

KIX
SPIEL

Macius

Achtung, fertig, los!

Der knifflige Bilderspaß für 1-4 Spieler ab 4 Jahren



Spielmaterial

- * 4 Bilderrahmen mit je 15 Bildern
- * 4 Standfiguren (Macius, Felix, Hanna und Anton)
- * 8 Figurenhalter
- * 20 Siegtaler



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die einzelnen Bilder vorsichtig aus den vier Bilderrahmen herausgelöst. **Achtung: Die vier Bilderrahmen werden NICHT weggeworfen, sondern zum Spielen benötigt.**



Die 60 Bilder werden gemischt und mit der Bildseite nach oben in der Tischmitte ausgelegt. Auch bei weniger als vier Spielern liegen alle 60 Bilder in der Tischmitte.



Die Siegtaler werden bereitgelegt. Sie werden am Ende der Spielrunde benötigt.

Spielidee

Klasse - das tollste Spiel der Welt liegt Macius und seinen Freunden zu Füßen. Viele Bilder in verschiedenen Größen liegen wild durcheinander und daneben die leeren Bilderrahmen.

Auf das Kommando „Achtung, fertig, los!“ beginnen alle gleichzeitig ihre königlichen Bilderrahmen mit Bildern zu füllen. Es ist gar nicht so einfach, die richtigen Teile für die unterschiedlichen Bilderrahmen zu erwischen. Aber Spaß macht es. Der Spieler, der seinen Bilderrahmen am schnellsten mit allen Bildern gefüllt hat, gewinnt.

Die vier Standfiguren auf der Siegetreppe - Macius, Felix, Hanna und Anton - werden vorsichtig aus dem Karton gelöst, in die acht Figurenhalter gesteckt (je einer links und einer rechts) und für alle Spieler gut erreichbar platziert.



Jeder Spieler erhält einen Bilderrahmen und legt ihn offen vor sich auf den Tisch. Überzählige Bilderrahmen werden im Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Spielschachtel.

Spielablauf

Ein Spieler sagt laut: „Achtung, fertig, los!“ Und schon fangen alle Spieler gleichzeitig an zu puzzeln. Jeder sucht so schnell wie möglich die Bilder, die in seinen Bilderrahmen passen, heraus und setzt sie in die Lücken seines Rahmens ein - eines nach dem ändern in beliebiger Reihenfolge. Passt ein Bild nicht, weil es zu

groß oder zu klein ist, muss es sofort in die Tischmitte zurückgelegt werden. (Hinweis: In jedem Bilderrahmen befinden sich die gleichen 15 Bilder - aber jeweils in einer anderen Größe. Das macht das Einsetzen der Bilder besonders knifflig.)



Sobald ein Spieler seinen Bilderrahmen komplett hat, nimmt er sich die Macius-Figur vom Tisch und stellt sie vor sich. Macius steht ganz oben auf der Treppe. Die anderen Spieler füllen weiter ihre Bilderrahmen. Der nächste Spieler, der seinen Bilderrahmen komplett hat, darf sich die Hanna-Figur aus der Tischmitte nehmen und vor sich stellen. Hanna steht auf der zweitobersten Stufe. Der dritte Spieler nimmt sich die Felix-Figur und der letzte Spieler nimmt sich die Anton-Figur.



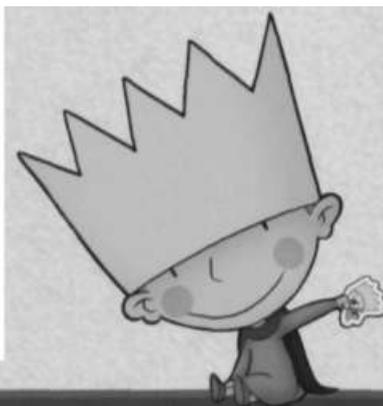
Der Spieler mit der Macius-Figur ist Wett-puzzlesieger. Er erhält drei Siegtaler, die er vor sich ablegt. Der Spieler mit der Hanna-Figur nimmt sich zwei Siegtaler und legt sie vor sich hin. Der Spieler mit der Felix-Figur erhält einen Siegtaler und legt ihn vor sich ab. Der Spieler mit der Anton-Figur geht leer aus.



Zum Schluss lösen die Spieler vorsichtig die Bilder wieder aus ihren Bilderrahmen und legen sie mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte zurück. Die Bilder werden kräftig gemischt. Die Spieler stellen die Standfiguren für jeden Spieler gut erreichbar zurück. Jeder gibt seinen Bilderrahmen seinem linken Nachbarn, so dass jeder Spieler einen neuen Bilderrahmen vor sich hat. Auf das Kommando „Achtung, fertig, los!“ beginnt die neue Runde.

Spielende

Wer nach drei Spielrunden die meisten Siegtaler hat, ist Wett-puzzlekönig. Bei Gleichstand wird zwischen den schnellsten Spielern eine letzte Puzzlerunde (mit anderen Bilderrahmen) gestartet. Wer diese gewinnt, ist endgültiger Wett-puzzlekönig.



Variante Bilder vorab einsetzen

Das Spiel wird wie beschrieben gespielt, jedoch mit folgendem Zusatz: Alle Spieler - außer dem Sieger der ersten Runde - dürfen vor der nächsten Runde schon ein passendes Bild in ihren Bilderrahmen einsetzen.



Alle Spieler - außer dem Sieger der zweiten Runde - dürfen vor der letzten Runde ein passendes Bild in ihren Bilderrahmen einsetzen. Der Spieler mit den wenigsten Siegtalern darf sogar zwei Bilder vorab in seinen Bilderrahmen legen.

Variante für einen Spieler

Das Spiel kann auch von einem Spieler allein gespielt werden. Er nimmt sich einen Bilderrahmen und sucht die passenden Bilder dazu, bis er einen Rahmen komplett hat.



Bei ganz kleinen Kindern empfiehlt es sich, dass ein Elternteil vorher die passend großen Bilder zu einer Bildtafel herausucht und das Kind dann die Bilder anhand ihrer Formen selbst in die richtigen Lücken des Bilderrahmens einsetzt.



Spielidee: KRAG-Team
Gestaltung: j-G & Partner
Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts

© 2003 KOSMOS Verlag
Postfach 106011 D-70049 Stuttgart
Tel : +49(0)711-21 91-0
Fax: +49(0)711-21 91-422
www.kosmos.de • info@kosmos.de

C Macius
SAXONIA MEDIA/Studio achtundachtzig/
KIKA/HR
licensed by BAVARIA SONOR
Bavariafilmplatz 8 D-82031 Geiselgasteig

Alle Rechte vorbehalten.
Art.-Nr.: 699215