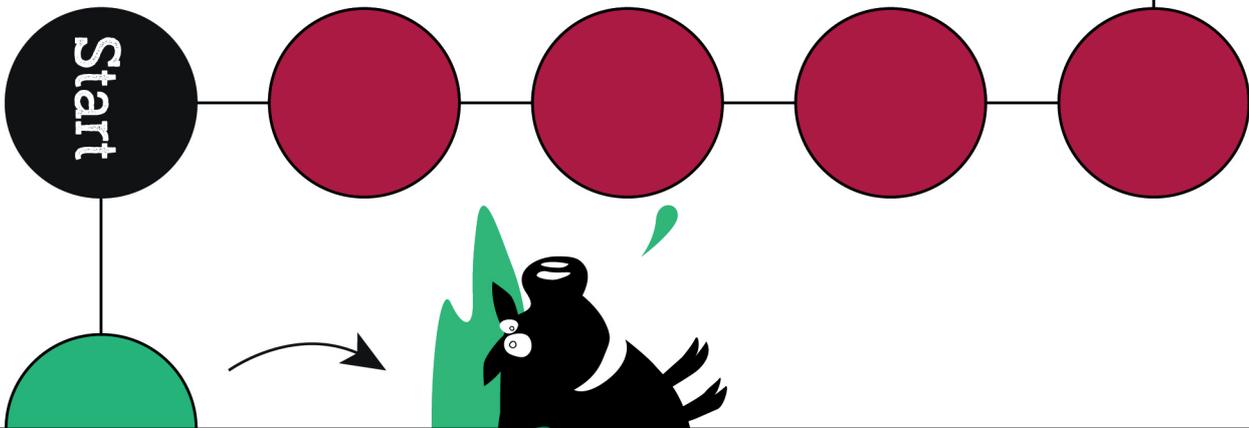
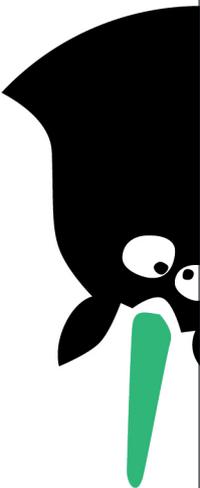
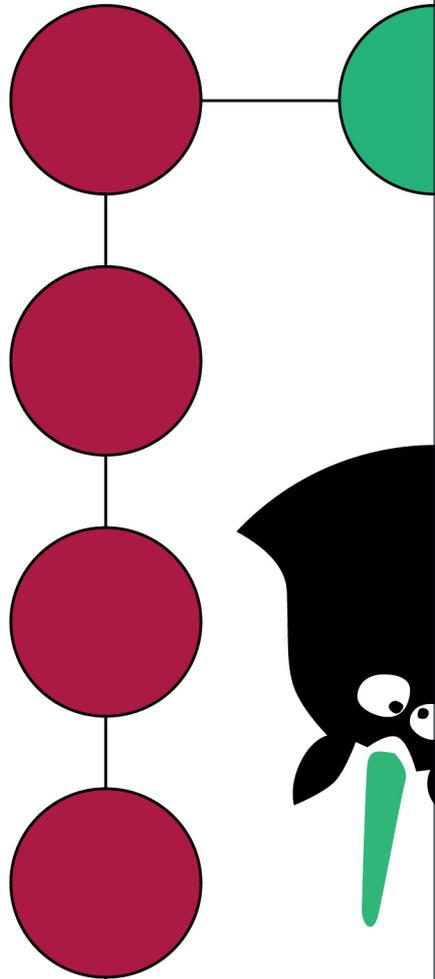
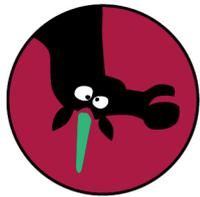
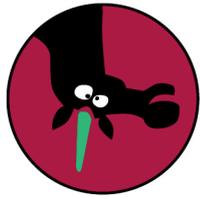
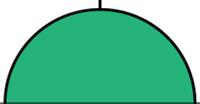
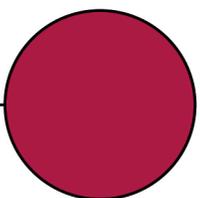
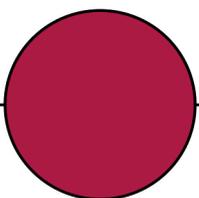
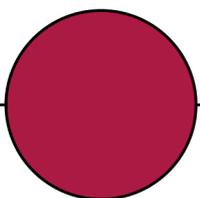
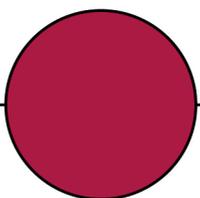
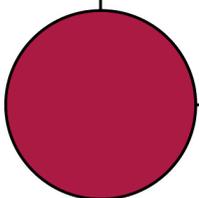
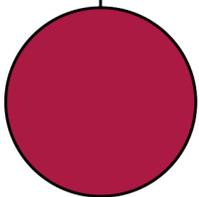
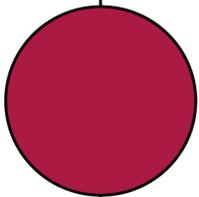
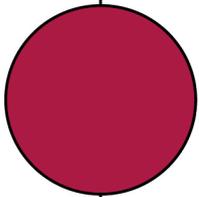
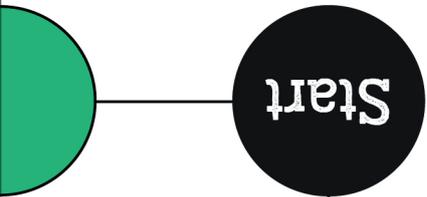


