



Für 2 - 4 Spieler / ab 3 Jahre

Winnie Puuh hat gehört (wahrscheinlich hat Ferkel es ihm zugeflüstert!), daß es einen neuen Weg durch den Hundert-Morgen-Wald gibt. Dieser Weg soll von vielen leckeren Honigtopfen umgeben sein! Hilf Winnie Puuh dabei, den Weg zu finden und die Honigtöpfe zu sammeln!

IHHALT

1 Winnie Puuh Figur. 12 Winnie Puuh Karten, 2 aufstellbare Kartenteile mit Kunststoffständern, Startkarte und Baumkarte, 18 Honigtopf-Marken und Drehscheibe mit Pfeil.

VOR DEM ERSTEN SPIEL

- Sieh Dir einmal das Foto auf der Unterseite der Verpackung an. Sie hilft Dir dabei, Dein Spiel aufzubauen.
- Drücke alle Kartenteile aus den Rahmen.
- **Drehscheibe**
Suche die Karte, auf der ein Kreis abgebildet ist. Drücke vorsichtig den weißen Kunststoff-Pfeil und die Unterlegscheibe aus dem Rahmen. Verwende eine Sicherheitsschere, falls Du dabei Schwierigkeiten hast. Nun steckst Du die Unterlegscheibe von unten durch die Karte und drückst den Pfeil darauf.
- **Ferkels Startkarte**
Suche die Startkarte heraus - Du erkennst sie an dem Startpfeil! Drücke einen der beiden weißen Kunststoff-Ständer von unten durch den Schlitz in der Karte. Nun steckst Du das Kartenteil, auf dem Ferkel abgebildet ist, auf den Ständer.
- **Tiggers Baumkarte**
Suche dann die Karte, auf der ein runder Waldweg abgebildet ist und stecke den anderen weißen Kunststoff-Ständer ebenfalls von unten durch den Schlitz in der Karte. Stecke das Kartenteil mit Tigger und dem Baum darauf.

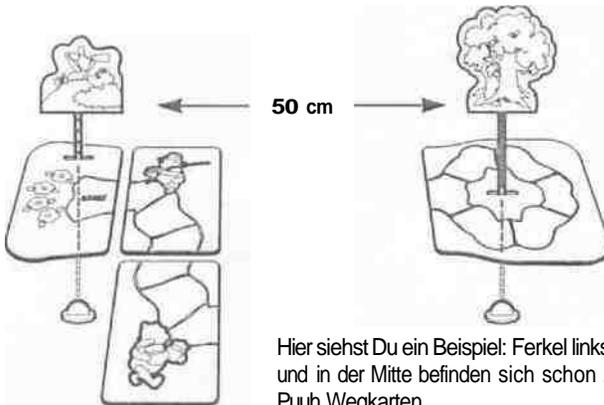
SPIEL 1: HILF WINNIE PUUH, DEN WEG ZU FINDEN

Ziel

Ziel des Spiels ist, Winnie Puuhs Weg durch den Hundert-Morgen-Wald zu legen! Dabei müssen die Karten so aneinandergelegt werden, daß die Farben an den Kartenseiten richtig zusammenpassen. Da alle Spieler Winnie Puuh helfen, den Weg zu finden, gewinnt jeder Spieler! Und nach jedem Spiel sieht Winnie Puuhs Weg anders aus!

So bereitest Du das Spiel vor

- Lege die Drehscheibe, die Honigtopf-Marken und die Winnie Puuh Figur zur Seite, denn Du benötigst sie erst beim zweiten Spiel!
- Nun setzen sich alle Spieler nebeneinander an eine Seite des Tisches, so daß alle Spieler Winnie Puuhs Weg von derselben Seite aus bilden können.
- Lege Ferkels Startkarte und Tiggers Baumkarte ca. 50 cm voneinander entfernt vor Dich auf den Tisch. Achte darauf, daß sich Ferkel auf der linken Seite befindet (die Abbildung hilft Dir dabei).
- Nun werden die 12 Winnie Puuh Wegkarten gemischt und der Stapel verkehrt herum auf den Tisch gelegt (und zwar so, daß jeder Mitspieler sie erreichen kann).
- Der jüngste Spieler beginnt, dann ist sein linker Nachbar an der Reihe.



Hier siehst Du ein Beispiel: Ferkel links, Tigger rechts und in der Mitte befinden sich schon zwei Winnie Puuh Wegkarten.

Und los geht's

- Ziehe eine Karte!
- **Wenn die Karte paßt**
Wenn die Karte, die Du gezogen hast, auf der linken Seite ein grünes Feld zeigt und deshalb an die Startkarte paßt, legst Du sie einfach aneinander (achte dabei darauf, daß Winnie Puuh richtig herum steht).
- **Wenn die Karte nicht paßt**
Zeigt Deine Karte auf der linken Seite kein grünes Feld, legst Du sie vor Dich auf den Tisch - denn dies ist Deine erste "Reservekarte". Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Achtung: Immer, wenn Du eine neue Wegkarte anlegst, mußt Du darauf achten, daß Winnie Puuh richtig herum steht! Du darfst die Karte nicht umdrehen und Winnie Puuh auf den Kopf stellen!

