

PIJAMA-DRAMA

Autor Dirk Andreas Taube
Illustrator Gediminas Akelaitis



Für 3–5 Spieler ab 6 Jahre –
ca. 15 Minuten Dauer
Inklusive Regelvarianten für Kinder
ab 3 Jahren

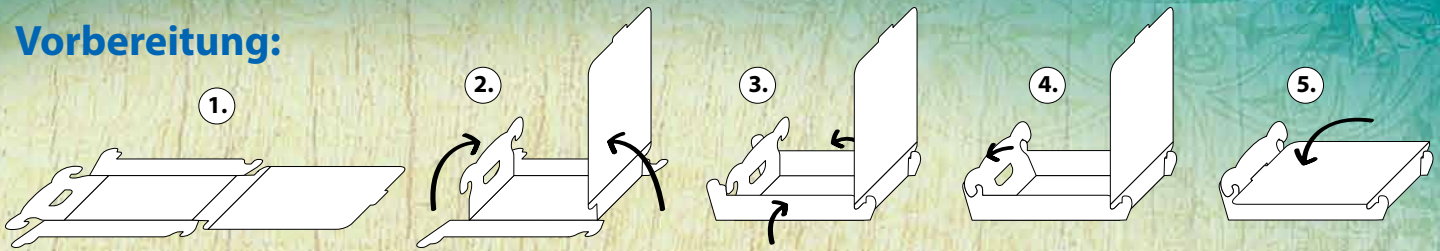
Die Mitglieder der königlichen Familie wollen sich zu Bett legen, können sich aber nicht für eine Farbe des Nachthemdes entscheiden und ziehen sich ständig um. Dabei müssen sie jedesmal das Bett verlassen, ein neues Nachthemd anziehen und wieder ins Bett schlüpfen. Doch wenn das Schlossgespenst kommt, fürchten sich alle und verstecken sich schnell unter einer Decke. Aber halt, wo war denn nun der König nochmal und hatte der königliche Hund ein blaues Gewand an, oder die Prinzessin? Oder beide? Wer konnte es sich merken?

Ein Merkspiel der besonderen Art: Farben und Positionen der Familienmitglieder ändern sich im Laufe des Spieles.

Material:

5 Betten, 1 Decke,
50 Karten (5x8 = 40 Mitglieder der königlichen Familie, 3 Hofnarren und 7 Schlossgespenster),
36 Goldmünzen, 6 Joker-Chips, Anleitung

Vorbereitung:



Die Betten werden nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Die Decke wird dem ältesten Spieler gegeben. Der Stapel großer Karten wird sehr gründlich gemischt und für jeden erreichbar verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt, ebenso die Goldmünzen (Abb. 1).

Jeder Spieler erhält einen Joker-Chip („schwere“ Variante).

Es sind unterschiedliche Schwierigkeitsstufen wählbar:

Einfach:

3 Betten – ohne Bewegung
(2 Familienmitglieder aussortieren)
ab 3 Jahren
(Ablauf A, C, D)

Mittelschwer:

4 Betten – mit Bewegung
(1 Familienmitglied aussortieren)
ab 4/5 Jahren
(Ablauf A, B, C, D)

Schwer:

5 Betten – mit Bewegung
mit Joker
ab 6/7 Jahren
(Ablauf A, B, C, D)

Abb. 1



Spielablauf

- A. **Nachthemdwechsel:** Beginnend mit dem Spieler mit der Decke zieht im Uhrzeigersinn jeder Spieler eine große Karte, dreht sie um, und legt sie direkt auf das passende Bett (König immer auf König, Hund immer auf Hund usw.).

(Hinweise: Da ganz zu Anfang eines Spieles noch keine Betten belegt sind, wird ein „neues“ Familienmitglied auf das erste freie Bett von rechts gelegt. (Abb. 2)

Sollte direkt zu Anfang ein Hofnarr oder ein Gespenst gezogen werden, wird diese Karte einfach in den Stapel zurückgesteckt. Derselbe Spieler zieht eine neue Karte.)

- B. **Betten-Bewegung:** Dann wird dieses Bett aus der Reihe herausgenommen und immer an der rechten Seite neu angelegt. Die Reihe wird dabei wieder zusammengeschoben, bis die Betten ganz aneinander liegen; so bewegen sich die Betten. (Abb. 3 bis 4)

- C. **Schlossgespenst:** Ein Schlossgespenst muss **sofort**, ohne Zögern, offen für alle sichtbar ausgelegt werden (Abb. 5).

Der Spieler mit der Decke legt diese *schnell* über alle Betten, so dass niemand mehr zu sehen ist (Abb. 6).

- D. Der Spieler mit der Decke zieht nun für jeden **Mit**spieler eine Karte vom Münzstapel und dreht sie um, so dass die Farbe bzw. Figur zu sehen ist (Bsp.: 4 Spieler insgesamt = 3 Münzkarten aufdecken) (Abb. 7).