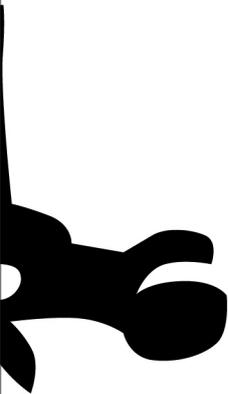


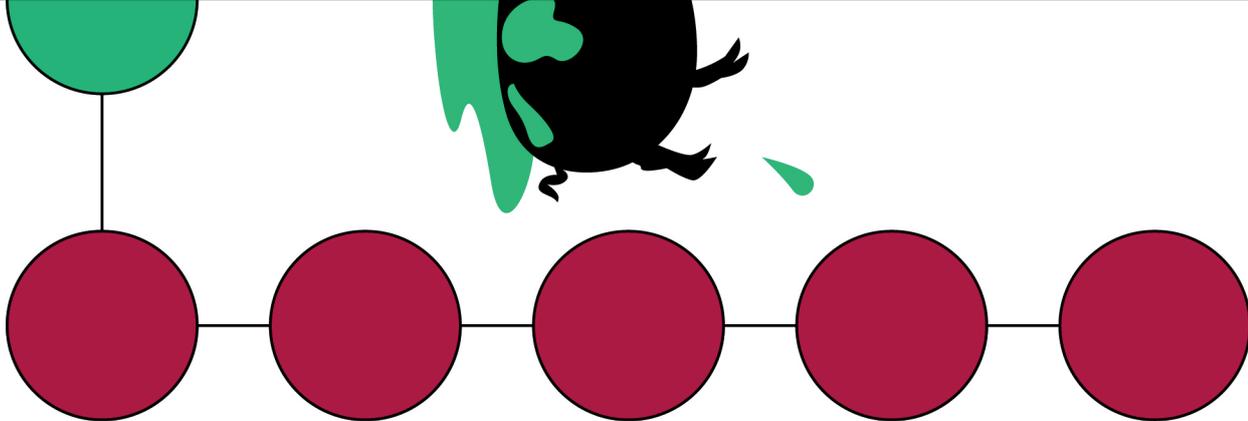
Pfeffi



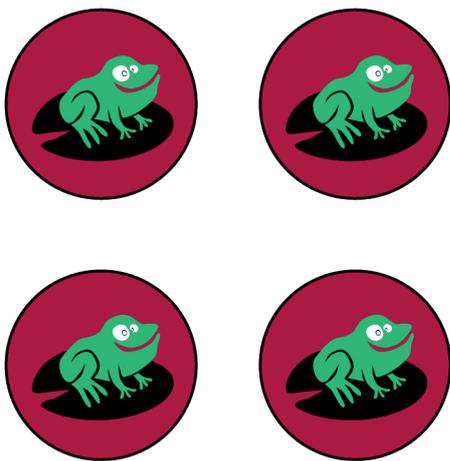


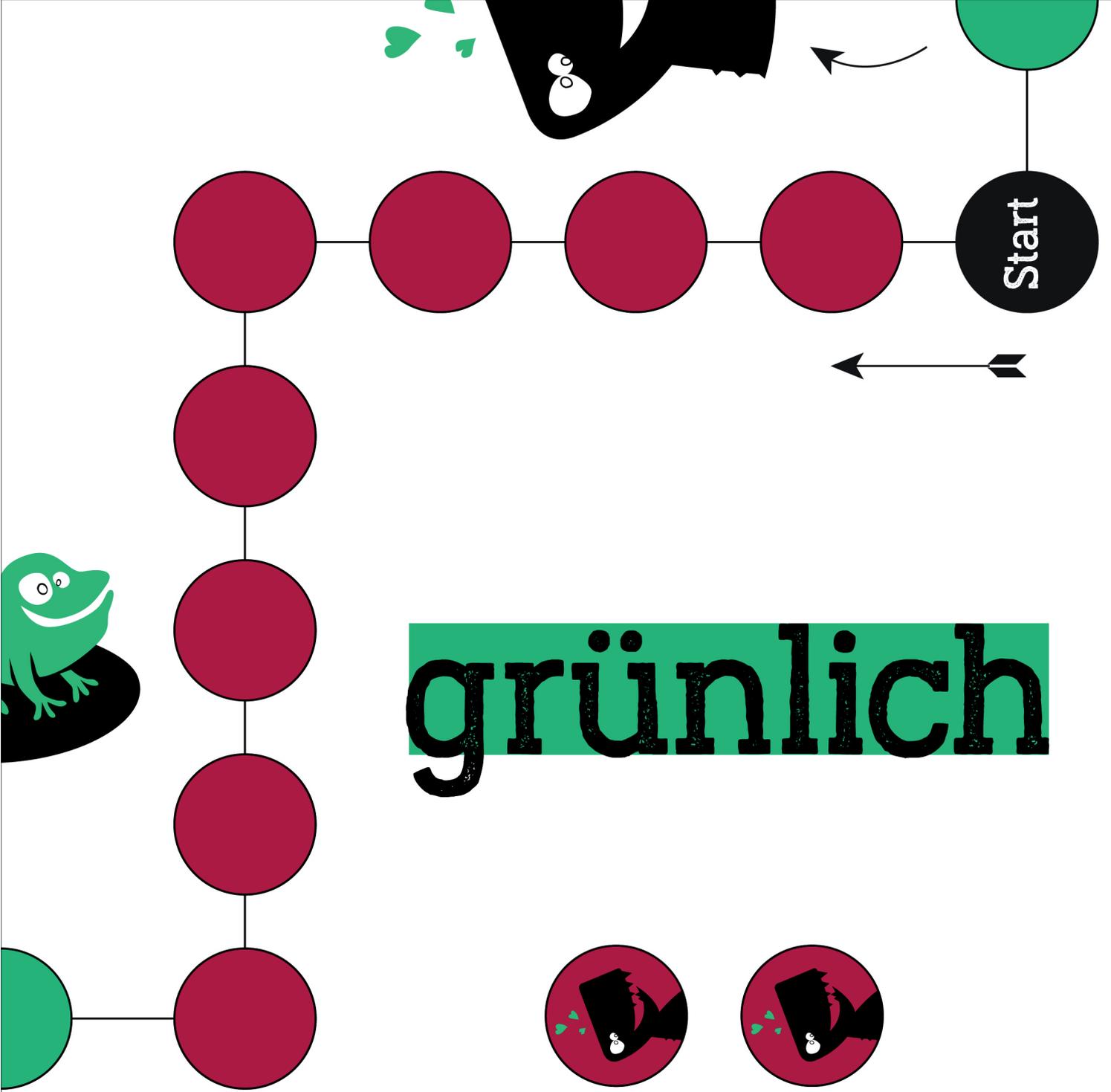
ärger



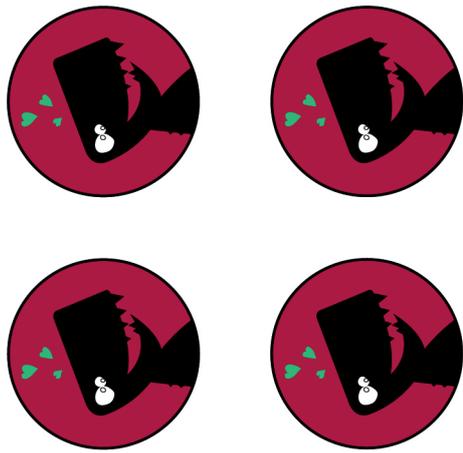


dich

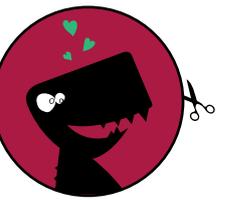
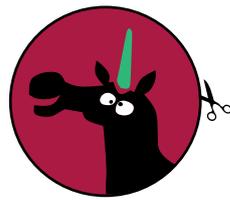
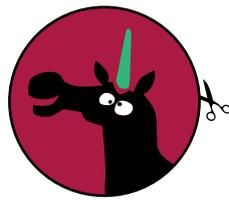
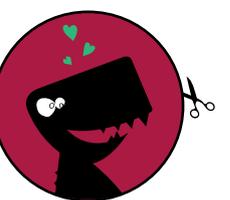
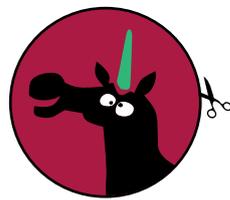
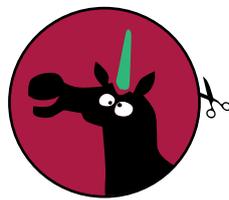
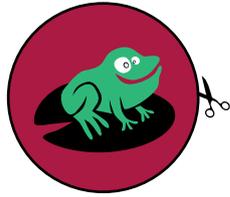
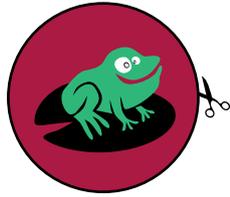
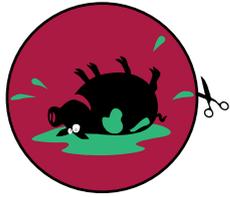
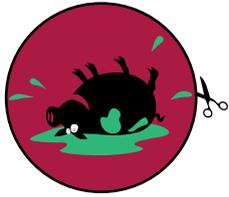
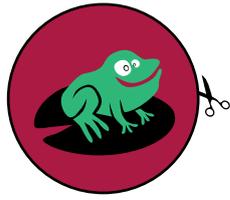
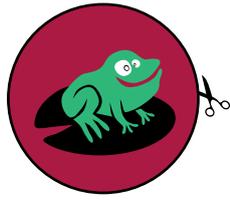
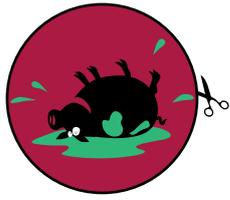
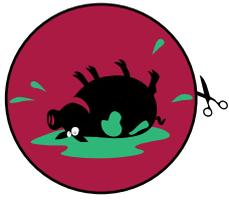




grünlich



Pfeffi Grüner wird's nicht.



Pfeffi Grüner wird's nicht.

Spieleanleitung

Ziel

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Figuren auf ein beliebiges Zielfeld zu bringen (vorzugsweise auf das eines Mitspielers) und zu verhindern, dass die Figuren der anderen Mitspieler auf dem eigenen Zielfeld