

4. Du warst zu wild und stark, wenn ...

... der Stapel umgefallen und/oder Flynn vom Stapel gepurzelt ist. Dabei ist es egal, ob du eine richtige oder falsche Schnurkarte gezogen hast. Du musst alle deine Goldmünzen wieder auf die Flynn-Seite drehen. Ist Flynn bereits auf allen zu sehen, passiert nichts.

Deine Mitspieler werden belohnt und dürfen alle Goldmünzen, auf denen die gelbe Seite zu sehen ist, zurück in die Schachtel legen. Baut anschließend den Stapel neu auf, wie es unter „Spielvorbereitung“ beschrieben ist.

Alle Schnurkarten, die ihr im Laufe des Spiels aus dem Stapel zieht, sammelt ihr für alle sichtbar an der Seite. Für jeden Gegenstand gibt es einen eigenen Stapel. Dadurch habt ihr eine kleine Orientierungshilfe und seht, wie viele Schnurkarten eines

So endet das Spiel:

Das Spiel endet, sobald einer von euch alle seine Goldmünzen auf die gelbe Seite gedreht hat und die Flynn-Seite nicht mehr zu sehen ist. Die Runde spielt ihr aber noch zu Ende. Wer alle seine Goldmünzen umgedreht hat, gewinnt das Spiel. Er

Für Profi-Piraten:

Du bist Rechtshänder? Dann versuche doch mal, die Schnurkarte mit der linken Hand aus dem Stapel zu ziehen. Linkshänder nehmen als Profi-Pirat die rechte Hand. Das ist gar nicht so einfach!

bestimmten Gegenstands noch im Spiel sind. Sobald von einem Gegenstand alle vier Schnurkarten an der Seite liegen, kommen sie zurück ins Spiel. Hebt dazu Flynn und die Krähenest-Karte hoch und legt die vier Schnurkarten oben auf den Stapel. Legt danach die Krähenest-Karte auf die oberste Schnurkarte und stellt Flynn darauf.

Ist dein Zug beendet, kommt dein linker Mitspieler an die Reihe.

Hinweis: Den Stapel dürft ihr nicht begradi- gen, auch wenn die Schnurkarten verschoben sind. Er wird erst begradigt, wenn er komplett umgefallen ist und ihr ihn wieder aufbaut. Ihr dürft den Stapel jederzeit drehen, allerdings ist es nur erlaubt, ihn an den untersten beiden Karten anzufassen.

hat es geschafft, dass Flynn Leine zieht. Dabei ist es egal, mit wie vielen Goldmünzen ihr gewonnen habt. Haben es mehrere Spieler geschafft, alle Goldmünzen auf die gelbe Seite zu drehen, gibt es mehrere Gewinner.



Autoren: Stefan Dorra, Manfred Reindl
www.dorra-spiele.de

Illustration: Antje Flad
Grafik/Gestaltung: Christiane Kraemer,
Tatjana Obermann

Redaktion: Anneli Ganser

Lektorat: Elke Vogel

Herstellung: Linda Dörk

Art.-Nr.: 90212

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

© 2013 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Der moses. Verlag dankt dem Ev. Kindergarten „Kleine Hände“ in Kempen, dem Kindergarten „St. Raphael“ in St. Hubert, der „Regenbogenschule Kempen“ und den Kindern für die zahlreichen und spannenden Spiele-Tests!

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Diesen Hinweis aufbewahren.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d' asphyxie à cause de petits éléments ! Adresse à conserver !

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. Conservare le avvertenze.

Spiel-
regel

Zieh Leine,
Flynn



moses.
SPIELE

Stefan Dorra, Manfred Reindl

Ende

Profi-
Variante



Zieh Leine, Flynn

Ein Geschicklichkeits-Memospiel
für 2 bis 5 Spieler
ab 6 Jahren

Inhalt

- | | |
|--|---|
| 1 Flynn (Piraten-Eule)
(aus FSC®-zertifiziertem Holz) | 35 Goldmünzen |
| 1 Würfel (aus FSC®-zertifiziertem Holz) | 20 Schnurkarten (mit 5 verschiedenen Gegenständen: Trinkbecher, Säbel, Schatztruhe, Schmuck, Mäuse) |
| 1 Krähenest-Karte | |



Das müsst ihr machen:

Findet die Gegenstände, die Flynn im Krähenest hortet. Sie sind auf den Schnurkarten abgebildet. Der **Würfel** zeigt euch, was ihr suchen müsst. Wenn ihr den gesuchten Gegenstand gefunden habt, dreht ihr ein bzw. zwei Goldmünzen auf die gelbe Seite. Wer alle seine Goldmünzen umgedreht hat, gewinnt.

