

Oh nein, der Nikolaus hat gepupst!

Ein lustiges Würfel- und Sammelspiel für 2-6 Spieler ab 4 Jahren



Spielanleitung

Oh nein, der Nikolaus hat gepupst!

Ein lustiges Würfel- und Sammelspiel für 2-6 Spieler ab 4 Jahren

Spielidee: Jens Lübberstedt

Illustration: Diana Laudando

Spieldauer: 10 – 15 Minuten

Oh nein, bald schon stellen alle Kinder ihre Stiefel vor die Tür, aber der Nikolaus hat immer noch kein Dach über dem Kopf! Kannst Du als Erster das Haus vom Nikolaus bauen und ihn bei Dir einziehen lassen?

Doch Vorsicht: Auch der Nikolaus muss ab und zu pupsen. Und wenn er schon bei Dir wohnt, bevor das Haus fertig ist, kracht das ganze schöne Haus wieder zusammen...



Spielinhalt

6 Haus des Nikolaus Spielpläne

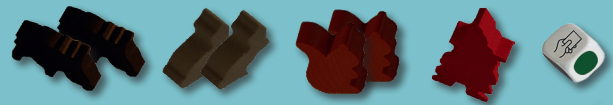
33 Spielkarten

60 Holzstäbchen (24x rot, 18x grün, 18x gelb)

6 Holztiere (2 Wildschweine, 2 Hasen, 2 Eichhörnchen)

1 Nikolausfigur aus Holz

1 Würfel



Spielziel

Wer als Erster alle seine Holzbalken-Plätze auf seinem Haus des Nikolaus Spielplan mit Holzstäbchen der richtigen Farbe belegt hat und dazu die Nikolausfigur vor sich stehen hat, gewinnt das Spiel.

Die normale Spielvariante

Spielvorbereitung

Spielt diese Variante wenn...

...mindestens einer von euch lesen kann oder ihr die normale Variante schon ein paar Mal gespielt habt und bereits wisst, was die Symbole auf den Karten bedeuten

Vor dem ersten Spiel brecht ihr vorsichtig die Haus des Nikolaus Spielpläne aus der Stanzform aus. Lasst euch dabei am besten von einem Erwachsenen helfen.

Mischt die Karten gut durch und legt sie als Stapel verdeckt in die Mitte zwischen euch. Daneben lasst ihr etwas Platz für einen Ablagestapel.

Legt die roten, gelben und grünen Holzstäbchen ebenfalls in die Mitte. Die farbigen Holzstäbchen sind die Balken, mit denen ihr euer Haus des Nikolaus baut.

Nehmt euch jeder einen Haus des Nikolaus Spielplan und legt ihn vor euch ab. Dabei ist es egal, ob ihr den Plan auf die Tag- oder Nachtseite dreht. Die kleinen weißen Zahlen und Pfeile auf der Tagseite spielen für die normale Spielvariante keine Rolle.

Nehmt euch außerdem jeder ein Holztier eurer Wahl und stellt es vor euch ab. Dieses Tier ist für diese Spielrunde euer Haustier.

Die Nikolausfigur erhält der Spieler mit dem längsten Bart und stellt sie ebenfalls vor sich ab. Wenn kein Spieler einen Bart hat, dann bekommt sie der älteste Spieler.

Wenn ihr mit 5 oder 6 Spielern spielt:

Nehmt euch vor Spielbeginn jeweils einen Balken in jeder Farbe und legt sie auf passende Plätze auf eurem Haus des Nikolaus Spielplan.



Spielablauf

Derjenige Spieler, der am lautesten pupsen kann, darf anfangen. Ihr könnt euch nicht einigen, wer am lautesten pupst? Dann fängt der jüngste Spieler an. Nimm den Würfel und würfale einmal:

Du hast eine Farbe gewürfelt (grün, rot oder gelb)?



Nimm Dir einen Balken der gewürfelten Farbe aus der Mitte und lege ihn auf einen der markierten Plätze der gleichen Farbe auf Deinem Haus des Nikolaus Spielplan.

Wenn Du bereits alle freien Plätze der Farbe auf Deinem Spielplan belegt hast, darfst Du ein zweites Mal würfeln. Wenn Du nochmal eine Farbe würfelst, bei der Du schon alle markierten Plätze der Farbe auf Deinem Spielplan belegt hast, gehst Du in dieser Runde leider leer aus und der nächste Spieler ist dran.