Bei der nächsten Spielrunde

- Bist Du das nächste Mal an der Reihe, siehst Du Dir zuerst Deine Reservekarten an. Paßt eine der Karten an die letzte Wegkarte? Dann lege sie an! Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wenn keine Deiner Reservekarten paßt, ziehst Du eine Karte und versuchst, sie anzulegen. Paßt auch diese Karte nicht, legst Du sie zu Deinen anderen Reservekarten auf den Tisch.

So stellst Du Winnie Puuhs Weg fertig

- Befindet sich keine Karte mehr in dem Kartenstoß, spielen die Spieler, die noch Reservekarten vor sich auf dem Tisch haben, weiter - und zwar so lange, bis Winnie Puuhs Weg vervollständigt ist. Hinweis: Ein Spieler kann auch mehrere Karten nacheinander anlegen, wenn keiner der anderen Spieler über die richtige Wegfarbe verfügt.
- Wurden schließlich alle Karten angelegt, legst Du Tiggers Baumkarte an die zuletzt gespielte Karte. Achte darauf, daß die grünen Felder übereinstimmen!

Herzlichen Glückwunsch! Du hast soeben Winnie Puuh dabei geholfen, einen neuen Weg durch den Hundert-Morgen-Wald zu finden! Nun kann das zweite Spiel beginnen!

SPIEL 2: WETTLAUF UM DEN HONIGTOPF

Ziel

Ziel des Spiels ist, mit Winnie Puuh den neuen Weg über die gedrehten Farbfelder zu gehen und dabei so viele Honigtöpfe wie möglich zu sammeln!

So bereitest Du das Spiel vor

- Lasse den Weg, den Ihr gestaltet habt, so wie er ist!
- Lege die Drehscheibe und die 18 Honigtopf-Marken auf den Tisch, so daß jeder Mitspieler sie erreichen kann.
- Stelle die Winnie Puuh Figur neben Ferkel auf die Startkarte.
- Der jüngste Spieler beginnt, dann ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Und los geht's

Wenn Du an der Reihe bist:

- Drehe die Scheibe!
Bleibt der Pfeil auf einer Farbe stehen? Dann bewege Winnie Puuh zu dem nächsten Feld in dieser Farbe. Hinweis: Wird ein Farbfeld von zwei Karten geteilt, gilt dies trotzdem als ein Feld.
Zeigt der Pfeil auf Winnie Puuh? Dann bewege ihn schnell zu dem nächsten Feld mit einem Honigtopf! Denn dann darfst Du Dir eine oder zwei Honigtopf-Marken nehmen - je nachdem, wieviele Honigtöpfe auf dem Feld abgebildet sind!



- **Wenn Du auf ein Honigtopf-Feld kommst**

Ist auf dem Feld, auf dem Winnie Puuh stehenbleibt, ein Honigtopf abgebildet? Dann darfst Du Dir eine Honigtopf-Marke nehmen und vor Dich auf den Tisch legen! Sind zwei Honigtöpfe auf dem Feld abgebildet, darfst Du Dir sogar zwei Marken nehmen! Hinweis: Es kann vorkommen, daß vor Ende des Spiels schon alle Honigtopf-Marken verteilt sind.

So bringst Du Winnie Puuh wieder nach Hause

Spieler so lange weiter, bis Winnie Puuh den ganzen Weg entlang - um Tiggers Baum und wieder zurück zu Ferkel - gegangen ist! Es wird so lange gespielt, bis Winnie Puuh das Startfeld erreicht und auf einem der kleinen Blümchen angekommen ist. Winnie Puuh erreicht ein Blümchen, indem Du mit der Drehscheibe eine Farbe drehst und so Winnie Puuh auf das Blümchen in dieser Farbe setzt. Zeigt der Pfeil der Drehscheibe auf Winnie Puuh, darfst Du Dir das Blümchen, auf dem Winnie Puuh ankommen soll, sogar selbst aussuchen!

Der Gewinner

Hat ein Spieler Winnie Puuh auf ein Blümchen gesetzt, ist das Spiel vorüber. Nun zählt jeder Spieler seine Honigtopf-Marken. Der Spieler, der die meisten Honigtöpfe gesammelt hat, hat gewonnen! Ist es unentschieden? Dann spielt einfach noch einmal! Wer gewinnt dann den spannenden Wettlauf um den Honigtopf?



© Disney

Based on the "Winnie the Pooh" works, Copyright A. A. Milne and E. H. Shepard.

All rights reserved

Spiel © 1998 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.

Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon