



# Piccobello

Auf die Kleider, fertig, los!

Buntes Wäschenspiel für 2-4 kleine Saubermänner ab 3,5 Jahren.

**Art.nr.:** 3584  
**Spielart:** Familienspiel  
**Spieler:** 2 bis 4 Spieler ab 3,5 Jahren  
**Inhalt:** 1 Spielplan, 1 Wäscheleine, 4 Wäschekörbchen, 1 Stoffbeutel mit 30 Wäscheklammern, 20 Kleidungsstücke in 5 Farben, 1 Farbwürfel, 1 Ereigniswürfel, 1 Spielanleitung  
**Autor:** Anna Mauritz  
**Illustration:** Hannelore Wernhard

## Geschichte

Heute war großer Washtag. Die Kleidung ist bereits blitzsauber und muss nun noch zum Trocknen aufgehängt werden. Momentan scheint zwar noch die Sonne, aber das kann sich schnell ändern. Wer es zuerst schafft, seine fünf Kleidungsstücke aufzuhängen, der gewinnt.

## Vorbereitung

Vor Spielbeginn werden die beiden Spielplanhälften ineinander gesteckt und von unten mit beiliegendem Holzteil fixiert.

Anschließend wird die Wäscheleine mit den daran befestigten Kugeln an den oberen Enden der Wäschestangen fixiert, so dass vier gleichlange Leinen entstehen.

Jeder Mitspieler bekommt einen Wäschekorb mit 5 Wäschestücken in 5 verschiedenen Farben: 1 Kleid, 1 Hose, 1 Handtuch, 1 T-Shirt, 1 Sweat-Shirt.  
Der Farbwürfel und das Säckchen mit den Wäscheklammern werden bereitgelegt.

## Ziel des Spieles

Ziel ist es, alle eigenen Wäschestücke rasch auf die Leine zu hängen. Der Spieler, dem dies zuerst gelingt ist Gewinner.

## Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem **Farbwürfel** und führt je nach Würfelergbnis folgende Züge aus:

Zeigt der Würfel **eine Farbe**, wird das entsprechende Wäschestück in der gewürfelten Farbe aus dem Wäschekorb gesucht, eine Klammer aus dem Säckchen genommen und damit das Kleidungsstück an die Leine gehängt. Anschließend wird mit dem **Ereigniswürfel** gewürfelt.

Zeigt der Würfel **den Wäschekorb**, darf man sich ein beliebiges Kleidungsstück nehmen und aufhängen. Anschließend wird mit dem **Ereigniswürfel** gewürfelt.

Sollte die Farbe eines Kleidungsstückes gewürfelt werden, das sich bereits auf der Wäscheleine befindet, darf kein Kleidungsstück aufgehängt werden und der nächste Spieler ist am Zug. Mit dem Ereigniswürfel wird nun nicht gewürfelt.

Die Symbole auf dem **Ereigniswürfel** bedeuten folgende Züge:



Die wärmende Sonne trocknet die Wäsche schnell, es darf deshalb noch ein weiteres mal mit dem Farbwürfel gewürfelt und das entsprechende Wäschestück aufgehängt werden. Mit dem Ereigniswürfel wird jedoch nicht noch einmal gewürfelt.



Der Spieler darf noch ein zweites Wäschestück nach eigener Wahl aufhängen. Mit dem Ereigniswürfel wird jedoch nicht noch einmal gewürfelt.



Der Wind hilft beim Trocknen der Wäsche, diese trocknet rasch. Das letzte aufgehängte Kleidungsstück kann hängen bleiben.



Bei Regen wird die Wäsche nass, deshalb muss das zuletzt aufgehängte Wäschestück wieder abgenommen werden.

Nachdem der Spielzug durchgeführt wurde, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

### **Ende des Spiels**

Das Spiel endet, sobald das erste Kind sein letztes Wäschestück aufhängen konnte und dies auch nach Ausführung des Ereigniswürfel-Ergebnisses hängen bleiben darf.

Der Spieler dem es zuerst gelungen ist, alle eigenen Wäschestücke zum Trocknen aufzuhängen, ist Sieger.

### **Und nun viel Glück beim Wäschetrocknen!**

#### **Adresse :**

**Selecta Spielzeug AG**

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71 - 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)

© 2004 Selecta Spielzeug AG