

# PUZZLE- PARTY

**Spielanleitung**

Alle Rechte, einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen vorbehalten.

©F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH & Co. KG, München



# Puzzle-Party

## Spielzubehör

4 Puzzles von je 48 Teilen  
4 dazugehörige Bildvorlagen  
4 Sichtblenden

## Spielvorbereitung (für 4 Spieler)

Die Puzzleteile werden mit der Rückseite nach oben auf einen Haufen gelegt und gut gemischt. Jeder der 4 Spieler erhält nun 48 Teilchen, welche er verdeckt vor sich hinlegt. Die Sichtblenden werden aufgestellt (siehe Bild auf der Schachtel). Sie bezwecken, daß kein Spieler das Puzzle und die Bildvorlage des anderen während des Spieles sehen kann. Die 4 Bildvorlagen werden auch mit der Bildseite nach unten gemischt und verdeckt verteilt. Jeder Spieler steckt seine Bildvorlage, die nur er kennt, in die Rückwand der Sichtblende in die dafür angebrachten Laschen.

Jeder Spieler legt nun sein Häufchen von 48 Puzzle-Teilen zwischen die Wände seiner Sichtblende. Die Puzzleteilchen liegen dabei immer noch mit der Bildseite nach unten.

## Das Spiel

Wenn alle Teilnehmer mit diesen Vorbereitungen fertig sind, beginnt das Spiel indem ein Spieler das Signal zum gemeinsamen Start gibt. Die Spieler wenden nun ihre Teilchen, so daß die Bildseite oben aufliegt und beginnen ihr Puzzle nach der Vorlage zusammenzustellen.

Nur der seltenste Zufall ergäbe, daß ein Spieler zu seinem Bild alle richtigen Teilchen erhalten hat. Er muß also mit den Mitspielern handeln, feilschen, tauschen.

Ohne erkennen zu geben, welches Teilchen er benötigt ruft er: Wer tauscht ein (zwei, drei) Stück? Es dürfen nie mehr als drei Stück getauscht werden.

Wer zuerst auf die Tauschaufforderung reagiert,

wird jeweiliger Tauschpartner. Die Spieler tauschen auf diese Art die jeweils gewünschte gleiche Anzahl von Puzzleteilen miteinander. Ein Spieler kann auch einen Rundum-Tausch ansagen. Er sagt einfach „rundum rechts“ oder „rundum-links“ und die Spieler geben ihrem Nachbarn in der angesagten Richtung jeweils 1 Puzzleteilchen. Der Rundum-Tausch darf von jedem Spieler so oft er es wünscht, aber nur bis zu 3mal hintereinander angesagt werden. Erst wenn ein anderer Mitspieler auch einen Rundum-Tausch angesagt hat, kann der vorherige Spieler damit wieder an die Reihe kommen.

## Spielziel

Wer zuerst sein Puzzle der gegebenen Vorlage entsprechend fertig hat, ist Sieger.

## Puzzle-Party zu Dritt

Wenn nur 3 Spieler vorhanden sind, müssen die Puzzleteile vorher sortiert werden, um die 48 Teile eines Puzzles und die dazugehörige Bildvorlage aus dem Spiel zu nehmen. Ansonsten gelten die üblichen Regeln.

## Puzzle-Party zu Zweit

Die Bildvorlagen werden verdeckt aufgelegt. Die beiden Spieler ziehen je eine Vorlage und stecken diese in ihre Sichtblende. Die beiden anderen Bildvorlagen werden verdeckt und unbesehen beiseite gelegt. Wie in der Grundregel für 4 Spieler werden nun 4 Häufchen zu je 48 Teilchen gebildet. Jeder der Spieler erhält ein beliebiges Häufchen und legt dieses in seine Sichtblende. Die beiden übrigen Häufchen werden eines rechts, das andere links vor den Spielern hingelegt. Diese beiden Häufchen fungieren als „passive“ Mitspieler mit denen auch getauscht werden kann und welche im Rundum-Tausch Teilchen weitergeben und erhalten. Es gelten auch bei diesem Spiel die Grundregeln des Spieles zu Viert.