

! ! DIE ! !
KNUFFIES



ANLEITUNG





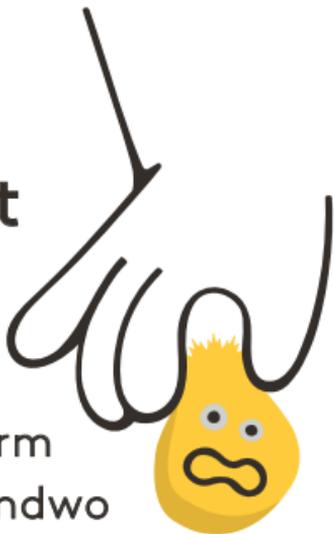
Ein federleichtes
Spiel mit lustigen
Bällchen die keine
Schwerkraft kennen –
oder doch?





Das Konzept ist einfach:

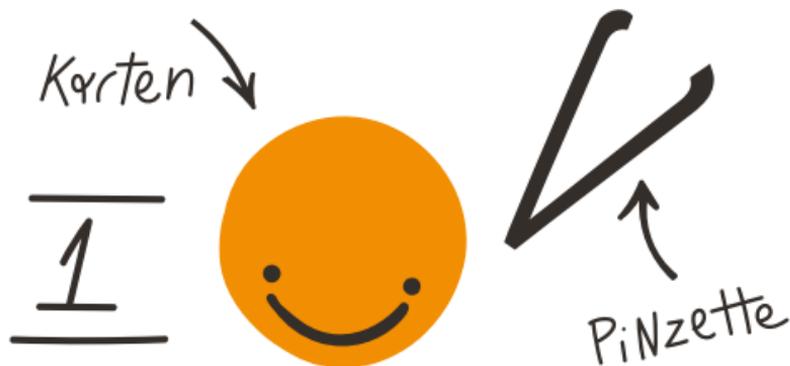
Entferne einen
Knuffi aus dem Turm
und setze ihn irgendwo
höher wieder ein - ohne ihn oder
andere Knuffies fallen zu lassen!



Bring den Turm bloß nicht
zum Einstürzen, sonst hast
du verloren!



* AUFBAU *



Nimm die Pinzette und die Karten aus der Basis. Mische die Karten und lege sie mit der **farbigen Seite nach oben** bereit.

Drücke die Knuffies mit der Basis in den Becher, bis die Basis einrastet.



Drehe den Becher mit der Basis um und stelle ihn auf eine stabile Oberfläche.

③



Löse den Becher von der Basis
und hebe ihn vorsichtig hoch.
Bestaune den Turm.



5

Bestimme einen Startspieler.
Vielleicht den knuffigsten
unter euch?

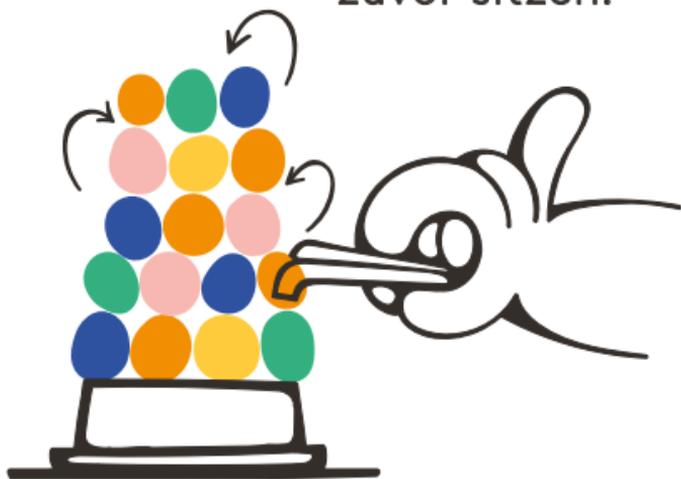


-SPIELABLAUF-

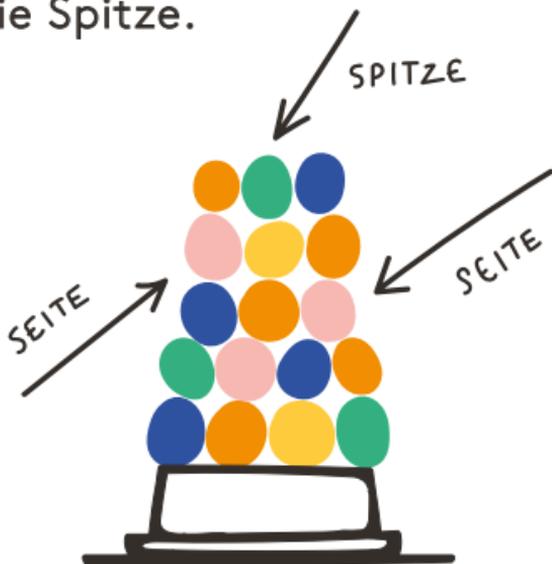
Der Startspieler entfernt einen beliebigen Knuffi aus dem Turm. Die Farbe des Knuffies wird von der obersten Karte vorgegeben.



