

presto! presto!

D



Ein schnelles Wortspiel von Bernhard Lach & Uwe Rapp
für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 658099 • © 2016 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Begriffe zu den Abbildungen auf den Plättchen zu finden ist einfach. Eine Uhr, ein Schuh, ein Flugzeug, Doch reicht das auch, um zu gewinnen? Schließlich müssen die Begriffe, die den Abbildungen auf den Plättchen zugeordnet werden, in einer bestimmten Reihenfolge abgelegt werden. So gesehen könnte je nach Bedarf die Uhr auch eine Armbanduhr sein, der Schuh ein Laufschuh oder das Flugzeug ein Propellerflugzeug!

Spielinhalt:

63 Bildplättchen, 1 Spielanleitung. Zusätzlich werden Stift und Papier benötigt.

Spielziel:

Ziel ist, als Erster die angegebene Anzahl Bildplättchen in der von der Spielvariante vorgegebenen Reihenfolge vor sich auf dem Tisch abzulegen.

Spielvorbereitung:

- Vor dem ersten Spiel müssen die Plättchen vorsichtig aus den Stanztafeln gedrückt werden.
- Die Plättchen werden mit der Rückseite nach oben gemischt und wahllos auf dem Tisch verteilt, sodass sie jeder Spieler gut erreichen kann. Die Plättchen dürfen dabei ruhig übereinander liegen.
- Stift und Papier zum Notieren der Punkte müssen bereitgelegt werden.

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Es gibt vier Spielvarianten, wobei die unterschiedlichen Varianten während eines Spieles beliebig gewählt werden können. Vor Spielbeginn wird z. B. festgelegt, dass nur nach Variante 1 gespielt wird, oder dass jede Runde nach einer anderen Variante gespielt wird, usw. **Der Spielablauf ist dabei immer derselbe wie bei Variante 1 beschrieben.**

Variante 1: ABC AUFSTEIGEND

Spielziel: Die Spieler versuchen so schnell wie möglich eine Reihe mit 7 Plättchen vor sich abzulegen. Die Plättchen sind dabei so anzuordnen, dass die Anfangsbuchstaben der Begriffe, die für die Abbildungen gewählt werden, alphabetisch aufsteigend sind.

Beispiel:



Auto



Banane



Baum



Hut



Pizza



Stehlampe



Tasse

Spielablauf:

- Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Auf los geht´s los!
- Jeder Spieler schnappt sich ein Plättchen und sieht sich die Abbildung darauf an.
Achtung: Beim Schnappen darf immer nur eine Hand verwendet werden!
- Passt der Anfangsbuchstabe des Begriffes, der für die Abbildung auf dem Plättchen gewählt wird, in die eigene Reihe, darf der Spieler es vor sich ablegen.

Anmerkung: Oft gibt es für eine Abbildung unterschiedliche Bezeichnungen. Also sollte gut überlegt werden, welches Wort für die Abbildung gewählt wird.

Beispiele:



*Bibel, Buch,
Kochbuch, Krimi,
Lektüre, Roman
etc.*



*Damenhut, Hut,
Kopfbedeckung,
Sombrero,
Strohhut, etc.*



*Bahn, Eisenbahn,
Personenzug,
Regionalzug,
Schnellzug, Zug, etc.*

- Passt der Begriff nicht in die eigene Reihe, wird das Plättchen wieder verdeckt zurück zu den Plättchen in der Tischmitte gelegt und der Spieler schnappt sich ein neues Plättchen.
- Beim Ablegen der Plättchen ist Folgendes zu beachten:
 - Die Plättchen dürfen immer nur von links nach rechts, in aufsteigender Reihenfolge, gelegt werden.
 - Einmal gelegte Plättchen dürfen nicht mehr weggenommen oder umgelegt werden. Es darf auch kein Plättchen „eingeschoben“ werden!

- Es ist nicht erlaubt, eine Bezeichnung für nur einen Teil der Abbildung zu wählen.

Beispiel:



= Fabrik, Produktionsbetrieb, Werk etc., **aber nicht** Schornstein

- Werden zwei oder mehr Begriffe mit dem gleichen Anfangsbuchstaben gewählt, ist der nächste Buchstabe des Wortes für die Reihung ausschlaggebend, usw.

Beispiel:

Banane Baum Buch

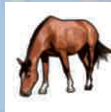
- Der Spieler, der als Erster 7 Plättchen vor sich abgelegt hat, ruft laut „FERTIG!“. Das Spiel wird sofort gestoppt. Keiner darf mehr ein Plättchen ablegen. Es wird kontrolliert und gewertet.

Wertung:

Zunächst prüfen alle gemeinsam, ob der Spieler, der „FERTIG!“ gerufen hat, seine Plättchen auch in der richtigen Reihenfolge abgelegt hat. Ist das der Fall, erhält er 7 Punkte. Hat er allerdings auch nur einen Fehler gemacht, erhält er keine Punkte.

Bei den Mitspielern hingegen ist die Wertung nicht so streng. Zusammen werden nun die Plättchen eines jeden Spielers kontrolliert. Dabei nennt der Spieler, vor dem die Reihe Plättchen liegt, den Begriff, den er für die jeweilige Abbildung gewählt hat. Er erhält für jedes richtig gelegte Plättchen einen Punkt. Wird die Reihenfolge durch ein falsch gelegtes Plättchen unterbrochen, erhält der Spieler nur Punkte für die bis dahin richtig gelegten Plättchen.

Beispiel:



Ein Spieler hat die abgebildeten Plättchen abgelegt und sie mit folgenden Begriffen versehen: **Fahrrad, Haus, Mütze, Pizza, Pferd**. Bis zur **Pizza** ist die alphabetische Reihenfolge der Bezeichnungen richtig. **Pferd** hätte allerdings **vor Pizza** liegen müssen. Der Spieler erhält daher nur 4 Punkte.

Hätte der Spieler aber **Reitpferd statt Pferd** gewählt, wäre die Reihenfolge in Ordnung und er würde 5 Punkte erhalten.

Die Punkte werden für jeden Spieler getrennt notiert und die nächste Runde beginnt.

Spielende:

Das Spiel endet nach 4 Runden. Es gewinnt der Spieler, der in Summe die meisten Punkte gesammelt hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante 2: ABC ABSTEIGEND

Spielziel: Auch bei dieser Variante muss eine Reihe mit 7 Plättchen ausgelegt werden, allerdings in umgekehrter alphabetischer Reihenfolge, also von Z – A.

Variante 3: VERSCHIEDENE ANFANGSBUCHSTABEN

Spielziel: Bei dieser Variante müssen 10 Plättchen abgelegt werden, wobei sich kein Anfangsbuchstabe der gewählten Begriffe wiederholen darf. Die alphabetische Reihenfolge muss dabei nicht eingehalten werden.

Variante 4: KEINE BUCHSTABENWIEDERHOLUNG

Spielziel: Bei dieser Variante müssen wieder 7 Plättchen abgelegt werden. Die Aufgabe besteht hier allerdings darin, dass kein Buchstabe des Begriffes des zuletzt abgelegten Plättchens im Begriff des nächsten Plättchens vorkommen darf. Die alphabetische Reihenfolge spielt auch hier keine Rolle.

Beispiel:



*Ein Spieler legt die Plättchen **S**äge, **B**rot, **E**is, **F**ahrrad und **B**uch vor sich ab. Bis zum Plättchen mit dem Fahrrad ist noch alles richtig. **B**uch aber enthält wie das **F**ahrrad ein **h**. Der Spieler erhält somit nur 4 Punkte.*

Wenn Sie zu „Presto! Presto!“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien



piatnik.com