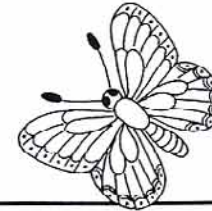


Piepmatz



Piepmatz



Welcher Vogel verläßt zuerst das warme Nest?

Ein Spiel von Heinz Meister
Ravensburger Spiele® Nr. 00 010 4
Grafik: Horst Laupheimer

Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder
von 4 - 8 Jahren
Inhalt: 1 Spielplan
4 Holzvögel in 4 Farben
1 Farbwürfel

Ziel des Spiels

Die kleinen Piepmätze machen ihre ersten Flugversuche. Mutig verlassen sie ihr Nest und flattern zunächst munter im Baum umher. Der Spieler, dessen Piepmatz zuerst die sichere Umgebung des Baumes verlassen kann und hinaus in die weite Welt fliegt, gewinnt.

Vorbereitung

Jedes Kind wählt einen Piepmatz als Spielfigur aus. Alle Piepmätze werden auf das Nest in der Mitte des Baumes gestellt.

Spielregel

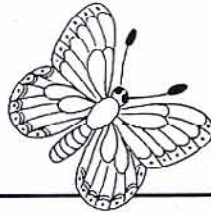
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Die gewürfelte Farbe gibt die Richtung an, in die der Piepmatz fliegen muß.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel: Der erste Spieler würfelt Rot. Sein Piepmatz startet vom Nest aus und fliegt auf dem roten Weg bis zum angrenzenden, gelben Feld. Ist er das nächste Mal an der Reihe und würfelt Blau, nimmt er seinen Piepmatz und fliegt entlang des blauen Weges bis zum nächsten Feld usw.

Mehrere Piepmätze dürfen auf einem Feld stehen. Es wird nicht hinausgeworfen.





Die Piepmätze fliegen so lange kreuz und quer im Baum umher, bis sie aus dem Baum herausfliegen können.

Der Flug in die große, weite Welt

Sobald ein Piepmatz ein Feld am Rande des Baumes erreicht hat, heißt es Daumen drücken. Führt der Weg in der gewürfelten Farbe aus dem Baum **heraus**, ist der Piepmatz flügge geworden.

Führt aber der Weg in der gewürfelten Farbe **zu einem angrenzenden Feld** im Baum, muß so lange weitergespielt werden, bis ein Weg aus dem Baum herausführt.

Ende des Spiels

Der Spieler, dessen Piepmatz zuerst aus dem Baum herausfliegt, gewinnt das Spiel.



© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg®

Ravensburger