wurf muß keine 6 enthalten. Will man jedoch eine weitere Figur in das Spiel bringen, muß einer der beiden Würfel eine 6 aufweisen. Jede Figur zieht sofort so viele Felder, wie beide Würfel zusammen anzeigen.

In das nächst höhere ovale Spielfeld kann man nur über den Weg gelangen, der die Farbe der jeweiligen Figuren hat. Mitspieler sind auf dem Weg dorthin einfach zu überspringen. Auf dem gleichen Feld können mehrere Figuren stehen. Die Summe der Würfelzahl beider Würfel bestimmt die Felder, die man vorrücken kann.

#### Achtung, der Pumuckl spukt!

Nachdem jeder Spieler einmal gezogen hat (also je eine Figur jedes Mitspielers auf dem ersten Spieloval steht), kann der Spuk beginnen. Sobald ein Spieler 2 gleiche Zahlen, egal welche, würfelt, darf er zwar nicht vorrücken, muß dafür aber das Spiel auf den Kopf stellen, das heißt, er muß die Scheibe so drehen, daß das Pumucklgesicht frei wird und die oberen farbigen großen Zielfelder nun die Pfeile unten verdecken.

#### Doch das Spiel geht weiter, als wäre überhaupt nichts geschehen!

Es wird also weiterhin in Pfeilrichtung gezogen, es wird weiterhin nach oben (also Richtung Pumucklgesicht) über die farbigen Leitern in das nächsthöhere Oval aufgestiegen — nur ist das leider in Wirklichkeit kein Auf-, sondern ein Abstieg — das Spiel steht ja Kopf! Figuren, die sich noch im Anfangsoval befinden (jetzt oben!) laufen im Kreis herum, ohne irgendwo hinausfinden zu können.

Fällt eine 6, kann (ebenfalls wie bisher) eine neue Figur von unten ins Spiel gebracht werden — ein Vorteil, denn diese Figur betritt ja nun durch das Zieloval das Spiel.

#### Der Spuk ist vorüber

Sobald einer der Spieler wiederum zwei gleiche Zahlen würfelt, muß er die Scheibe wieder in die Ausgangsstellung zurückdrehen (ohne die geworfene Zahl ziehen zu dürfen). Der Pumuckl ist wieder verdeckt, die Pfeile sind frei.

Das Drehen der Scheibe wiederholt sich, so oft zwei gleiche Zahlen gewürfelt werden.

#### Zu früh gefreut!

Wer nun glaubt, daß er durch den Spuk dem Ziel schon sehr nahe gekommen ist, hat sich geirrt. Sobald eine Figur durch „Spuk“ im Zieloval gelandet ist, oder auch durch einfaches Vorrücken im Mitteloval steht, kann der Pumuckl „persönlich“ eingreifen: wirft einer der Spieler mit einem der beiden Würfel eine 1, kann er nicht nur ziehen, sondern auch noch die Spielfigur „Pumuckl“ (Große Figur) auf ein beliebiges Feld des mittleren und oberen (Ziel-) Ovals setzen und so den Mitspieler am Vorwärtskommen hindern. Er muß allerdings bedenken, daß niemand, auch er selbst nicht, den Pumuckl in Zielrichtung überspringen kann. Nur wer wiederum eine 1 würfelt, kann ihn auf ein anderes Feld der beiden Ovale setzen, um sich evtl. von ihm zu befreien und einen anderen Mitspieler neuerdings zu behindern.

Wenn der Pumuckl einmal im Spiel ist, kann er nicht mehr beiseite gelegt werden. Er bleibt als Hindernis im Spiel, wobei er nach Belieben beim Einserwurf am gleichen Ort belassen oder versetzt wird.

#### Der Sieger

Gewonnen hat, wer zuerst seine 4 Figuren über das obere kleine Zielquadrat der jeweiligen Farbe hinaus ins Zielfeld gebracht hat. Dabei ist es nicht notwendig, die genaue Feldzahl bis zum Zielquadrat zu würfeln, sondern nur eine Zahl, die das Zielfeld mit einschließt.

... und alles stimmt