Du hast das Nikolaussymbol gewürfelt?



Wenn die Nikolausfigur noch nicht vor Dir steht: Nimm Dir den Nikolaus von Deinem Mitspieler und stelle ihn vor Dir ab. Er wohnt jetzt bei Dir.

Wenn die Nikolausfigur schon vor Dir steht: Gib den Nikolaus an einen anderen Spieler Deiner Wahl weiter. Er wohnt jetzt bei diesem Spieler.

Du hast ein Kartensymbol gewürfelt?



Nimm Dir die oberste Karte vom Kartenstapel und drehe sie um. Lies die Karte vor (oder lasse sie von jemandem vorlesen) und führe die vorgelesene Aktion aus. Danach legst Du sie offen auf den Ablagestapel neben dem verdeckten Kartenstapel.

Wenn Du eine Karte ziehst, deren Aktion nicht ausgeführt werden kann, dann haben die Spieler, die sie betreffen, je nach Karte entweder Glück oder Pech gehabt. Es wird **keine** neue Karte gezogen.

Beispiel: Du ziehst die Waschbär-Karte und musst einen gelben Balken zurück in die Mitte legen. Da Du jedoch keinen gelben Balken hast, hast Du Glück gehabt und musst nichts abgeben.

Falls Du eine Nikolaus-Karte umdrehst, **machst Du mit dem Mund so laut Du kannst ein Pupsgeräusch und rufst danach: „Oh nein, der Nikolaus hat gepupst!“**. Der Spieler, bei dem der Nikolaus in diesem Moment wohnt, muss nun von jeder Farbe einen Balken von seinem Haus zurück in die Tischmitte legen. Danach gibt er den Nikolaus an einen anderen Spieler seiner Wahl weiter.

Falls Du die letzte Karte vom Kartenstapel aufgedeckt hast, mischt Du alle Karten des Ablagestapels und bildest damit einen neuen Kartenstapel.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.



Sobald Du alle Plätze auf Deinem Haus des Nikolaus Spielplan mit Balken in der entsprechenden Farbe belegt hast, ist Dein Haus des Nikolaus fertig.

Nun musst Du nur noch den Nikolaus bei Dir einziehen lassen. Sobald Du ein Nikolaussymbol würfelst oder auf einem anderen Weg den Nikolaus erhältst, hast Du das Spiel gewonnen.

Die einfache Spielvariante

Spielvorbereitung

Spielt diese Variante wenn...

...noch niemand von euch lesen kann und ihr auch noch nicht wisst, was die Symbole auf den Karten bedeuten

Ihr folgt dem Spielaufbau der normalen Variante, mit Ausnahme des Kartenstapels:

Statt die 33 Karten in die Mitte zu legen, sucht ihr zunächst **zwei Nikolaus-Karten** aus dem Kartenstapel heraus. Dann sucht ihr aus den verbleibenden Karten **je zwei Wildschwein-, Hase- und Eichhörnchen-Karten** heraus.

Mischt dann die herausgesuchten acht Karten zu einem Stapel und legt diesen verdeckt in die Tischmitte. Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie für die einfache Spielvariante nicht.

Spielablauf

In der einfachen Spielvariante gibt es durch die geringere Anzahl an Karten nur zwei unterschiedliche Kartenaktionen, die identisch mit den Aktionen der Karten in der normalen Variante sind:

Wenn Du eine Tierkarte (Wildschwein, Hase oder Eichhörnchen) umdrehst, erhält **jeder** Spieler, der das Tier als Haustier vor sich stehen hat, einen Balken in der Farbe seiner Wahl.

Wenn Du eine Nikolaus-Karte umdrehst, **machst Du mit dem Mund so laut Du kannst ein Pupsgeräusch und rufst danach: „Oh nein, der Nikolaus hat gepupst!“**. Der Spieler, bei dem der Nikolaus in diesem Moment wohnt, muss nun von jeder Farbe einen Balken von seinem Haus zurück in die Tischmitte legen. Danach gibt er den Nikolaus an einen anderen Spieler seiner Wahl weiter.

Wenn die umgedrehte Karte die **zweite** Nikolaus-Karte des Stapels ist, wird der Kartenstapel **nicht zu Ende** gespielt. Du nimmst stattdessen die verbliebenen Karten des Stapels sowie die Karten des Ablagestapels und mischt diese zu einem neuen Kartenstapel und legst ihn verdeckt in die Tischmitte.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet bei der einfachen Variante genau wie bei der normalen Variante, sobald ein Spieler sein Haus des Nikolaus fertig hat und der Nikolaus bei ihm eingezogen ist.