Abb. 2

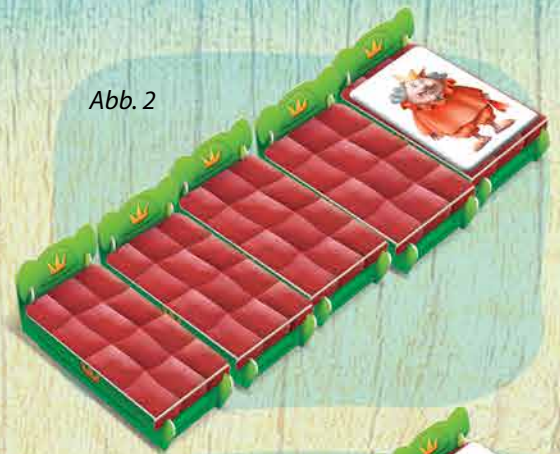


Abb. 3

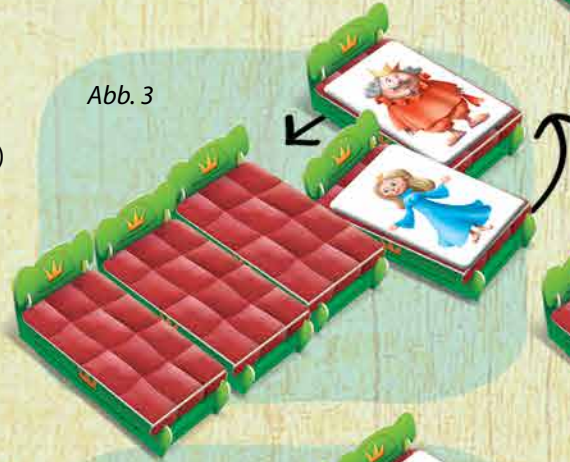


Abb. 4

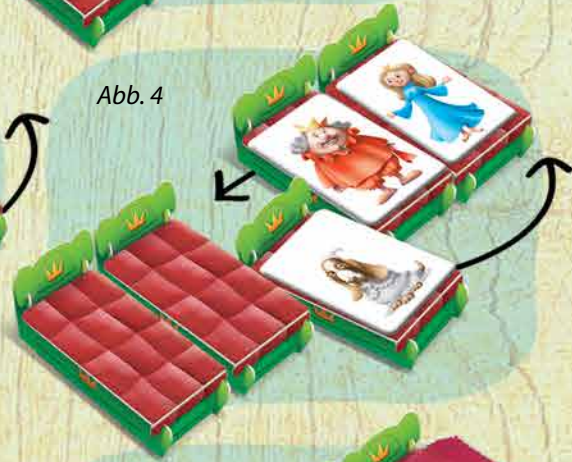


Abb. 5



Abb. 6

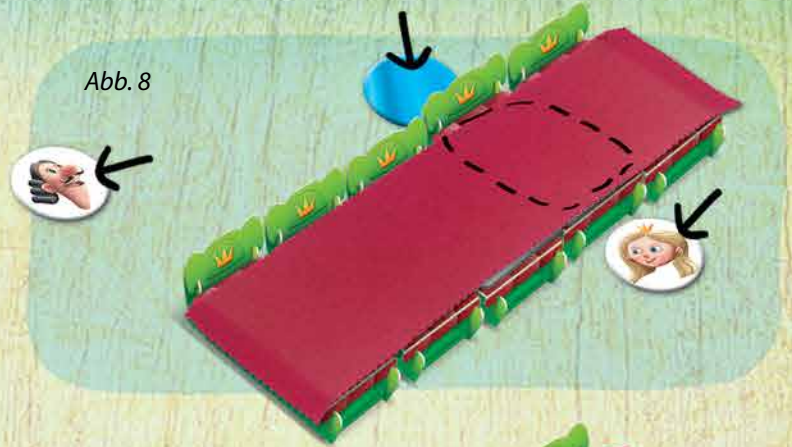


Abb. 7

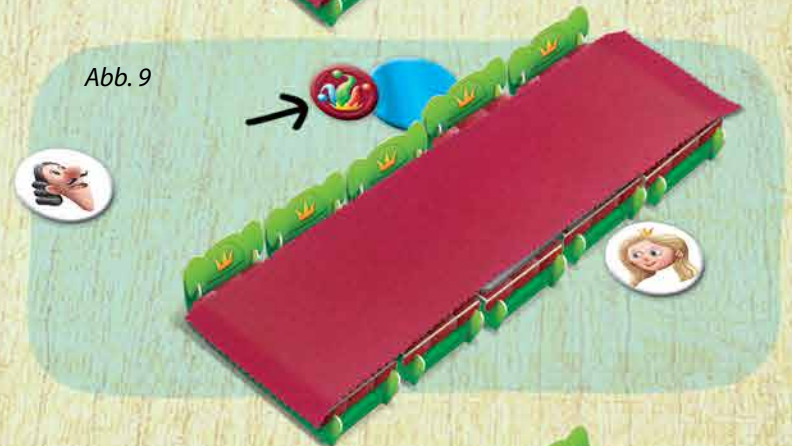


Beginnend mit dem Spieler links vom Spieler mit der Decke nimmt jeder im Uhrzeigersinn eine der offen ausliegenden Münzkarten (Person o. Farbe) und legt sie an die Stelle der Decke von der er meint, dass die Person dort liegt oder die Person ein Nachthemd dieser Farbe trägt (Abb. 8).

