

# Pater Noster

Wo steckt nun wer?



**E**in schnelles Merkspiel  
für 2 - 6 Spieler von 8-99 Jahren.

Pater Noster — ein Kirchenspiel?  
Aber nein!

Das Wortspiel mit den allen umlaufenden Aufzugskabinen und dem Pater bildet nur den Hintergrund für lustige Verwirrspiele um allerlei Typen. Diese fahren im Pater Noster und wechseln ständig ihre Position. Dazu passende **Fahrgäste** sind durchaus nicht immer gleich und stellen gewisse

Anforderungen an das Merkvermögen der Spieler.

Die Spieler versuchen, ihre Fahrgastkarten als erster loszuwerden. Jedesmal, wenn die Pater Noster-Figur bei einer der verdeckten Kabinen ankommt, geben die Spieler einen Tip ab, wer darin steckt. Für richtige Tips kann man passende Karten ablegen. Tempochips ermöglichen zusätzliche taktische Aktionen, doch letztlich bringt ein gutes Gedächtnis den Sieg.

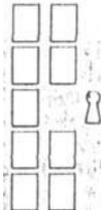
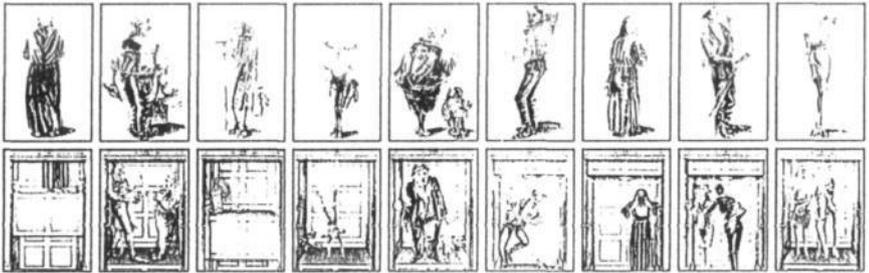
# PATERNOSTER

## Das Spielmaterial

- ▶ 9 Pater Noster-Kabinen aus dickem Karton, die bald in Bewegung geraten.
- ▶ **6 x9 Fahrgastkarten**, pro Spieler also 9 Stück. Das Muster auf der Rückseite zeigt, welche Karten zusammengehören.
- ▶ 1 lila Pater Noster-Figur, die ständig vor anderen Pater Noster-Kabinen stellt.
- ▶ 1 ganz normaler Würfel bringt Bewegung **in** den Pater Noster.
- ▶ 15 Tempochips erhöhen oder vermindern zuweilen das Tempo.

## Spielvorbereitung

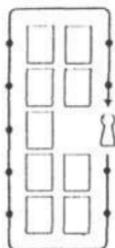
- ▶ Jeder Spieler erhält einen Satz von 9 Fahrgastkarten. Alle Spieler erhalten die gleichen 9 verschiedenen Typen. Nur das Muster auf der Rückseite ist unterschiedlich und erleichtert das Sortieren. Übrige Kartensätze bei weniger als 6 Teilnehmern werden aus dem Spiel genommen.
- ▶ Wer das Spiel nicht kennt, sollte die Pater Noster-Kabinen erstmal offen ausbreiten und mit seinen Fahrgastkarten vergleichen. Jede Fahrgastkarte gehört zu einer Pater Noster-Kabine:



- ▶ Die 9 Pater Noster Kabinen werden nun gemischt und verdeckt in zwei Reihen nebeneinander gelegt. Eine Position bleibt so frei. Neben dieses leere Feld wird die Pater Noster-Figur gestellt.

# PATERNOSTER

## Das Spiel



- Wer am schnellsten nach dem Würfel greift, beginnt das Spiel und bewegt die Pater Noster-Figur lt. der gewürfelten Punktzahl.

- Die PaterNoster-Figur bewegt sich immer ausgehend von einem leeren Feld im Uhrzeigersinn neben den ausgelegten Pater Noster-Kabinen. Jede Karle bildet dabei ein Feld pro Würfelpunkt. Am Ende eines Zuges steht die PaterNoster-Figur dann neben einer der verdeckten Kabinen.

- Alle Spieler geben jetzt einen Tip ob, um welchen Fahrgast in der Kabine es sich wohl handeln könnte (z. B. „dicker Mann“). Dazu strecken alle die passende Fahrgastkarte verdeckt vor sich hin (in diesem Beispiel „dicke Frau“) und decken sie gleichzeitig auf. Nun wird noch die PaterNoster-Kabine neben der Figur umgedreht.

- Nicht so schweigsam! Wenn ihr eure Tips abgibt, sollt ihr diese ruhig laut benennen. Ob wahrheitsgemäß oder zur Verwirrung mit einem anderen Namen, bleibt euch überlassen.

- Wer richtig getippt hat, darf die betreffende Fahrgastkarte vor sich verdeckt ablegen.

- Wer falsch getippt hat, nimmt die vorgestreckte Fahrgastkarte wieder auf die Hand.

- Die aufgedeckte Pater Noster-Kabine wird nun wieder verdeckt auf das leere Feld gelegt, das zuletzt Ausgangspunkt der PaterNoster-Figur war. Diese steht nun neben einem leeren Feld. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

- Bis hierhin war natürlich alles ein Glücksspiel, doch im weiteren Verlauf merkt sich jeder die Positionen der einzelnen PaterNoster-Kabinen. Wer ein schlechtes Gedächtnis hat, sollte sich jeweils nur auf 2-3 Kabinen konzentrieren, dann wird es etwas leichter.

## Abgelegte Fahrgastkarten

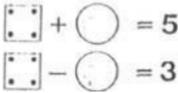
- Abgelegte Fahrgastkarten können für einen Tip wiederverwendet werden, wenn jemand glaubt, die PaterNoster-Figur steht wieder neben der passenden Kabine. Dazu wird die abgelegte Karte verdeckt vorgeschoben.

# PATERNOSTER



- Ist der Tip falsch, muß die Karte wieder **auf** die Hand **genommen** worden; es bestellt also ein erhöhtes Risiko.
- Ist der **Tip richtig**, erhält der Spieler einen **Tempochip**, der seine Chancen später erhöht.

## Tempochips



- **Tempochips** haben eine wichtige Funktion, sie **erhöhen** oder **vermindern** die Punktzahl des Würfels um jeweils einen Punkt. Es können ggf. auch mehrere **Tempochips** eingesetzt werden. Damit können Spieler die Pater Noster-Figur gezielt neben Kabinen setzen, deren **Fahrgäste** sie zu kennen glauben.
- Gegen **Tempochips** des **würfelnden** Spielers (und **nur** dann!) könnt **ihr** sofort gegensteuern. Mit eigenen **Chips** könnt ihr die Pater Noster-Figur so wieder zurück oder weiter vorwärts bewegen. So könnt ihr Pläne von anderen vereiteln und habt zusätzliche Chancen, eigene richtige Tips abzugeben.

## Spielen

- Pater Noster ist zu Ende, wenn ein Spieler alle seine Fahrgastkarten ablegen konnte.

## Einfachere Variante

- Wer es einfacher haben will, kann ein oder zwei Pater Noster-Kabinen mit den passenden Fahrgastkarten aussortieren.

© 1990 F. X. Schmid  
D-8210 Prien  
Made in West Germany



No. 71300.6