

Hurra, hurra, der PUMUCKL ist da!

Holt Euch die neuen Pumuckl-Geschichten zur Fernsehserie.
Jetzt auf Schallplatte und MusiCassette.

Folge 1
Spuk in der Werkstatt
Das verkaufte Bett
LP 038-46 551
MC 238-46 551

Folge 2
Das neue Badezimmer
Das Schloßgespenst
LP 038-46 552
MC 238-46 552

Folge 3
Die abergläubische
Putzfrau
Pumuckl und die Schule
LP 038-46 553
MC 238-46 553

Folge 4
Pumuckl macht Ferien
Der Geist des Wassers
LP 038-46 554
MC 238-46 554

Folge 5
Pumuckl und der Pudding
Der rätselhafte Hund
LP 038-46 555
MC 238-46 555

Folge 6
Pumuckl und der Nikolaus
Auf heißer Spur
LP 038-46 556
MC 238-46 556

Folge 7
Das Weihnachtsgeschenk
Der erste Schnee
LP 038-46 557
MC 238-46 557

Folge 8
Der Wollpullover
Eder bekommt Besuch
LP 038-46 558
MC 238-46 558



EM ELECTROLA

Wo steckt der PUMUCKL?

Ein Denk- und Würfelspiel nach alten Koboldregeln
Spielidee von Walter Wolf Windisch
für 2 bis 4 Spieler

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Pumucklkarten
- 24 Streichkarten (Symbole, alle doppelt)
- 12 Zwickkarten (Personen)
- 1 Spielfigur (Meister Eder)
- 1 Würfel

Spielidee:

Wer kennt ihn nicht, den kleinen Kobold mit Namen PUMUCKL, der beim Meister Eder wohnt und meistens nur Unsinn im Kopf hat? Am liebsten spielt der PUMUCKL irgendwelche Streiche, oder er zwickt ungesehen die Leute, die in Meister Eders Werkstatt ein- und ausgehen. Wenn es dem Meister Eder dann zu bunt wird, schimpft er heftig mit dem kleinen PUMUCKL...

So geht es in diesem Spiel um viele lustige Streiche und das Zwicken der Besucher in Meister Eders Werkstatt.

Jeder darf hier die Rolle des PUMUCKL spielen; und wer es am tollsten treibt, wird das lustige Koboldspiel schnell gewinnen.

Spielvorbereitung:

Spielfigur „Eder“: in die Werkstatt stellen (Spielplanmitte)

Pumucklkarten: je eine Karte verdeckt auf jede Spielplanseite legen

Zwickkarten: je 3 Karten verdeckt auf jede Spielplanseite verteilen

Streichkarten: eine Hälfte der doppelten Karten mischen und je 3 verdeckt auf jede Spielplanseite legen; die andere Hälfte mischen, gleichviele an die Mitspieler verteilen, die diese Karten dann offen vor sich hinlegen.



Hausser Spiele

O. & M. HAUSSER
EISFELDER STRASSE 17

FABRIK FEINER SPIELE UND SPIELWAREN
8632 NEUSTADT BEI COBURG · TELEFON 09568/2161-3

Spielablauf:

WICHTIG! Jede **falsch** aufgedeckte Karte ist allen Mitspielern zu zeigen, wird dann aber sofort wieder verdeckt auf irgend ein leeres Feld der gleichen Spielplanseite gelegt.
Der nächste Spieler ist an der Reihe!

Die Spieler würfeln reihum.

Wird **Hammer, Säge, Nagel** oder **Leimtopf** gewürfelt, so ist die Spielfigur „Eder“ mit Blick auf die entsprechende Seite zu stellen.

Nun kann man zwischen zwei Spielmöglichkeiten wählen:

entweder versuchen – auf dieser Seite – die **Pumucklkarte** durch einmaliges Aufdecken zu finden; gelingt dies, durch ein weiteres Aufdecken eine **Streichkarte** zu greifen.
Die aufgedeckte Streichkarte erhält der Spieler, der die dazu passende Karte besitzt; beide Karten werden abgelegt.
Die Pumucklkarte wird wieder umgedreht und darf auf ein anderes Feld der gleichen Spielplanseite gelegt werden.

oder versuchen – auf dem Spielplanfeld hinter dem Rücken der Spielfigur „Eder“ – eine **Zwickkarte** aufzudecken.
Gelingt dies, darf der entsprechende Spieler die Karte vom Spielplan zu sich nehmen.

Wird **Meister Eder (E)** gewürfelt, so darf die Spielfigur „Eder“ in Blickrichtung einer beliebigen Spielplanseite gestellt werden.
Finden Sie beim ersten Aufdecken eine **Pumucklkarte**; beim zweiten Aufdecken eine **Streichkarte**!
Die Streichkarte erhält der Spieler, der die dazu passende Karte besitzt; beide Karten werden abgelegt.
Wer eine Zwickkarte aufdeckt, muß eine eventl. bereits erhaltene Zwickkarte wieder verdeckt auf ein beliebiges Feld des Spielplans zurücklegen.

Wird **Pumuckl (P)** gewürfelt, so versucht man mit einmaligem Aufdecken auf einer beliebigen Seite eine **Zwickkarte** zu finden.
Gelingt dies, so darf man diese Karte behalten und vor sich hinlegen.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler alle seine Streichkarten ablegen konnte oder 4 Zwickkarten besitzt.

Wo steckt der PUMUCKL?

Die Spielregel für Euch KLEINEN

Ihr benötigt: Spielplan
4 Pumucklkarten
24 Streichkarten (Symbole alle doppelt)

Spielregel:

Pumucklkarten: legt je eine davon verdeckt auf die 4 Spielplanseiten

Streichkarten: mischt alle 24 Karten gut und verteilt je 6 verdeckt auf alle Spielplanseiten

Der Reihe nach soll jeder von Euch – indem er, vom gesamten Spielplan, 2 Karten aufdeckt – **zwei gleiche Streichkarten** (= Streichkarten-Paar) finden und diese behalten.

Gelingt Euch dies nicht, so zeigt allen Mitspielern die beiden Karten, die Ihr dann verdeckt auf die gleichen Felder zurücklegt.

Wer eine **Pumucklkarte** aufdeckt, darf **einmal mehr** versuchen die richtige Karte zu finden um ein Streichkarten-Paar zu erhalten. Die Pumucklkarte wird stets wieder verdeckt – auf irgend ein leeres Feld derselben Seite – gelegt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch die 4 Pumucklkarten auf den Spielplanseiten liegen.

Gewonnen hat, wer von Euch die meisten Streichkarten-Paare besitzt.