

# Pluto

## der Gedächtnis- Profí

Ravensburger Spiele® Nr. 24 206 1  
Gedächtnisspiel für 2-3 Spieler ab 5 Jahren

Autorin: Christine Welz

Neun leckere Knochen hat Pluto in Hundehütten versteckt, damit ja niemand auf die Idee kommt, sie ihm wieder abzufragen. Knochen zu verstecken, das geht ganz einfach, die Leckereien aber wiederzufinden, das ist schon weitaus schwieriger! In Plutos näherer Umgebung gibt es nämlich insgesamt 18 Hundehütten. Die spannende Frage lautet jetzt: In welchen Hütten sind denn bloß die Knochen versteckt?



### Das ist im Spiel drin

- 1 Spielplan
- 1 Spielfigur Pluto
- 1 Aufstellfuß
- 18 Hundehütten
- 18 Kärtchen

### Du gewinnst das Spiel,...

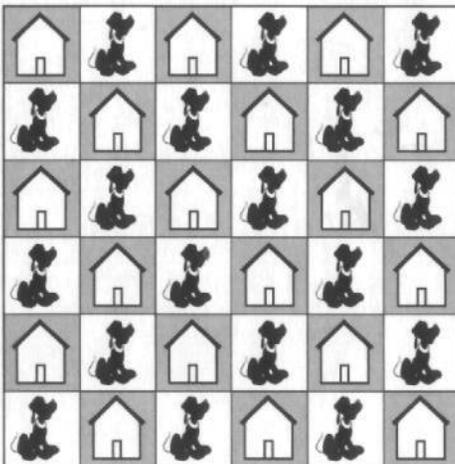
wenn es dir gelingt, dir möglichst viele Hundehütten zu merken, unter denen sich ein Knochen befindet - und wenn du es zum Schluß des Spieles schaffst, dir die meisten dieser Hütten zu sichern und vom Spielplan zu nehmen.

## Bevor ihr mit dem Spiel anfangt

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Pluto-Figur vorsichtig aus der Stanztafel heraus und steckt sie in den Aufstellfuß. Dann werden die 18 Kärtchen aus der anderen Stanztafel herausgelöst und mit den Farbseiten nach außen zeigend in die 18 Hundehütten hineingedrückt: Das heißt, wenn ihr danach unter die Hundehütten schaut, dann zeigen 9 Hütten einen Knochen und die anderen 9 nur eine blaue Farbfläche.

Ihr mischt die Hütten gut durch und verteilt sie auf die 18 grünen Rasenfelder auf dem Spielplan - und zwar so, daß die Dächer der Hütten alle in dieselbe Richtung zeigen.

## So stehen die Hundehütten bei Spielbeginn auf dem Spielplan



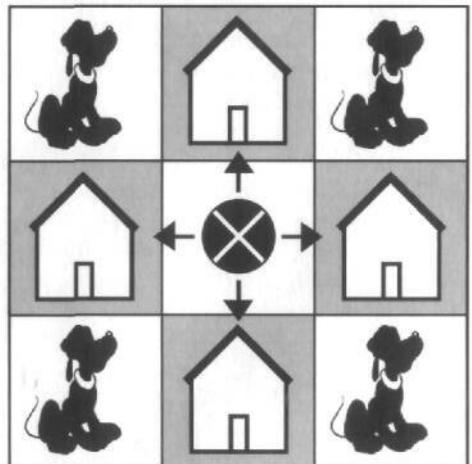
Schließlich einigt ihr euch auf einen Startspieler. Dieser bekommt die Pluto-Figur ausgehändigt und fängt an. Danach geht's immer im Uhrzeigersinn weiter.

## So wird gespielt

Wer an der Reihe ist, nimmt die Pluto-Figur und setzt sie auf ein beliebiges Pluto-Feld - ein Feld also, auf dem der Pluto abgebildet ist. Dann kann derjenige eine direkt angrenzende Hütte "kontrollieren", bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.



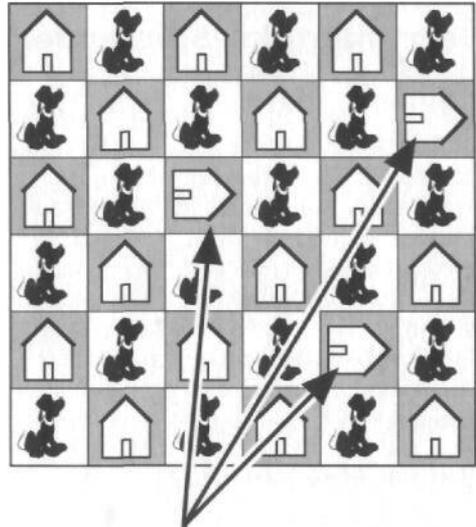
## Pluto kann jetzt eine dieser vier Hütten kontrollieren



Wer eine Hütte kontrolliert, der nimmt sie vom Plan und schaut sich die Unterseite an. Ist ein Knochen drunter, dann ruft er laut "SCHNÜFFEL!" und zeigt den Mitspielern den Knochen, ist aber nichts darunter, so braucht man beim Zeigen gar nichts zu sagen.

