



DAS GROBE PFIFFIKUS-SPIEL

- SPIELANLEITUNG -

für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

SPIELMATERIAL

- 1 Spielanleitung
- 1 Würfel
- 6 Spielfiguren
- 35 Aktionskarten
- 1 Spielbrett
- Du brauchst ein Handy, ein Tablet (mit Internet und QR-Scanner) oder einen PC, um bei den Fragen Hilfe zu erhalten.



SPIELBESCHREIBUNG

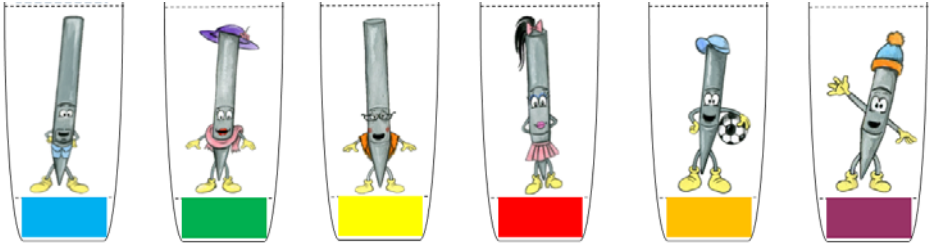
In diesem kurzweiligen Spiel geht es darum, seine eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich vom Startfeld aus über eine Spielfeldstrecke ins Ziel zu würfeln.

Es gibt Aktionsfelder, bei denen eine Aktionskarte gezogen werden muss.

Wer seine Figur als erste/r ins Ziel bringt, ist erster Gewinner.

SPIELVORBEREITUNG

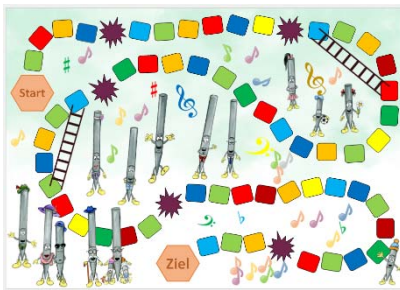
Jeder Spieler/jede Spielerin sucht sich eine Figur aus. Der oder die Jüngste darf beginnen. Es gibt folgende Figuren:



Onkel Gerd, Tante Christa, Oma Gisela, Cousine Cesil, Cousin Beni, Cousin Ferdinand

Alle Figuren stehen auf dem Start-Feld. Alle Aktionskarten werden gut gemischt und liegen in der Mitte des Spiels. Das Handy, Tablet oder PC ist in Reichweite und verfügt über Internet sowie einen QR-Scanner.

SPIELABLAUF

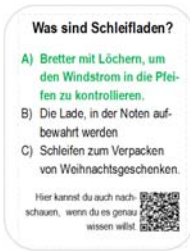


Es wird 1x gewürfelt, wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spieler/die Spielerin, der /die an der Reihe ist, würfelt und setzt seinen/ihren Spielstein um die gewürfelte

Augenzahl in Richtung auf der Laufbahn vor. Fremde Steine können übersprungen werden, die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Es dürfen mehrere Figuren auf einem Feld stehen. Auf manchen Feldern müssen Felder wieder zurückgegangen werden, kommt der Spieler/die Spielerin darauf. Diese sind mit (- 1, -2,...) angegeben.

AKTIONSKARTEN

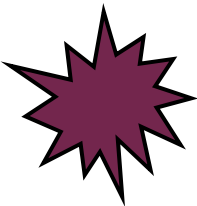


Es gibt 43 Aktionskarten. Auf ihnen sind entweder Aktionen abgedruckt oder Fragen rund um die Orgel.

Die Fragen erhalten drei Antwortmöglichkeiten. In fett und grün ist die richtige Antwort angegeben.

Auf der Aktionskarte ist ein QR-Code abgedruckt, der Hinweise zur Antwort gibt. Mit einem QR-Scanner kann die Seite angesteuert werden. Funktioniert dieser nicht, findet man die einzelnen Seiten unter <https://orgelbaufoerderverein-meidling.jimdo.com/vorstand/funktion-orgel/>

AKTIONSFELDER



Kommt ein Spieler/eine Spielerin auf ein Aktionsfeld, nimmt er/sie eine Aktionskarte. Ist auf der Aktionskarte eine Aktion verlangt, wie „*Mache zwei Liegestütze*“ führt sie der Spieler/die Spielerin oder alle Spieler aus. Ist auf der Karte eine Frage abgedruckt, wie „*Was sind Schleifladen?*“, wählt der Spieler/die Spielerin ein/en anderen, der/die die Frage beantwortet. Der Spieler/die Spielerin, der/die die Frage stellt, liest diese vor und gibt dazu die drei Antwortmöglichkeiten vor.

Braucht der Spieler/die Spielerin, der/die die Frage beantworten soll Hilfe, kann er/sie mittels QR-Code auf die betreffende Seite gehen und hat 1 Minute Zeit, die Antwort zu finden. Hierfür kann die Stoppuhr-Funktion des Handys, Tablets oder PC verwendet werden. Ist die Frage von dem Spieler/der Spielerin richtig beantwortet, darf er/sie ein Feld vorrücken. Ist die Frage nicht oder nicht richtig

beantwortet, bleibt der Spieler/die Spielerin auf dem Aktionsfeld stehen.

LEITERFELDER



Bei zwei Feldern gibt es eine Leiter, die dem Spieler/der Spielerin erlaubt, darüber zu klettern und so Felder zu überspringen.

ENDE DES SPIELS



Steht der Spieler/die Spielerin vor dem Ziel, muss er/sie genau die Anzahl an Augen „erwürfeln“ die er/sie braucht, um ins Ziel zu kommen. Er/Sie muss so lange würfeln, bis die notwendige Augenzahl kommt. Der Spieler/die Spielerin, der/die als erste/r seine Spielfigur auf das Zielfeld gebracht hat, ist der/die erste/r Gewinner/in des Spiels. Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.

VIEL SPAß BEI SPIELEN!

EUER



© Orgelbauförderverein Wien-Meidling, 2020