landen. Pro eigener Figur in einem Zielfeld erhält man einen Punkt. Wenn die Figur eines anderen Spielers im eigenen Zielfeld landet, bekommt man einen Strafpunkt und dem Mitspieler, dem die Figur gehört, wird ein Punkt gutgeschrieben. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Figuren mehr auf dem Spielbrett sind. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat.

Spielbeginn

Jeder Mitspieler schnappt sich 4 Pfeffi Minis (Figuren) mit dem gleichen Pfeffianer-Motiv auf dem Boden und stellt sie in sein Haus. Dann wird reihum gewürfelt. Der Spieler, der eine 6 würfelt, darf eine seiner eigenen Figuren auf das Startfeld stellen und das Spiel „eröffnen“.

Spielbrett

Ein Spielfeld, das so ähnlich aufgebaut ist wie „Mensch ärgere dich nicht“

Spielfiguren

4 unterschiedliche Pfeffianer-Motive (Runde Schnittkante, Größe: Innendurchmesser Pfeffi Mini Flaschenboden) in jeweils 4-facher Ausführung zum unter die Flaschen kleben.

Spielregeln

- Erst wird gewürfelt, dann darf der Spieler, der an der Reihe ist, eine beliebige Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl verschieben.
- Jeder Spieler darf jede Figur auf ein beliebiges Zielfeld setzen, vorausgesetzt er würfelt die passende Augenzahl.
- Niemand darf auf Flaschenboden schauen, um zu sehen, welche Spielfigur zu welchem Spieler gehört außer, wenn:
 - die Figur in ein Zielfeld gerückt oder
 - rausgekickt wird.
- Grundsätzlich darf jeder jede Figur bewegen. Außer bei einer gewürfelten 6

Die 6

Wird eine 6 gewürfelt muss der Spieler eine seiner Figuren auf das Startfeld stellen, dann noch einmal würfeln und eine Figur um die entsprechende Augenzahl vorrücken. Befinden sich keine Figuren des Spielers mehr im Haus, darf er mit einer beliebigen Figur 6 Felder vorrücken und erneut würfeln.

Rauskicken

Wenn 2 Figuren auf einem Feld landen, wird die Figur, die bereits auf dem Feld steht von der anderen zurück ins entsprechende Haus befördert (rauskicken).

Figuren im Zielfeld

Die Figuren, die in ein Zielfeld gelangen, gehen in den Besitz des Spielers über, dem das Zielfeld gehört. Sie müssen - voll oder leer, das ist egal ;) von dem entsprechenden Spieler bis zum Spielende aufbewahrt werden (zur Ermittlung des Gewinners).



Pfeffi Grüner wird's nicht.