

PIPPI™

LANGSTRUMPF

DIE LUSTIGE SACHEN- SUCHE



Inhalt

24 Pippi-Karten, 1 großes Poster

Wir haben 2 Spielvarianten für euch:

Das schnelle Reaktionsspiel für 3–6 Personen und **das Duell** für 2 Personen.

Das schnelle Reaktionsspiel (3–6 Personen)

Spielaufbau

Legt das Poster mit den 24 Pippi-Motiven nach oben in die Tischmitte. Mischt die 24 Pippi-Karten und legt davon 12 Karten als verdeckten Stapel bereit (Ausnahme: Spielt ihr zu fünft, legt 15 Karten bereit). Übrige Karten legt ihr in die Schachtel zurück.

Spielidee

Es geht in jeder Runde darum, ein Kartenmotiv zu erraten. Wer die Karte auf der Hand hat, gibt Hinweise anhand derer die Anderen versuchen zu erraten, um welches Motiv es sich handelt. Wer zuerst richtig rät, gewinnt die Karte und wer am meisten Karten sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Wer zuletzt Pippi Langstrumpf gesehen hat, beginnt das Spiel: Ziehe dir eine Karte vom Stapel. Achte darauf, dass nur du die Karte siehst und gib dann einen Hinweis auf das Bild der Karte.

Beispiel: Tim hat eine Karte auf der Hand und gibt den Hinweis „Auf dem Bild ist ein Vogel zu sehen.“



Alle anderen dürfen nun raten, um welches Bild es sich handelt. Dazu tippt ihr möglichst schnell mit einem Finger auf eines der Bilder auf dem Poster. Hier geht es um Geschwindigkeit: Wer zuerst auf ein Bild tippt, blockiert dieses Bild und niemand anderes kann darauf tippen. Alle müssen auf unterschiedliche Bilder tippen. Haben alle einen Tipp abgegeben, sagst du entweder:

„FALSCH“ – wenn niemand das richtige Bild getippt hat. Du gibst dann einen neuen Hinweis und alle dürfen erneut tippen usw.

oder

„GEFUNDEN“ – wenn jemand auf das richtige Bild getippt hat.

Zeige allen deine Karte und wer richtig getippt hat, bekommt deine Karte. Dann ist der oder die Nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe, zieht eine Karte und gibt einen Hinweis ab.

Pippi-Aktionsbilder

Einige Bilder auf dem Poster haben dieses Symbol:



Auf diese Bilder dürft ihr nicht mit dem Finger tippen. Ihr müsst stattdessen – wenn ihr glaubt, es ist das gesuchte Bild – vom Stuhl aufspringen und pantomimisch das tun, was Pippi auf dem Bild tut, z.B. *so tun, als würdet ihr ein Pferd auf euren Händen tragen*. Wer zuerst ein Bild erkennbar nachmacht, blockiert es und gibt damit einen Tipp ab. (Im Zweifel entscheidet der oder die mit der Karte, wer von euch schneller war.)

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Pippi-Kartenstapel aufgebraucht ist. Wer dann die meisten Pippi-Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Hinweis: *Merkt euch gut, welche Bilder schon getippt oder erraten wurden. Das gibt euch wichtige Tipps, welche Bilder noch zur Auswahl stehen.*

Das Duell (2 Personen)

Das Duell könnt ihr nur zu zweit spielen. Legt das Poster mit den 24 Pippi-Motiven nach oben in die Tischmitte und mischt die Karten verdeckt. Ihr legt beide jeweils 10 Pippi-Karten als 2 verdeckte Stapel vor euch ab und zieht jeweils die oberste Karte von eurem Stapel. Haltet die Karte so, dass ihr sie jeweils nur selbst sehen könnt.

Es geht darum, möglichst schnell und mit wenigen Fragen zu erraten, welche Karte der oder die andere auf der Hand hält. Ihr stellt euch abwechselnd Fragen. Du musst die Fragen wahrheitsgemäß mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Anschließend tippt der oder die andere auf ein Bild auf dem Poster.

Ist es **nicht das gesuchte Bild**, verneinst du die Frage. Du darfst nun selbst eine Frage stellen und nach der Antwort auf ein Bild tippen.

Ist es die **gesuchte Karte** dann musst du die Karte an den oder die andere übergeben. Er oder sie nimmt die eigene Handkarte und die eben erhaltene Karte und legt sie beide auf einen persönlichen Gewinnstapel. Es startet dann ein neues Duell, nun tauscht ihr die Positionen und der oder die andere beginnt, Fragen zu stellen.

Beispiel: Nina startet und fragt: „Ist Herr Nilsson auf der Karte zu sehen?“ Tim antwortet „Nein.“ Nina tippt auf ein Bild auf dem Poster, auf dem das Äffchen nicht zu sehen ist. Hat Nina richtig getippt, muss Tim mit „Richtig“ antworten und Nina seine Karte geben. Nina legt ihre Handkarte und die Karte von Tim auf ihren Gewinnstapel. Das Duell ist zu Ende. Tim beginnt ein neues, indem er die erste Frage stellt.

Das Spiel endet, sobald 10 Duelle gespielt wurden. Wer dann mehr Karten hat, gewinnt das Spiel.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspieler*innen. Änderungen vorbehalten.



©The Astrid Lindgren Company™.
Illustrated by Ingrid Vang Nyman

Art.-Nr.: 51448

Autor: Kai Haferkamp
Redaktion: Jasmin Weigand



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele

