



KEINE PANIK! JUNIOR

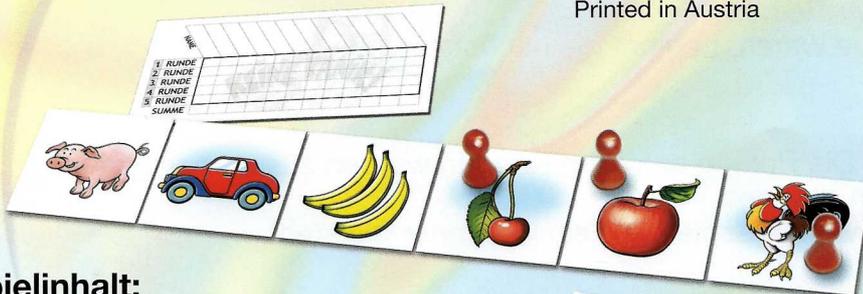


das schnelle Bildersuchspiel
für 2 bis 8 Spieler ab 6 Jahren
von David Mair

Piatnik Spiel Nr. 637797

© 2008 by Piatnik, Wien

© 2008 David Mair, Made under License of the Michael Kohner Corporation
Printed in Austria



Spielinhalt:

- 1 mechanischer Timer
- 36 quadratische Bildkärtchen
- 54 Fragekarten
- 1 Wertungsblock
- 4 Spielfiguren
- 1 Spielregel



Spielvorbereitung:

Lege die 36 Bildkärtchen offen auf den Tisch.

Mische die Karten und lege sie in einem verdeckten Stapel bereit.

Schreibe die Namen aller Spieler in die entsprechenden Felder auf dem Wertungsblock.

Drehe den roten Zeiger des Timers im Uhrzeigersinn auf 10 und fixiere ihn dort mit einem kurzen Druck.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.

Spielablauf:

Wenn du an der Reihe bist, bekommst du die 4 Spielfiguren. Nimm die oberste Karte des Stapels und lese sie vor.

Anmerkung: Wenn nur jüngere Kinder spielen, übernimmt ein Erwachsener das Vorlesen.

Sofort danach startest du den Timer mit einem kurzen Druck auf den roten Zeiger.

Versuche nun so schnell wie möglich, passende Bildkärtchen zu finden.

Sobald du ein Bild gefunden hat, stelle eine Spielfigur darauf.



Nachdem du auf alle entsprechenden Bildkärtchen einen Spielstein gestellt hast, stoppe sofort den Timer durch einen kurzen Druck auf den roten Zeiger.

Die Zahl, auf die der rote Zeiger nun zeigt, gibt die Punkte an, die du auf dem Wertungsblock notierst. (Steht der Zeiger genau zwischen zwei Zahlen, zählt immer die höhere.)

Anmerkung: Auf den Fragekarten wird nach 1, 2, 3 oder 4 verschiedenen Bildkärtchen gefragt. Erst wenn die entsprechende Anzahl an Spielsteinen auf passende Bilder gestellt wurde, wird der Timer gestoppt.

Beispiel: Die Frage auf der Karte lautet: „Finde 3 Bilder mit etwas, das laufen kann“. Starte den Timer und versuche drei Bilder zu finden, auf denen etwas abgebildet ist, das laufen kann - z.B. ein Mädchen, einen Clown und eine Maus. Stelle die Spielfiguren auf diese 3 Bilder und stoppe den Timer. Nachdem du den Timer gestoppt hast, zeigt der rote Zeiger auf 7. Auf dem Wertungsblock werden 7 Punkte für dich eingetragen.



Anschließend legst du die Fragekarte ab und setzt den Zeiger des Timers wieder auf 10. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn alle Spieler einmal an der Reihe waren, beginnt die nächste Runde.

Spielende:

Nach der 5. Runde endet das Spiel. Die Punkte aus allen Runden werden zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand wird noch so lange weitergespielt, bis ein Gewinner feststeht.



Wenn Du zu „Keine Panik! Junior“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende Dich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien

www.piatnik.com