

PATSCH!

Spielanleitung

Art.-Nr. 601/3612

Zahl der Spieler: 2 – 6
Alter: ab 4 Jahren und älter
Autoren: Angelika und Jürgen Lange
Grafik & Design: Michael Rüttinger
Illustrationen: Heidemarie Rüttinger
Inhalt: 25 Motiv-Kärtchen,
 1 Motiv-Würfel
 1 Farbwürfel,
 Spielanleitung

Die Geschichte zum Spiel:
 Siehe Schachtelrückseite!

SPIELVORBEREITUNG

Hinweis: Die 25 Motiv-Kärtchen vor dem ersten Spielen vorsichtig aus den Stanztafeln brechen!

Vor Spielbeginn mischt ihr die 25 Motiv-Kärtchen und legt sie mit der **Bildseite nach oben** auf dem Tisch aus. Die Kärtchen dürfen auf gar keinen Fall übereinander liegen. Am besten ist es, wenn immer ein wenig Abstand zwischen den einzelnen Kärtchen ist. Es wird reihum gespielt, der jüngste Spieler beginnt.

ZIEL DES SPIELES

Jeder Spieler versucht, durch gute Reaktionen so viele Kärtchen wie möglich zu bekommen. Wer am Ende des Spiels die meisten Kärtchen gesammelt hat, gewinnt.

SPIELVERLAUF

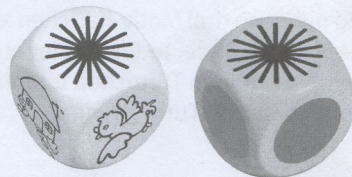
Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit **beiden** Würfeln. Der Motiv-Würfel zeigt zum Beispiel den „**Fisch**“ und der Farbwürfel zeigt „**Blau**“.

Jetzt suchen alle Spieler den Fisch auf dem blauen Kärtchen.



Wer als Erster das passende Kärtchen entdeckt, patscht sofort mit seiner Hand darauf. Hast du richtig geklatscht und das Motiv und die Farbe stimmen mit den beiden Würfeln überein, so darfst du dir das Kärtchen nehmen und es offen vor dir ablegen. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die „**Sonne**“ ist der Joker im Spiel.



Erscheint sie auf dem **Farbwürfel**, so zählt nicht mehr die Hintergrunderfarbe, sondern nur noch das **Bildmotiv**.

Ein Beispiel: Der Farbwürfel zeigt die „**Sonne**“, der andere Würfel zeigt das „**Auto**“.

Jetzt müsst ihr nur auf ein Auto patschen, ganz gleich, ob der Hintergrund rot, gelb, grün, blau oder orange ist.

Erscheint die „Sonne“ auf dem Motiv-Würfel, ist es genau umgekehrt. Jetzt muss nur die Farbe, die der Farbwürfel zeigt, stimmen – das Motiv ist egal.

Ein Beispiel: Der Motiv-Würfel zeigt die „**Sonne**“, der Farbwürfel zeigt „**rot**“.

Jetzt müsst ihr schnell auf ein rotes Kärtchen patschen, ganz gleich, ob da der Fisch, das Haus, der Vogel, der Hund oder der Fisch abgebildet sind.

Würfelst du mit **beiden** Würfeln die „**Sonne**“, ist jedes Kärtchen ein Treffer. Wer zuerst auf ein beliebiges Kärtchen patscht, dem gehört es auch, denn...

... klatschen zwei oder mehr Spieler auf die gleiche Karte, gehört sie immer dem Spieler, dessen Hand zuunterst direkt auf der Karte liegt.

Aber aufgepasst: Wird eine Kombination gewürfelt, die ein Spieler bereits offen vor sich liegen hat, so muss er blitzschnell reagieren. Nur, wenn er selbst zuerst auf sein Kärtchen patscht, darf er es auch behalten. Ist ein anderer Spieler schneller, gehört das Kärtchen jetzt ihm – zumindest so lange, bis ein anderer Spieler schneller reagiert.

So wird reihum gespielt: Würfeln, patschen, Karte nehmen.

ENDE DES SPIELES

Sobald nur noch drei Motiv-Kärtchen auf dem Tisch liegen, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler stapelt die gewonnen Kärtchen zu kleinen Türmchen übereinander. Der Spieler mit dem höchsten Turm gewinnt.

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG

Waldstraße 38 · 90763 Fürth

Internet: www.noris-spiele.de



Adresse bitte aufbewahren!

Farb- und Ausstattungsänderungen
vorbehalten.

... viele gute Spielideen!