

Das Pinocchio Spiel

Ein Wettrennen voller Spaß und Risiko



Der hölzerne Bengel Pinocchio mit seiner großen Nase ist wieder einmal ausgerissen. In der Stadt trieb er allerhand Unfug. Jetzt will der immer lustige Holzknirps schnell wieder in das Dorf zu seinem »Vater«, Meister Gepetto, zurück. Pinocchio, der Liebling von Millionen Kindern auf der ganzen Welt, macht sich auf den Weg nach Hause. Meister Gepetto, seine Freundin Gina, die drollige Ente, und auch Rocco, der kluge Specht, wollen ihm helfen, rasch nach Hause zu kommen. Doch: der listige Fuchs und der schwarze Kater sind wieder unterwegs, um Pinocchio aufzuhalten.

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan, 22 Pinocchio-, 18 Gepetto-, 18 Gina-, 18 Rocco-, 12 Fuchs- und 12 Kater-Karten, 1 Spielanleitung.

Spiel Vorbereitung:

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Mitspieler erhält fünf" Karten. Der Rest wird verdeckt neben den Spielplan gelegt,

Spielziel:

Pinocchio will (mit Hilfe aneinandergelegter Karten) nach Hause, in das rotumrandete Feld.

Spielverlauf:

Jeder Mitspieler wählt eine Bahn, auf der er Pinocchio über acht Felder nach Mäuse ins rotumrandete Zielfeld bringt. Der Jüngste beginnt und legt eine seiner Karten - nicht Fuchs- oder Kater-Karte! - offen auf das untere erste Feld der Bahn. Dann nimmt er sich eine Karte vom Stapel, damit er wieder fünf Karten in der Hand hat. Nun legt der zweite Spieler seine erste Karte auf sein unteres Feld. So geht es reihum. In der zweiten Runde wird im zweiten Feld wieder eine Pinocchio-, Gepetto-, Gina- oder Rocco-Karte angelegt, eine neue Karte abgehoben und so weiter. Es darf jeweils nur eine Karte gelegt werden, es sei denn, der Spieler hat mehrere Pinocchio-Karten: Die darf er - wenn er will - gleich hintereinander auf seine Felder legen, um noch schneller nach Hause zu kommen. Anschließend nimmt er die entsprechende Zahl Karten vom Stapel, damit er wieder fünf auf der Hand hat. Doch: Vorsicht! Der Fuchs und der Kater können das rasche Vorankommen verhindern. Jeder Spieler kann mit Fuchs- oder Kater-Karten (sofern er welche hat) jeden anderen Mitspieler vorübergehend aufhalten. Er legt - wenn er an der Reihe ist - keine Karte auf der eigenen Spielbahn an. Dafür legt er auf die letzte Karte irgendeines Mitspielers eine Fuchs- oder Kater-Karte.

Wer eine Fuchs- oder Kater-Karte auf seiner Bahn liegen hat, muß beim nächsten Zug - sofern er nicht einen anderen Mitspieler stoppen will - zunächst eine Karte auf diese »Stoppkarte« legen und darf erst beim übernächsten Zug wieder in die Zielrichtung weiterlegen - sofern er nicht erneut von einem Mitspieler »gestoppt« wurde.

Hat er mehrere Pinocchio-Karten, so darf er auch in diesem Falle mit der ersten die »Stoppkarte« zu decken und die weiteren Pinocchio-Karten sofort daran anlegen.

Spielende:

Wer zuerst mit einer Pinocchio-, Gepetto-, Gina- oder Rocco-Karte das Zielfeld erreicht, hat gewonnen. Pinocchio muß zwar nicht als letzte Karte »im Haus« liegen, er muß aber auf jeden Fall in der Reihe zu sehen sein (offen, versteht sich). Sonst gewinnt ein anderer Spieler, der ins Ziel kommt.