Die knifflige Spielvariante

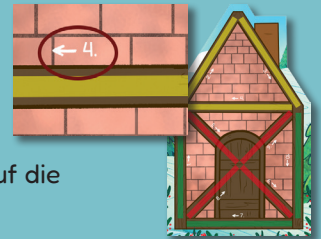
Spielvorbereitung

Der Spielaufbau der kniffligen Variante unterscheidet sich von der normalen Variante abhängig von der Spieleranzahl in einem oder zwei Punkten:

Der Haus des Nikolaus Spielplan muss auf die **Tagseite** gedreht werden, so dass die kleinen weißen Zahlen und Pfeile sichtbar sind.

Wenn ihr mit 5 oder 6 Spielern spielt:

Nehmt euch vor Spielbeginn jeweils einen Balken in grün und zwei in gelb. Legt sie auf die Plätze mit den kleinen Nummern 1 bis 3 auf eurem Haus des Nikolaus Spielplan.



Spielablauf

Der Ablauf der kniffligen Variante folgt den Regeln der normalen Variante, mit ein paar Änderungen.

Die kniffligste Änderung betrifft, wie jeder von euch sein Haus des Nikolaus baut: Du musst es nämlich in der **richtigen Reihenfolge** bauen, so als würdest Du das Haus mit einem einzigen Strich zeichnen, ohne dabei abzusetzen. Dazu folgst Du den kleinen Nummern und Pfeilen auf Deinem Haus des Nikolaus Spielplan und beginnst bei der Nummer 1, also mit dem linken grünen Wandbalken, dann weiter mit dem linken gelben Dachbalken usw., bis zum letzten Balken mit der Nummer 10, dem grünen Wandbalken rechts.

Wenn Du Balken abgeben musst, dann nimmst Du zuerst den Balken mit der höchsten Nummer in der Farbe, die Du abgeben musst. Dadurch können Lücken entstehen. In dem Fall musst Du, wenn Du neue Balken erhältst, zuerst den Balken legen, der die **niedrigste Nummer** hat, auch wenn bereits auf höheren Nummern Balken liegen.

Beispiel: Du hast die Waschbär-Karte gezogen und musst Deinen gelben Balken an der Nummer 4 abgeben, behältst aber trotzdem Deinen roten Balken an der Nummer 5. In dem Fall musst Du nun zuerst wieder einen gelben Balken an die Nummer 4 legen, bevor Du mit dem roten Balken an der Nummer 6 weitermachen kannst.

Wenn Du eine Farbe würfelst, die Du nicht auf Deinem Haus des Nikolaus Spielplan auslegen kannst, würfelst Du nicht noch einmal. Stattdessen dürfen sich **alle anderen Spieler** einen Balken der gewürfelten Farbe aus der Mitte nehmen, falls sie einen Balken der Farbe auslegen können. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet bei der kniffligen Variante genau wie bei der normalen Variante, sobald ein Spieler sein Haus des Nikolaus fertig hat und der Nikolaus bei ihm eingezogen ist.

In eigener Sache

Euch hat das Spiel gefallen? Das freut uns sehr, insbesondere da dies unser erstes Spiel als Tapir & Tiger Verlag ist! Deshalb würden wir uns auch ganz besonders über eine Bewertung freuen. Einfach dort, wo ihr dieses Spiel gekauft habt.

Ihr habt Anregungen, Fragen oder Kritik? Darüber freuen wir uns genauso! Schreibt uns eine E-Mail an feedback@tapir-tiger.com und wir melden uns in jedem Fall bei euch zurück.

Dann abschließend noch ein Wort zur Produktion: Alle Komponenten dieses Spiels wurden in Deutschland hergestellt. Wir finden es wichtig, dass das Spiel nicht um die halbe Welt gereist ist, bevor es bei euch auf dem Tisch landet.

Vielen Dank, dass ihr euch für unser Spiel entschieden habt!



Und vergesst nicht,
rechtzeitig eure Stiefel vor die Tür zu stellen!

© Tapir & Tiger
Florentine GmbH
Bahnhofstraße 7
D-21407 Deutsch Evern

Art.-Nr.: TT-DNHG



tapir-tiger.com

**TAPIR &
TIGER**®

**TAPIR &
Tiger.**