

Das kunterbunte
Stapelspiel mit
Pippi Langstrumpf
für 2-4 Spieler
von 5-12 Jahren

Inhalt:
1 Pippi Langstrumpf
mit Pferd
20 Dinge zum Stapeln
44 Stapelfüße
1 Würfel

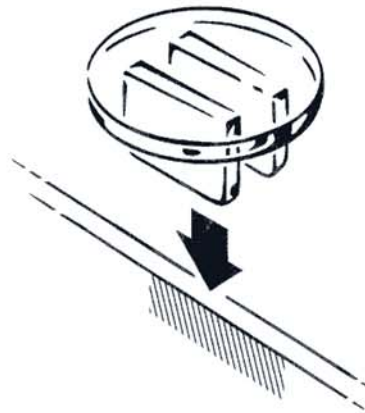
Ravensburger Spiele® Nr. 21422 8
Lizenz: © 1997 Iduna / TFC / Nelvana / SF
Lizenz durch Merchandising München KG
Illustration: MM Creativ Team
Design: MM Creativ Team/Ravensburger

®
Ravensburger



Hier beweist Pippi Langstrumpf, dass sie wirklich das stärkste Mädchen der Welt ist! Zum Erstaunen aller stemmt sie ihr Pferd „Kleiner Onkel“ und sonst noch einige „Kleinigkeiten“, die sie so findet, hoch. So türmen sich z. B. ein Klavier, eine Gitarre, ein Teekessel, einige Bücher, ein Sofa, ein Besen, eine Stehlampe, ein Bett, eine Standuhr, ein Koffer, ein Stuhl, ein Herd, ein Blumentopf, ihr Papa und ... und ...
Schon beim Zuschauen wird einem ganz schwindelig und der Stapelturm wird immer wackeliger.

Vor dem allerersten Spiel löst ihr alle Teile aus der Stanztafel heraus. Dann steckt ihr an alle Teile an die hellblauen Stellen je einen Stapelfuß.



Die Gegenstände liegen beliebig auf dem Tisch verteilt. Pippi Langstrumpf, die ihr Pferd hochstemmt, stellt ihr in die Tischmitte. Der Würfel liegt bereit.

Ziel des Spiels

Versucht, so viele Gegenstände wie möglich auf dem Rücken des „Kleinen Onkels“ zu stapeln, ohne dass alles zusammenbricht bzw. ein Gegenstand herunterfällt.

Das Spiel beginnt

Der Spieler mit den meisten Sommersprossen beginnt und würfelt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Würfel zeigt dem Spieler, der an der Reihe ist, was er machen soll.

Es gibt folgende Würfelsymbole:



Einen Gegenstand vorne am Pferdekopf stapeln.



Einen Gegenstand hinten auf dem Pferderücken stapeln.





Der Pfeil bedeutet, dass ein Gegenstand von einer Seite auf die andere Seite umgestapelt werden soll. (Zu Spielbeginn dürft ihr solange würfeln, bis ein Pferdekopf oder Pferderücken gewürfelt wird.)



Beim Joker dürft ihr einen Gegenstand auf eine beliebige Seite stapeln.

Ende des Spiels

Bumm! Das Spiel endet schlagartig, sobald ein Stapelturm zusammenbricht. Gewonnen hat der Spieler, dem es zuletzt gelungen ist, noch einen Gegenstand erfolgreich zu stapeln. Herzlichen Glückwunsch!

Glaubt ihr jetzt auch, dass Pippi Langstrumpf das stärkste Mädchen der Welt ist?!

Variante:

Vor dem Spiel könnt ihr euch auch darauf einigen, dass der Spieler, der den Joker würfelt, einmal aussetzen darf. Das ist am Anfang des Spiels sicher noch nicht so spannend, aber im Verlauf des Spiels, wenn die Stapel schon hoch sind, werdet ihr ganz schön froh über einen Joker sein...

© Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

