

Bücher und weitere spannende Produkte zu
 Pettersson und Findus findest Du unter www.oetinger.de,
www.framily.de und im gut sortierten Buchhandel



Pettersson und Findus



Aufruhr im Gemüsebeet

Für 2 – 4 Kinder ab 4 Jahren

Pettersson und Findus wollen Karotten und Kartoffeln anpflanzen. Dafür legen sie ein Gemüsebeet an. Doch Nacht für Nacht machen sich unterschiedliche Tiere über das Beet her und buddeln alles wieder aus.

Wer weiß, welche Tiere als Nächstes das Beet von Pettersson und Findus unsicher machen?

Spielmaterial

- 16 Kärtchen
- 11 Chips
- 4 Spielfiguren
- 1 Spielplan
- 1 Würfelbecher

Ziel des Spiels

Wer hilft Pettersson und Findus, die Tiere aus ihrem Beet zu vertreiben? Der Spieler, der es am häufigsten schafft, richtig zu raten, welche Tiere als Nächstes das Beet unsicher machen werden, gewinnt das Spiel.

Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig die Kärtchen heraus.

Vorbereitung

Zuerst legt ihr den Spielplan aus den beiden großen Teilen wie ein Puzzle zusammen. Dann nimmt sich jeder Spieler eine Spielfigur, die er auf dem Startfeld abstellt. Übrige Spielfiguren kommen zurück in die Schachtel.

Spielidee: Anja Wrede
 Grafik: Mirko Suzuki und Claus Stephan

© Verlag Friedrich Oetinger GmbH, Hamburg 1991
 Illustrationen © Sven Nordqvist, 1990
www.oetinger.de

© 2007 KOSMOS Verlag
 Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
 Tel.: +49(0)711-2191-0
 Fax: +49(0)711-2191-199

www.kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr.: 699307

Jeder Spieler erhält vier Kärtchen – von jedem Tier eins (also je einmal Huhn, Kuh, Mucklas, Schwein), die er vor sich ablegt. Jedes Tier hat einen andersfarbigen Kartenrand: Das Huhn hat einen roten, die Kuh einen blauen, das Schwein einen gelben und die Mucklas haben einen grünen Kartenrand.

Die gleichen Farben kommen auch bei zehn der elf Chips vor. Der elfte Chip zeigt Findus, einmal mit lachendem und einmal mit traurigem Gesicht. Die elf Chips (zehn Farb-Chips und der Findus-Chip) kommen in den Würfelbecher, der neben dem Spielplan bereitgestellt wird. Diese Chips werden während des Spiels im Würfelbecher gemischt und dann auf den Tisch geschüttet.

Das Spiel beginnt

Alle Spieler nehmen die Kärtchen auf die Hand und wählen das Tier aus, das ihrer Meinung nach als Nächstes am häufigsten aus dem Würfelbecher herauspurzelt und auf dem Tisch zu sehen sein wird. Die Spieler legen das entsprechende Tier-Kärtchen nun verdeckt vor sich ab. Die anderen drei Kärtchen werden, ebenfalls verdeckt, beiseite gelegt.

Haben alle Spieler ein Kärtchen vor sich abgelegt, nimmt der jüngste Spieler den Würfelbecher, schüttelt ihn kräftig und sagt: „Kuh, Huhn, Mucklas oder Schwein, welches Tier wird's diesmal sein?“ Dann kippt er die elf Chips auf den Tisch und schiebt sie so auseinander, dass alle Chips gut sichtbar sind.

Die Farb-Chips

Dann deckt jeder Spieler sein ausgewähltes Kärtchen auf und die Spieler vergleichen:
Wie viele Chips sind zu sehen, die dieselbe Farbe haben wie der Rahmen des Kärtchens? Genauso viele Felder darf die eigene Spielfigur auf dem Spielplan vorwärtsziehen. Auf einem Feld können mehrere Spielfiguren stehen.

Beispiel: Katja hat das Kärtchen mit dem Huhn abgelegt. Das Huhn-Kärtchen hat einen roten Rand. Für sie werden also alle roten Chips gezählt. Wenn zum Beispiel drei Chips mit der roten Seite nach oben zu sehen sind, darf Katja ihre Spielfigur drei Felder vorwärtsziehen.

Der Findus-Chip

Welches Gesicht von Findus ist zu sehen?

Nachdem alle Spielfiguren auf dem Spielplan versetzt worden sind, wird der Chip mit Findus ausgewertet.



Der Chip zeigt einen lachenden Findus mit grünem Rand:

Der Spieler, dessen Spielfigur an letzter Stelle steht, darf ein Feld vorrücken. Stehen mehrere Spielfiguren an letzter Stelle, rücken diese alle ein Feld vor.



Der Chip zeigt einen traurigen Findus mit rotem Rand:

Der Spieler, dessen Spielfigur am weitesten vorne steht, muss ein Feld zurückgehen. Befinden sich mehrere Spielfiguren an erster Stelle, gehen diese alle zusammen ein Feld zurück.

Stehen alle Spielfiguren auf demselben Feld, wird der Chip mit Findus nicht ausgewertet und alle Spielfiguren bleiben stehen.

Wenn alle Chips ausgewertet und die Spielfiguren versetzt worden sind, werden die Chips zurück in den Würfelbecher gelegt. **Die Spieler nehmen alle Tier-Kärtchen wieder auf.**

Dann wird der Würfelbecher im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Sobald alle Spieler wieder eines der eigenen Kärtchen ausgewählt und vor sich abgelegt haben, schüttelt dieser den Würfelbecher und die neue Runde beginnt ...

Ende des Spiels

Der Spieler, dessen Spielfigur als Erste das Zielfeld erreicht, ist der Sieger. Erreichen mehrere Spielfiguren gleichzeitig das Zielfeld, wird unter diesen Spielern der Sieger ermittelt. Dazu wird erneut eine Runde gespielt. Die Spieler legen ein Kärtchen aus und schütteln den Würfelbecher. Wer nun die meisten Tiere richtig geraten hat, ist der Sieger.