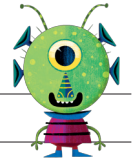
D



Ab 6 Jahren

2 bis 4 Spieler

Inhalt: 4 Identitätskarten, 18 Karten, 30 Elemente zum Befestigen an den 4 Stirnbändern

Ziel des Spiels: Das Spiel mit so wenig wie möglich Elementen am Stirnband beenden.

Spielvorbereitung:
Jeder Spieler wählt eine Sternmensch-Identitätskarte und legt sie mit aufgedecktem Bild vor sich hin. Außerdem legt jeder ein Stirnband an. Die Karten kommen in einen Stapel mit dem Bild nach unten in die Tischmitte. Die 30 Elemente werden danebengelegt.

Spielablauf:
Nacheinander stellen die Spieler sich nun vor und rufen einen anderen Sternmenschen. Dabei müssen sie Wort für Wort den „Zimtpasteten-Vorstellungssatz" einhalten. Wenn sie sich bei einem Wort irren oder die Reihenfolge des Satzes durcheinanderbringen, werden die Spieler bestraft und müssen ein Element an ihr Stirnband heften.

Vorstellungssatz der Bewohner von Zimtpasteten:
Ich der Sternmensch Huckeplentsch vom Planeten Zimtpasteten „A," mit Augen „x" oder Ohren „y" oder Nasen „z", rufe den Sternmensch Huckeplentsch vom Planeten Zimtpasteten „B"mit Augen „x" oder Ohren „y" oder Nasen „z".

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht eine Karte und legt sie mit dem Bild nach oben neben den Stapel. Diese Karte legt das Element fest, mit dem der Spieler sich vorstellt (Auge, Nase oder Ohr).

Er zieht eine Ohren-Karte und will den Sternmensch Nr. 4 rufen: Sein Huckeplentsch-Vorstellungssatz muss **ganz genau** lauten:

Ich, der Sternmensch Huckeplentsch
vom Planten Zimtpasteten ZWEI
und mit Ohren EINS, rufe den Sternmenschen
Huckeplentsch vom Planten Zimtpasteten VIER
und mit Ohren DREI!"

Der Satz muss Wort für Wort in der richtigen Reihenfolge gesagt werden. Die Anzahl der Ohren ist bei jedem Sternmenschen anders. Der Spieler darf sich beim Zählen der eigenen Ohren und der Ohren des Sternmenschen, den er ruft, nicht irren.
Wenn er keinen Fehler begeht, ist der gerufene Sternmensch mit dem Spielen an der Reihe. Er zieht seinerseits eine Karte, die ein neues Element festlegt, das bei dieser neuen Runde benutzt wird. Und so weiter.
Hat der Spieler in seinem Satz einen Fehler begangen, muss er das auf der gezogenen Karte festgelegte Element nehmen und an seinem Stirnband befestigen. Bei der nächsten Vorstellungsrunde muss dieses Element mitgezählt werden.
Bsp.: Der Sternmensch Nr. 2 deckt eine Augenkarte auf. Er will den Sternmenschen Nr. 4 rufen. Der Zimtpasteten-Vorstellungssatz muss genau lauten:
« Ich, der Sternmensch Huckeplentsch vom Planten Zimtpasteten ZWEI und mit Augen FÜNF (4 auf der Identitätskarte + 1 auf dem Stirnband), rufe den Sternmensch Huckeplentsch vom Planeten Zimtpasteten VIER und mit Augen FÜNF (3 auf der Karte und 2 auf dem Stirnband)".

Das Spiel ist beendet, sobald einer der Spieler 5 Elemente an seinem Stirnband hat. Gewinner ist der Spieler mit den wenigsten Elementen.

DJECO