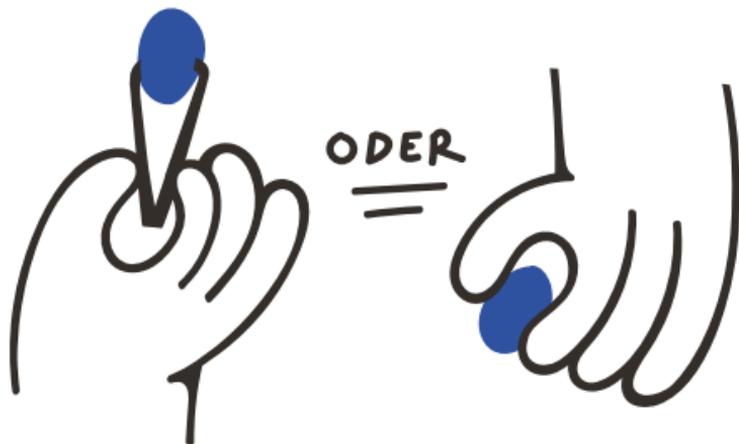
Platziere den Knuffi wieder
im Turm. Er muss danach
an einer höheren Stelle als
zuvor sitzen!



Du kannst ihn auch an die
Seiten setzen, nicht nur auf
die Spitze.



Du kannst die Pinzette
oder deine Finger benutzen.



Du darfst nicht aufstehen,
aber du darfst die Basis drehen!



Wenn dir **keine** Knuffies
heruntergefallen sind: **HURRA!**



Wenn **ein oder mehrere** Knuffies
heruntergefallen sind:

- Musst du den herausgenommenen Knuffi trotzdem noch einsetzen!
- Musst du so viele Karten ziehen, wie Knuffies heruntergefallen sind, **maximal aber 3 Karten.** Dreh die Karte(n) auf die graue Challenge Seite. Wenn gleiche Challenges dabei sind, ziehe so lange Karten nach bis du nur unterschiedliche hast.

→ Für den nächsten Zug musst du beim hantieren mit den Knuffies diese Challenge beachten. Hast du mehr als eine Karte, musst du alle gleichzeitig ausführen.

→ Nachdem du die Challenges erfüllt hast, wirf alle Karten ab. Sind dir neue Knuffies runtergefallen, nimm entsprechend viele Challenge Karten für den nächsten Zug.



⇒ Ende DEINES ZUGES

Lege die oberste Karte vom Stapel ab und gib die Pinzette an den Spieler zu deiner linken weiter. Lehne dich zurück!
Jetzt ist erstmal jemand anderes dran einen Knuffi zu entfernen.

Ihr spielt solange, bis der Turm einstürzt.
Der Spieler, der dies verursacht hat, verliert. Alle anderen haben gewonnen.

→ Wenn 10 oder mehr Knuffies herunterfallen zählt das als Einsturz und Spielende. Du wirst sehen warum, wenn's passiert.

* Challenge Karten *

-  Verwende deine schwache Hand (die, mit der du nicht schreibst)
-  Halte mit einer Hand eins deiner Augen zu
-  Verwende nur Zeige- und Mittelfinger
-  Platziere den Knuffi so, dass er der Höchste auf dem Turm ist
-  Bring deine Arme in die "Elefantenposition" (siehe Zeichnung)

Häufige \Rightarrow \Rightarrow FRAGEN

Kann ich zwischen Pinzette und Fingern jederzeit wechseln? **Ja!**

Kann ich mich für einen anderen Knuffi entscheiden nachdem ich bereits einen Knuffi berührt habe? **Ja, solange du den berührten Knuffi nicht komplett aus dem Turm entfernt hast.**

Kann ich den Turm während meines Zuges stabilisieren? **Nein! Während du den Knuffi heraus pickst oder platzierst, darfst du weder den Turm noch die Basis berühren! Du darfst die Basis aber vorher drehen.**

**Was passiert, wenn der Turm
zwischen zwei Zügen einstürzt?**

Dein Zug ist zu Ende, wenn die Pinzette übergeben wird. Sobald der nächste Spieler die Pinzette übernimmt, ist der Turm in seiner Verantwortung. Selbstverständlich verbietet es die Ehre, am Tisch zu wackeln wenn andere Spieler dran sind.

**Was passiert, wenn der Kartenstapel
aufgebraucht ist?**

Abgeworfene Karten einfach neu mischen und der Spaß geht weiter.



— Ein Spiel VON —

Wolfgang Warsch,
Alex Hague, Justin Vickers



Technik: Sarah Pavis

GESTALTUNG: **BEETROOT**

Realisation: Anatol Dündar

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