Kontrollierte Hütten stellt man wieder auf dem gleichen Platz auf dem Spielplan ab, und zwar so, daß die Dächer in eine andere Richtung zeigen als die Dächer der Hütten, die noch nicht kontrolliert wurden.

Wichtig ist, daß jede Hütte im Spiel nur *einmal* kontrolliert werden darf. Weil ihr nach jeder Kontrolle ja die Hütten in die andere Richtung zeigen laßt, könnt ihr so immer sehen, welche Hundehütten noch kontrolliert werden dürfen und welche nicht mehr.



**Diese drei Hütten wurden bereits kontrolliert!**

## Und so geht's weiter

Wenn alle Hütten einmal kontrolliert wurden, dann ist die Endphase des Spieles eingeläutet: Zunächst darf jetzt jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, noch einmal unter *eine* Hütte seiner Wahl schauen - am besten unter eine, von der man vergessen hat, ob sich unter ihr ein Knochen befindet oder nicht. Diesmal verrätst du den Mitspielern aber nicht, was du gesehen hast, denn dieser Zug ist eine Spielhilfe nur für dich selbst. Danach ist die Hütte wieder so abzustellen, wie du sie auch vom Plan genommen hast. Schummeln gilt also nicht, indem man die Hütte „aus Versehen“ wieder in die Richtung dreht, wie sie am Spielanfang auf dem Plan gestanden hat...

Als nächstes darf jeder von euch, wieder beginnend mit dem Startspieler, *zwei* beliebige Hütten auf dem Plan miteinander vertauschen. Diese werden beide gleichzeitig umgesetzt, ohne aber dabei druntergucken zu dürfen! Und natürlich setzt ihr sie so ab, daß sie wieder in dieselbe Richtung zeigen wie vor dem Umsetzen. Ihr merkt schon: Ganz schön schwierig, jetzt noch den Überblick zu behalten, unter welchen Hütten sich doch gleich die Knochen befinden... Übrigens ist es natürlich erlaubt, Hütten zu vertauschen, die schon ein Mitspieler vor euch umgesetzt hat.

## Jetzt naht das Spielende

Zum Schluß des Spieles nehmt ihr immer abwechselnd, wieder beginnend mit dem Startspieler, jeweils eine Hütte vom Plan und stellt sie vor euch ab, bis alle Hundehütten "abgeräumt" sind. Drunterschauen dürft ihr dabei aber noch nicht! Habt ihr alle Hütten vom Plan genommen, dann schaut ihr nach, wer die meisten Hundehütten mit Knochen erfolgreich abgeräumt hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Bei drei Spielern kann es durchaus möglich sein, daß es mehrere Sieger gibt, die gleich viele Hütten mit Knochen besitzen.

Übrigens: Wir schätzen, daß Pluto so nett ist und dem Gewinner des Spieles freiwillig einen seiner Knochen als Geschenk abtritt. Guten Appetit also...

## Spielvariante

Hier noch ein Tip, wenn ihr einmal eine "verschärfte Version" versuchen wollt. Für den Schluß des Spieles einigt ihr euch darauf, daß ihr nicht nur zwei Hütten auf dem Plan miteinander vertauschen wollt, sondern mehr, zum Beispiel drei. In diesem Fall müßt ihr aber darauf achten, daß eure Mitspieler immer genau sehen können, welche Hütte ihr wohin umsetzt.



## Pädagogische Anmerkungen

Das vorliegende interessante und kurzweilige Spiel hilft den Kindern dabei, ihr Gedächtnis zu trainieren. Gleichzeitig wird die Konzentrationsfähigkeit geschult. Dies alles geschieht auf spielerische und unterhaltsame Weise.

Dieses Spiel - mit einem für Kinder attraktiven Spielthema - fördert zudem das strukturelle Denken und Behalten, da die Kinder bestrebt sein werden, ihr eigenes

System zu entwickeln, wie sie sich die während des Spieles erlangten Informationen am besten merken können - zum Beispiel durch optisch-räumliches Verbinden der Hütten, unter denen sich ein Knochen befindet. Aufgrund der in diesem Spiel geforderten Gedächtnisleistungen haben im übrigen Kinder sehr häufig keinerlei Siegnachteil gegenüber Erwachsenen.