

D Spielregeln

PinPon!



3 bis 10 Jahre



2 bis 4 Spieler



15 Minuten

Hilfe! In der Feuerwache ist gerade die Sirene ertönt, weil ein Feuer ausgebrochen ist! Könnt ihr der Feuerwehr helfen, rechtzeitig anzukommen, um die Flammen zu löschen und das Haus zu retten?

Inhalt: 12 doppelseitige Karten Auto/„Freie Fahrt“, 1 Feuerwache, 1 Haus, 7 Flammen-Chips, 1 Feuerwehrauto, 1 Würfel.

Spielprinzip: „Pin Pon !“ ist ein kooperatives Spiel. Gemeinsam müsst ihr die im Stau stehenden Autokarten auf die „Freie Fahrt“-Seite drehen, um den Weg für das Feuerwehrauto freizumachen. Mit jedem Würfelwurf könnt ihr eine beliebige Farbkarte umdrehen und das Feuerwehrauto zum Feuer hinzubewegen – aber wenn ihr Pech habt, wird das Feuer größer.

Vorbereitung: Die Feuerwache wird auf die eine Seite des Tisches und das Haus auf die andere Seite gelegt. Dazwischen werden die 12 Karten in beliebiger Reihenfolge mit der Autoseite nach oben in zwei versetzten Reihen ausgelegt, so dass sie eine verstopfte Straße zwischen den beiden Gebäuden bilden. Legt einen Flammen-Chip auf das Haus und die anderen 6 Chips daneben. Stellt das Feuerwehrauto auf die Feuerwache und legt den Würfel daneben.



Spielverlauf:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt, würfelt und führt die

entsprechende Aktion aus:

- **Farbe:** Der Spieler wählt eine Autokarte der gewürfelten Farbe und dreht sie um, so dass die „Freie Fahrt“-Seite nach oben zeigt (ein zweifarbiges Auto kann der Spieler umdrehen, wenn er eine der beiden Farben würfelt).
- **Flamme:** Der Spieler legt einen weiteren Flammen-Chip auf das Haus.
- **Glocke:** Tatütata! Der Spieler dreht eine Autokarte seiner Wahl um, so dass die „Freie Fahrt“-Seite nach oben zeigt.

Wenn am Ende seines Zuges die Straße vor dem Feuerwehrauto frei ist, rückt der Spieler das Fahrzeug so weit wie möglich vor.

Die Feuerwehr kann nur die Spur wechseln, wenn der Weg frei ist, um einem Hindernis auszuweichen.



Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Hinweis: Das Spiel ist kooperativ, die Spieler können gemeinsam besprechen, welche Autokarte umgedreht werden soll. Die endgültige Entscheidung liegt jedoch bei dem Spieler, der am Zug ist.

Spielende:

Wenn das Feuerwehrauto am Haus ankommt, kann es das Feuer löschen! Das Spiel ist gewonnen, Glückwunsch an die Helden!

Wenn aber die 7 Flammen-Chips das Haus bedecken, hat sich das Feuer zu weit ausgebreitet und das Feuerwehrauto kann nichts mehr tun ... das Spiel ist verloren!

Ein Spiel von Julie Bregent