Der Spieler mit der Decke nimmt selber also keine Münzkarte.



Wenn sich ein Spieler sehr sicher ist, dass seine Karte richtig liegt, kann er, in der schweren Variante, seinen Joker auf seine Karte legen (Abb. 9).



Denkt man, eine Person oder Farbe sei nicht dabei, dann legt man die Münzkarte vor sich ab und nicht neben die Decke. Auch hier kann man seinen Joker setzen (Abb. 10).

Es können auch mehrere Münzkarten an der gleichen Stelle liegen.



Wenn alle Spieler ihre Münzkarte platziert haben, entfernt der Spieler, der die Decke ausgebreitet hat, diese *behutsam* (Abb. 11).

Nun kann man vergleichen, wer richtig lag. Bei einem richtigen Tipp behält der Spieler diese Münzkarte als Punkt (= 1 Punkt). Hat ein Spieler zudem einen Joker richtig gesetzt, erhält er eine *zusätzliche* Münze vom Stapel (= 2 Punkte gesamt). Lag ein Spieler falsch wird die Münzkarte einfach zur Seite gelegt (= 0 Punkte). Hat er zudem einen Joker falsch gesetzt, muss er von seinen bis dahin gewonnenen Münzen eine abgeben (= minus 1 Punkt).

Die Karte mit dem Schlossgespenst bleibt offen auf dem Tisch liegen. Jeder erhält seinen Joker zurück. Die Decke wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.



Hofnarr: Wird der **Hofnarr** aufgedeckt, wollen alle das Schauspiel des Narren sehen und verlassen ihre Betten. Alle Betten werden daher komplett geleert und die Karten zur Seite gelegt (Abb. 12 und 13). Das Spiel geht ganz normal weiter.



Abb. 12



Abb. 13

Spielende:

Wenn das 7. Schlossgespenst aufgedeckt wurde endet das Spiel, wobei noch die Runde zu Ende gespielt wird (Abb. 14).

Außerdem endet das Spiel, wenn keine großen Karten oder Münzkarten mehr aufgedeckt werden können.

Punktwertung: Wer die meisten Münzen gesammelt hat, gewinnt.



Abb. 14

Einfache Variante ab 3 Jahre

Vorbereitung: Drei Betten werden nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Es werden zwei Mitglieder der königlichen Familie ($2 \times 8 = 16$ Karten) aussortiert. Der Stapel großer Karten wird sehr gründlich gemischt und für jeden erreichbar verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Die Decke wird dem ältesten Spieler gegeben, ebenso die Goldmünzen. Die Joker-Chips werden nicht benutzt (Abb. 15).

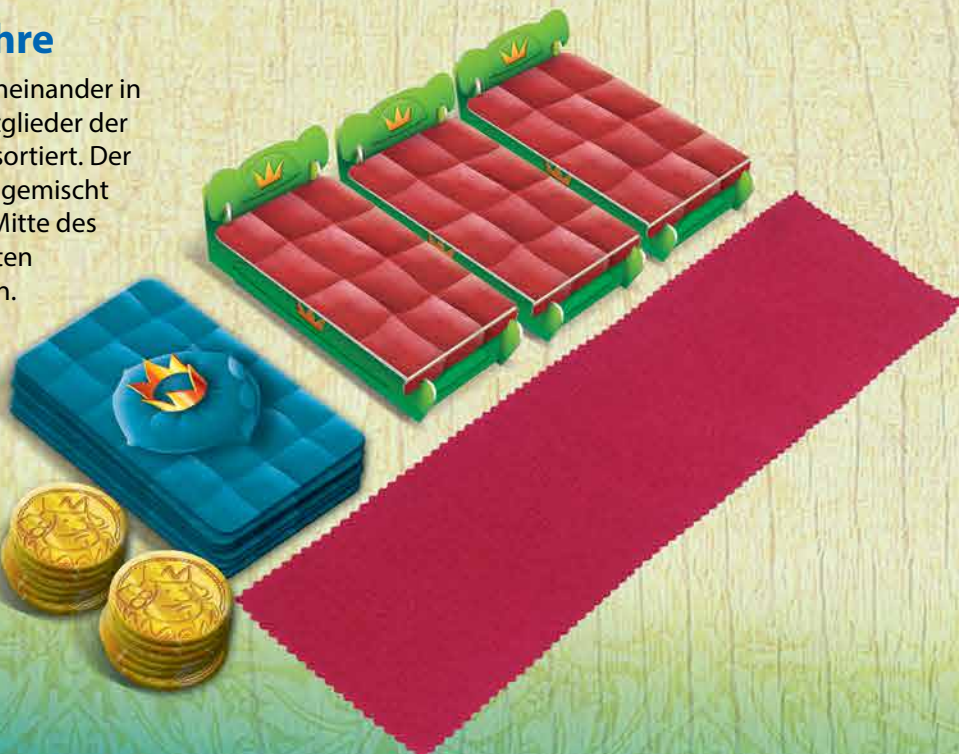


Abb. 15