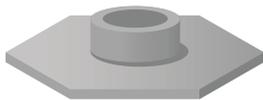


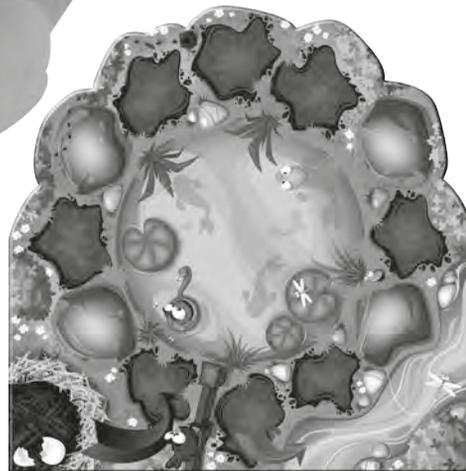
PUPS PARADE



1 Papa-Ente



1 Basis für Papa-Ente



1 Spielplan



12 Küken mit farbigen Standfüßchen
(3 blaue, 3 grüne, 3 orange, 3 pinke)



1 Würfel

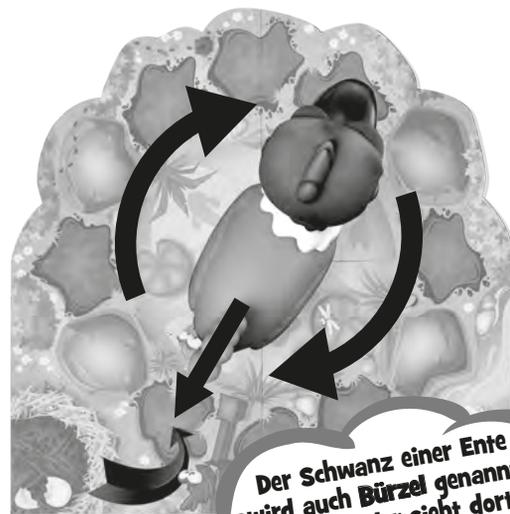
Das witzige Wettrennen mit der pupsenden Ente!

Die Entenküken veranstalten heute ein Wettrennen. Die verrückte Parade führt einmal rund um den Teich. Aber passt auf: In der Mitte sitzt Papa Ente, der wohl etwas viel gegessen hat und wie verrückt pupst! Lasst euch nicht von seinen Pupsen treffen, sonst müsst ihr wieder von vorne beginnen. Wer kann zuerst drei Küken ins Ziel bringen?

Spielvorbereitung

Steckt vor dem ersten Spiel die Küken in die gleichfarbigen Standfüßchen.

1. Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte.
2. Steckt jetzt die Basis von Papa Ente in das Loch in die Mitte des Spielplans: Dazu hebt ihr den Spielplan an und drückt die Basis von unten in den Spielplan hinein, bis alles fest sitzt und nicht verrutscht.
3. Steckt Papa Ente auf seine Basis und dreht ihn so lange im Uhrzeigersinn, bis sein Bürzel, also sein Schwanz, auf den blauen Pfeil neben dem Nest zeigt.



Der Schwanz einer Ente wird auch Bürzel genannt. Das Gefieder sieht dort meistens anders aus.

Löst vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Spielziel

Wer zuerst alle drei Küken sicher vom Nest ins Ziel bringen kann, gewinnt das witzige Wettrennen!

Wichtig: Ihr müsst Papa Ente nicht mit Kraft auf seine Basis stecken. Wenn es nicht sofort passt, dreht ihr in leicht im Uhrzeigersinn, bis er einrastet und sich leicht auf die Basis stecken lässt.

4. Sucht euch alle jeweils eine Farbe aus, nehmt euch die drei gleichfarbigen Küken und stellt sie auf das Nest auf dem Spielplan.

Die jüngste Person darf anfangen. Danach seid ihr im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielablauf

Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Aktionen (1., 2., 3.) nacheinander aus.

1. Würfle den Würfel und bewege **eines deiner drei Küken** auf dem Spielplan so viele Felder weit, wie der Würfel Augen zeigt. Du darfst bei jedem Zug entscheiden, mit welchem Küken du ziehen willst.

Beachte beim Ziehen folgende Regeln:

- Alle Küken starten auf dem Nest und bewegen sich **immer im Uhrzeigersinn**, bis sie am Ziel (dem Bach) ankommen. Folgt dabei den Pfeilen: Der erste Schritt für ein Küken (blauer Pfeil) ist immer aus dem Nest heraus auf das erste braune Schlammfeld. Der letzte Schritt (roter Pfeil) ist vom braunen Schlammfeld in den Bach hinein.
- Zählt sowohl braune Schlammfelder als auch graue Steinfeldern mit.
- Es dürfen mehrere Küken auf einem Feld stehen. Ihr könnt andere Küken nicht hinauswerfen.
- Um deine Küken in den Bach zu ziehen, muss die Augenzahl nicht genau stimmen. Überzählige Würfelaugen verfallen.

2. Drehe Papa Ente im Uhrzeigersinn, um zu gucken, wohin er pupst.

Wenn du Papa Ente drehst, hörst du ein **Klicken**. Drehe Papa Ente so weit, bis du so oft das Klicken gehört hast, wie der Würfel Augen zeigt. Haltet beim Drehen den Spielplan fest, damit er nicht verrutscht.

Hinweis: Das Klicken hört ihr immer nur dann, wenn sein Bürzel auf ein braunes Schlammfeld zeigt. Auf den grauen Steinfeldern seid ihr also sicher vor seinen Pupsen!

3. Lass Papa Ente pupsen! Drücke ihn dazu kräftig. Wenn du es richtig machst, lässt Papa Ente einen kräftigen Pups los, der die Küken auf dem Feld vor seinem Bürzel wegbläst!



(Falls die Küken durch den Pups nicht umfallen, stelle sie so hin, dass sie mit dem Gesicht zum Bürzel zeigen. So geht es einfacher! Du darfst so lange mit Papa Ente pupsen, bis alle Küken auf diesem Feld weggeblasen sind.)

Alle Küken, die sich auf diesem Feld befanden, werden zurück in das Nest gesetzt und müssen somit von vorn beginnen.

Nun endet der Zug. Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ende des Spiels

Sobald du dein drittes Küken ins Ziel zieht, ist das Spiel zu Ende. Du gewinnst!



Autoren und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Art.-Nr. 40665

Spielidee: Fuel For Fun Company B.V.

Illustration: Glen Viljoen

Grafik: Kinetic

Redaktion: Nicolas Niegsch

Änderungen vorbehalten

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

©2022 Fuel For Fun Company B.V.

Schmidt Spiele GmbH Lahnstraße 21, 12055 Berlin

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

www.facebook.com/SchmidtSpiele

