

Pompon



5 *ans years*
años Jahre
-10

- F
- GB
- D
- NL
- E
- I
- P
- DK
- S
- RUS

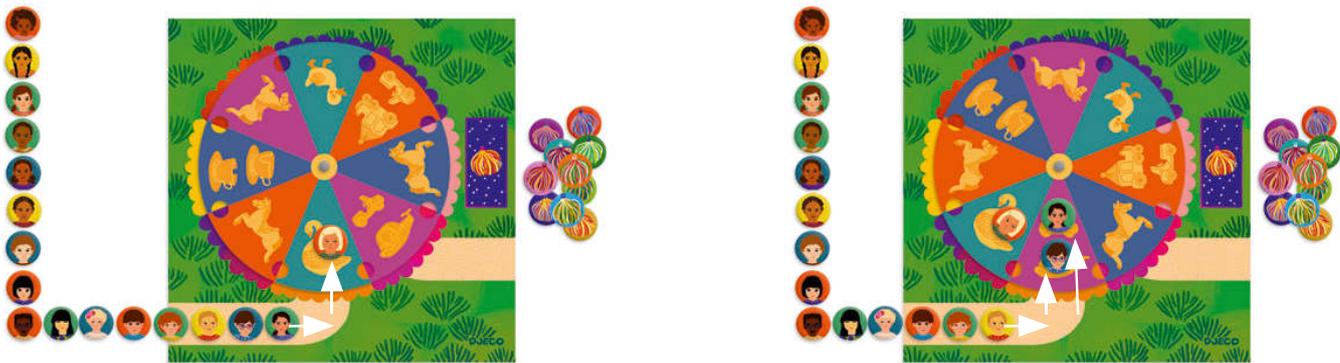
Spielverlauf:

Die Person, die als Nächstes Geburtstag hat, fängt an. Danach sind die anderen Personen einzeln im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Aktionen in der folgenden Reihenfolge aus:

1. Setze Kinder ins Karussell

- Wenn auf dem Feld beim Eingang 1 Platz frei ist, setzt du das erste Kind der Warteschlange dorthin (auf das Bild).
- Gibt es dort zwei freie Plätze (das Feld zeigt also zwei Bilder und dort liegen keine Spielsteine), setzt du die ersten beiden Kinder der Warteschlange auf die beiden Bilder.



Alle nachfolgenden Kinder in der Schlange rutschen Richtung Eingang.

2. Dreh das Karussell

Würfle mit beiden Würfeln und dreh dann das Karussell. Wähle eine der beiden gewürfelten Zahlen und drehe das Karussell um so viele Felder, wie die Zahl zeigt. Das Karussell dreht sich immer im Uhrzeigersinn.



Startaufstellung: Die Person hat eine 2 und eine 3 gewürfelt.

$$\text{Würfel} = 2 \quad \text{Würfel} = 3$$



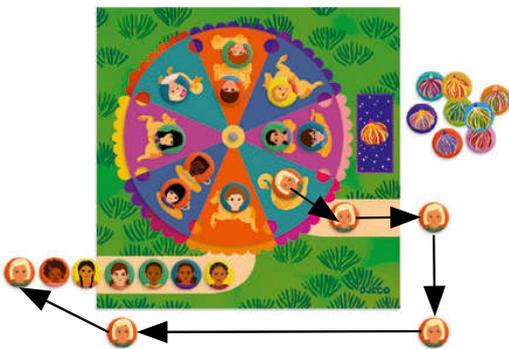
D P
K 2 F 2



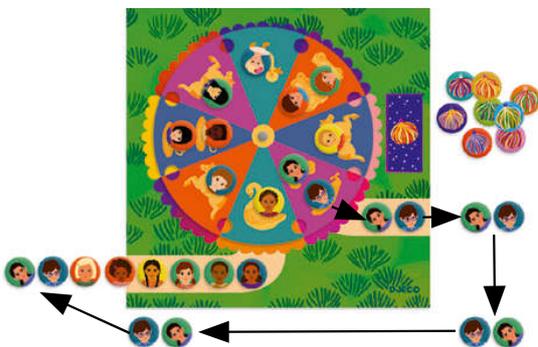
K D P
K D P F

Nach dem Drehen prüfen die Mitspielenden, ob sie einen Pompon gewonnen haben oder ob Kinder das Karussell verlassen müssen.

Das Karussell verlassen

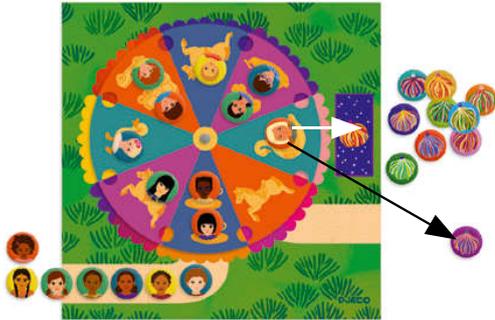


- Ist ein Kind beim Ausgang gelandet, muss es aus dem Karussell genommen werden und sich hinten an der Warteschlange anstellen. Später kann es dann wieder mitfahren.



- Sind sogar zwei Kinder beim Ausgang gelandet, müssen beide das Karussell verlassen und sich hinten an der Warteschlange anstellen. Das Kind, das dichter am äußersten Rand des Karussells war, steigt zuerst aus und stellt sich an der Schlange an.

Einen Pompon nehmen



- Ist ein Kind neben dem Pompon-Feld gelandet, darf die Person, zu der das Kind gehört, sich einen beliebigen Pompon-Chip nehmen.

D P S
P



- Sind sogar zwei Kinder neben dem Pompon-Feld gelandet (weil das Feld zwei Bilder zeigt), darf sich trotzdem nur eine Person von beiden einen Pompon-Chip nehmen. Die Entscheidung, fällt in einer Runde Schere-Stein-Papier.

D P S S S P
(S P

- Geht die Runde Schere-Stein-Papier unentschieden aus, machen die Personen noch eine Runde usw., bis es eine Entscheidung gibt.
- Gehören beide Kinder zur gleichen Person, gibt es keine Entscheidung durch Schere-Stein-Papier. Die Person nimmt sich einfach einen Pompon-Chip.

Spielende: Das Spiel ist zu Ende, sobald eine Person den letzten Pompon-Chip nimmt. Die Person mit den meisten Pompon-Chip gewinnt!

E S F D