

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der das mehrfarbige runde Feld vor dem Kühlschrank erreicht, darf den Schokoladenkuchen essen und gewinnt das Spiel.



ANMERKUNGEN

Das mehrfarbige Feld zählt als letztes rotes, grünes, gelbes oder blaues Feld auf dem Spielfeld. Du gewinnst das Spiel, sobald du dieses Feld erreichst.



© 2024 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, die Niederlande.

Made in China.

Besuche unsere Website:

www.goliathtoys.de

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.



370649-1-10-V02-2402

LASS' PAPA! PENNEN!

Spielanleitung



370649





SHHH! PAPA IST GERADE EINGESCHLAFEN UND LIEGT LAUT SCHNARCHEND IN SEINEM BETT ... DIESE GELEGENHEIT MUSS MAN AUSNUTZEN! EINE LECKERE SCHOKOTORTE WARTET IM KÜHLSCHRANK! ABER SEI VORSICHTIG, DASS DU AUF DEINEM WEG NICHT ÜBER DIE VERSCHIEDENEN GEGENSTÄNDE STOLPERST! SONST KÖNNTE PAPA AUFWACHEN UND DICH ERWISCHEN!

INHALT

1 Papa + Bett, 1 Spielbrett, 16 Karten, 4 Spielfiguren,
1 Drehscheibe, 1 Aufkleberbogen, 1 Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler die Schokotorte im Kühlschrank zu erreichen.

SPIELVORBEREITUNG

- Klebe die Aufkleber auf die dafür vorgesehenen Spielfelder auf Papa's Bett (**GRÜN** links, **GELB** rechts), befestige den Pfeil am Spielfeld.
- Stelle das Spielfeld in die Mitte des Tisches, befestige das Bett in den dafür vorgesehenen Öffnungen und lege Papa in die Schlafposition.



DREHE PAPA UM

1.



2.



3.



- Mische die Karten und teile sie gleichmäßig zwischen den Spielern auf (die übrigen Karten werden nicht benutzt). Lege die Karten mit der Bildseite nach oben vor die einzelnen Spieler.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und platziert sie auf den zu ihr farblich passenden Hausschuhen am Fuß des Bettes.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der am lautesten schnarcht, darf beginnen. Als nächstes ist der Spieler links von ihm an der Reihe.

Der Spieler, der am Zug ist, dreht den Pfeil und führt die vorgegebene Handlung aus.

- Wenn der Pfeil auf eine Farbe zeigt (rot, grün, blau oder gelb):

Der Spieler bewegt seine Spielfigur zum ersten freien Feld der Farbe auf die der Pfeil zeigt. Wenn das Feld bereits besetzt ist, gehe zum nächsten freien Feld der gleichen Farbe.



Auf manchen Feldern ist ein Kind abgebildet, welches den Spielern signalisiert, leise zu sein: «SHHH!». Landet ein Spieler auf solch einem Feld, ist er geschützt. Der Wecker muss nicht betätigt werden.

Meistens zeigt das Feld jedoch einen Gegenstand in Kombination mit einer Zahl an. Dies sind die Felder, durch die Papa aufgeweckt werden kann. Die Zahl auf dem Feld gibt an, wie oft der Spieler auf den Wecker drücken muss. Es sei denn, der Spieler hat die zu dem Gegenstand passende Karte. In diesem Fall ist er geschützt und der Wecker muss nicht betätigt werden.

PAPA IST AUFGEWACHT?

PAPA IST NICHT AUFGEWACHT?

Ooh! Der Spieler wurde erwischt!
Er muss zurück zu seinen Hausschuhen gehen und von vorne beginnen. Als Entschädigung darf der Spieler die Karte einsammeln, welche ihn zurück zum Start befördert hat und sie zu seinem Stapel hinzufügen. Bringe Papa zurück in seine Schlafposition und das Spiel wird mit dem nächsten Spieler fortgeführt.

Puuh! Nichts passiert und das Spiel geht weiter!

- WENN DER PFEIL AUF DIE BRENNENDEN HAUSSCHUHE ZEIGT:

Der Spieler darf seine Spielfigur bis auf das Feld direkt vor den führenden Spieler bewegen (betätige nicht den Wecker). Wenn du der führende Spieler bist, drehe die Scheibe noch einmal.

- WENN DER PFEIL AUF DAS SCHWARZE FELD ZEIGT:

Der Spieler kann eine Karte seiner Wahl von einem beliebigen Mitspieler stehlen. Sein Zug ist hiermit beendet.