Die Idee:

Ihr kennt sicherlich den **Tischtuchtrick**: Mit einem Ruck zieht man das Tischtuch vom Tisch, ohne dass das Geschirr zerdeppert oder auf dem Boden zerschellt. Mit Schmackes müsst ihr bei „Zieh Leine, Flynn“ die Karten aus dem Stapel ziehen.

Flynn, die Piraten-Eule, ist ein echter Störenfried: Klammheimlich hat er alles gemopst, was er auf Deck finden konnte, und bunkert es im Ausguck – dem Krähenest: die goldenen Trinkbecher der Mannschaft, den Säbel des Käpt'ns, die Schatztruhe, den Schmuck für die Piratenbräute und ein paar Mäuse – für alle Fälle. Man kann ja nie wissen, wie lange man auf dem Trockenen sitzt. Frech thront er hoch oben auf dem Krähenest und grinst hämisch vor Freude über so viel Reichtum. Wen wundert's, dass die Schiffsmannschaft tobt und ihre Sachen wiederhaben möchte! Sogar die Mäuse wollen sie ihm wieder wegnehmen – Flynn soll schließlich Leine ziehen!

Das ist euer Spielmaterial:

So macht ihr das Spiel startklar:

Sortiert die **Schnurkarten** nach ihren Gegenständen und bildet fünf kleine Stapel. Achtet darauf, dass die Schnüre beliebig nach allen vier Seiten zeigen und nicht zwischen einzelnen Schnurkarten eingeklemmt sind. Setzt nun die fünf kleinen Stapel zu einem großen Stapel zusammen!

Aufgepasst: Merkt euch dabei, in welcher Reihenfolge ihr die Gegenstände aufeinanderlegt. Auf die oberste Schnurkarte kommt die **Krähenest-Karte**. Sie verhindert, dass ihr seht, welcher Gegenstand ganz oben liegt. Zum Schluss setzt ihr **Flynn** auf die Krähenest-Karte und schiebt den Stapel vorsichtig in die Tischmitte, sodass ihn jeder gut erreichen kann. Jeder nimmt sich sieben **Goldmünzen** und legt sie mit der Flynn-Seite nach oben vor sich

ab. Die übrigen **Goldmünzen** kommen zurück in die Schachtel. Den **Würfel** legt ihr in die Tischmitte.



So wird gespielt:

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, würfelst du zunächst. Der Würfel zeigt dir, welchen Gegenstand du aus dem Stapel ziehen musst. Zeigt er keinen Gegenstand, sondern die Piratenflagge, darfst du dir einen der fünf Gegenstände (Trinkbecher, Säbel, Schatztruhe, Schmuck, Mäuse) aussuchen. Allerdings musst du deinen Mitspielern vorher sagen, wofür du dich entscheidest. Danach ziehst du ruckartig die Schnurkarte aus dem Stapel, von der du glaubst, dass es die richtige ist.

Trainingsrunde für 6- bis 8-Jährige:

Bevor ihr mit dem Spiel loslegt, dürfen die jüngeren Spieler schon mal ausprobieren, wie man am besten an der Schnurkarte zieht: Stapelt die Schnurkarten aufeinander, haltet die Schnur möglichst waagrecht und zieht mit einem Ruck die Schnurkarte aus dem Stapel.

Nun gibt es vier Möglichkeiten:

1. Du hast alles richtig gemacht, wenn ...

... der Gegenstand auf der Schnurkarte mit deinem Würfelwurf übereinstimmt, der Stapel nicht umgefallen und Flynn nicht vom Stapel gepurzelt ist. Du darfst eine deiner sieben Goldmünzen auf die gelbe Seite drehen.

Bonus: Du darfst sogar zwei Goldmünzen umdrehen, wenn du die letzte der vier Schnurkarten eines bestimmten Gegenstands gefunden hast.

2. Du sitzt auf dem Trockenen, wenn ...

... der Gegenstand auf der Schnurkarte nicht mit dem Würfelwurf übereinstimmt. Du darfst keine deiner sieben Goldmünzen umdrehen.

3. Du beeindruckst Flynn nicht, wenn ...

... du zwei oder mehrere Schnurkarten aus dem Stapel gezogen hast. Du darfst keine deiner sieben Goldmünzen umdrehen.

Spielvor- bereitung

Spiel- verlauf

