

Psst...der Wecker darf nicht rasseln

# Laß' Papa pennen!



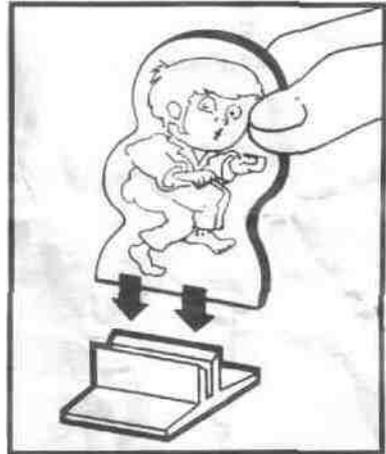
# Laß' Papa pennen!

## Die Spielausstattung

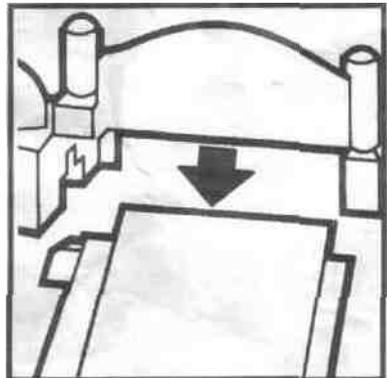
Papa. 1 Bett mit Wecker, 1 Schlafmütze, 1 Spielbrett, 1 Drehscheibe, 4 Spielfiguren, 4 Standfüße, 16 Spielkarten, 1 Spielanleitung, 1 Aufkleber.

## Vor dem allerersten Spiel

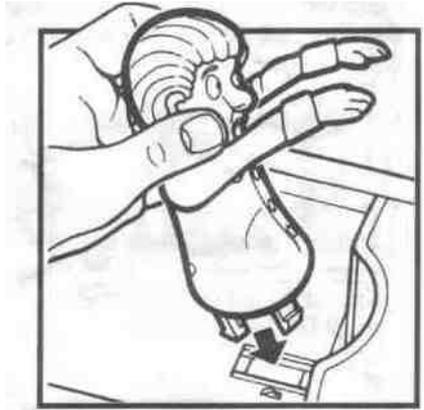
Löst die 4 Spielfiguren vorsichtig aus dem Karton und steckt jede auf einen Standfuß. Auch die 16 Spielkarten müssen vor Spielbeginn vorsichtig aus dem Karton gelöst werden.



Papas Bett muß vor Spielbeginn zusammengebaut werden. Kleb' das Gummipolster in das Quadrat unter dem Nachttisch. Danach das Kopfende in das Bett einschieben. Zuletzt werden die Aufkleber befestigt: Die Uhr auf dem Wecker am Nachttisch; Laken und Kissen auf dem Bettkasten und die Bettdecke oben auf der gewölbten Decke.



Leg Papa in sein Bett. Dazu schiebst Du die entsprechende Halterung in den Schlitz in der Bettmitte ein. Papa hat es so richtig bequem, wenn er seine Arme auf der Bettdecke ausstrecken kann. Zum Schluß setzt Du ihm seine Schlafmütze auf und drückst ihn sanft zurück, bis sein Kopf auf dem Kopfkissen liegt-



Papa schläft jetzt tief und fest, also aufgepaßt, daß Du ihn nicht weckst...



### Das **Ziel des Spieles**

Auf Zehenspitzen Richtung Küche zu schleichen, als Erster den Kühlschrank zu erreichen und das alles, ohne Papa zu wecken! \_-

### **Die** Spielvorbereitung

Der älteste Spieler unter Euch mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder Spieler erhält **die** gleiche Anzahl Karten. (Wenn es nur drei Spieler gibt, bekommt jeder fünf Karten. Die letzte Karte wird nicht benötigt und zur Seite gelegt.) Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und legt sie in das dazu farblich passende Bett.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

### **Der** Spielverlauf

Sobald Du an der Reihe bist, drehst Du den Pfeil auf der Scheibe. Je nachdem auf welcher Farbe der Pfeil stehenbleibt, rückst Du bis zu dem nächstliegenden, farblich passenden Spielfeld vor.

**Achtung:** Auf jedem Feld darf nur eine Spielfigur stehen. Wenn Deine Spielfigur auf einem Spielfeld landet, das bereits von einem anderen Spieler besetzt ist, kannst Du auf das nächste freie Feld vorrücken.

Bleibt der Pfeil auf dem lila Stern stehen, kannst Du sogar bis auf das Feld vorrücken, das direkt vor dem Spieler liegt, der dem Ziel am nächsten ist (selbst, wenn Du dadurch das Spiel gewinnst).

Bist Du auf einem farbigen Feld mit einem Bild gelandet (z. B. Rollschuhe, Katze oder Hund), dann schau in Deine Karten.

- Wenn Du eine Karte mit dem gleichen Bild in der Hand hältst, bist Du in Sicherheit, und der nächste Spieler ist an der Reihe.
  - Kannst Du jedoch keine Karte mit dem entsprechenden Bild in Deinen Karten finden, mußt Du den Knopf auf dem Wecker so oft drücken, wie es auf dem Spielfeld angezeigt ist.
- Wenn der Wecker rasselt, reißt Du Papa aus seinem wohlverdienten Schlaf, und Du mußt zurück ins Bett! Klar nimmst Du weiter am Spiel teil, aber es hilft alles nichts, Du mußt wieder von vorne beginnen.
- Wenn Du nochmal davongekommen bist, puh!, ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **Der Gewinner des Spieles**

Du gewinnst das Spiel, wenn der Pfeil auf rot stehenbleibt, und Du dadurch auf **das** Kühlschrank-Feld vorrücken kannst.

### **Wichtig! Bitte Aufbewahren. Verbraucher-Service!**

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt **etwas** nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift;-.

Deutschland:  
Kenner Parker  
Verbraucherservice  
Klößnerstraße 1  
**D-6054 Rodgau 3**

Österreich:  
Hasbro Österreich **GmbH**  
Verbraucherservice  
Davidgasse 92 - 94  
**A -1100 Wien**

Schweiz:  
MB (Switzerland) **AG**  
Verbraucherservice  
Bremgartenstraße 2  
CH-8968 Mutschellen

