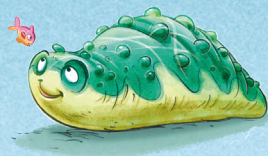




# Piff Paff & Friends



## Das lustige Fangen-Spiel im Meer

von Brad Ross & Don Ullman  
für 2 bis 4 Spieler, ab 5 Jahren

Piff Paff, der kleine stachelige Kugelfisch, spielt leidenschaftlich gerne mit seinen Freunden Fangen. Schnell wechselt dabei die Rolle des Fängers, was gelegentlich ganz schön für Verwirrung sorgt. Begleitet wird die lustige Spielgruppe von einem Blubbergeräusch.

Doch aufgepasst: Ertönt das Horn, endet die Runde und der aktuelle Fänger verliert eines seiner Blubberbläschen. Wer schafft es, am Ende einer Runde als Letzter noch Blubberbläschen übrig zu haben und entscheidet so das Spiel für sich?

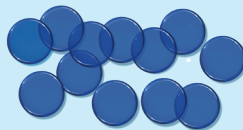
## SPIELINHALT



60 Karten: je 5 von Piff Paff  
und jedem seiner 11 Freunde



12 runde Plättchen: eines mit Piff Paff  
und je eines von seinen 11 Freunden



12 blaue, transparente Chips

1 Spielanleitung



1 elektronischer Timer mit Sound

Zusätzlich werden zwei AAA Batterien 1,5V  
benötigt. Batterien NICHT im Spiel enthalten!



## SPIELZIEL

Das Ziel ist es, so lange im Spiel zu bleiben, bis alle anderen Mitspieler ihre Chips verloren haben und aus dem Spiel ausgeschieden sind. Dafür ist es notwendig, die runden Plättchen von Piff Paff & seinen Freunden gut im Auge zu behalten, um schnell die passende Karte abzulegen, wenn man an der Reihe ist.

## SPIELVORBEREITUNG

• Löst vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. Außerdem müssen zwei 1,5V AAA Batterien in den Timer eingesetzt werden. Siehe dazu „Das Einsetzen und Wechseln der Batterien“ am Ende der Spielanleitung. Lasst euch dabei am besten von einem Erwachsenen helfen. Auf der Unterseite des Timers befindet sich der Ein- und Ausschalter. Schiebt diesen auf die Position I, um ihn einzuschalten. Zu Beginn jeder Runde wird der Timer durch Drücken auf den stacheligen orangefarbenen Knopf auf der Oberseite gestartet. Es ertönt ein Blubbergeräusch, das nach dem Zufallsprinzip zwischen 10 und 60 Sekunden lang blubbert, bevor ein Signalhorn ertönt und die Zeit endet.

• Verteilt die runden Plättchen gleichmäßig an die Spieler:

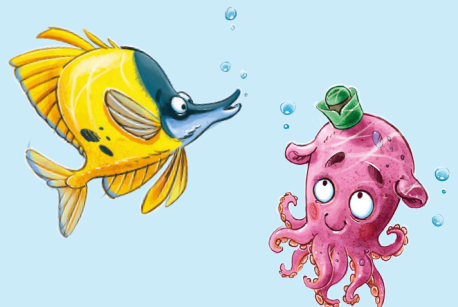
Bei 2 Spielern erhält jeder 6 Plättchen, bei 3 Spielern erhält jeder 4 Plättchen, und bei 4 Spielern erhält jeder 3 Plättchen.

• Jeder Spieler legt seine Plättchen offen in einer Reihe vor sich auf. Achtet dabei darauf, dass zwischen den Plättchen genügend Abstand ist, sodass eine Karte gut auf einem Plättchen abgelegt werden kann, ohne dass sie dabei eine benachbarte Karte oder benachbartes Plättchen berührt oder gar verdeckt. Die Plättchen und in Folge die Karten sollen stets gut von den Mitspielern gesehen und erreicht werden können.

• Jeder Spieler erhält 3 blaue Chips.

• Mischt die Karten gut und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

• Stellt den Timer neben den Karten bereit.





## SPIELABLAUF

Der Jüngste beginnt. Er startet den Timer, zieht die oberste Karte vom Stapel und sucht schnell das runde Plättchen auf dem Tisch, welches das gleiche Motiv wie jenes auf der Karte zeigt. Hat er es entdeckt, legt er die Karte OFFEN auf dieses Plättchen:

- Liegt das passende Plättchen vor einem Mitspieler, ruft er dabei laut „Du bist´s, ...“ und nennt den Namen des jeweiligen Mitspielers. Nun muss der genannte Mitspieler schnell eine Karte vom Stapel ziehen und das dazu passende Plättchen suchen.
- Liegt das passende Plättchen vor ihm selbst, ruft er laut: „Piff Paff“, zieht schnell eine weitere Karte vom Stapel und sucht wiederum das dazu passende Plättchen.

**Anmerkung:** Wird im weiteren Spielverlauf wieder ein Motiv gezogen, dessen Plättchen bereits von einer Karte bedeckt ist, wird die neue Karte einfach darauf abgelegt.

Das Spiel geht wie beschrieben so lange weiter, bis das Blubbergeräusch endet und das Signalthorn ertönt. Damit ist die Runde zu Ende. Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, wenn das Signalthorn ertönt, verliert einen blauen Chip. Dieser wird zurück in die Schachtel gelegt. Danach werden alle Karten neu gemischt und wieder als verdeckter

Stapel in die Tischmitte gelegt. Anschließend wählt jeder Spieler eines seiner runden Plättchen und gibt es an seinen linken Nachbarn weiter, der es zu seinen offenen Plättchen legt.

Wer den stacheligen Kugelfisch Piff Paff hat, muss diesen weitergeben. Und schon kann eine neue Runde beginnen, indem der Verlierer der vergangenen Runde den Timer startet, eine Karte zieht und so weiter.

Hat ein Spieler alle seine 3 Chips verloren, scheidet er aus dem Spiel aus. Seine runden Plättchen werden gleichmäßig an die noch im Spiel verbliebenen Spieler verteilt und das Spiel wird wie beschrieben fortgesetzt.

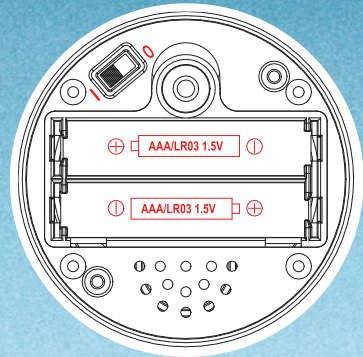
## SPIELEND

Das Spiel endet, sobald nur mehr ein Spieler am Ende einer Runde einen oder mehrere Chips übrig hat. Dieser Spieler gewinnt.



## Das Einsetzen und Wechseln der Batterien

Der Timer funktioniert mit zwei 1,5V AAA Batterien (nicht enthalten). Batterien sollten nur von Erwachsenen gehandhabt und aus der Reichweite von Kindern gehalten werden. Zum Batteriewechsel ist die Schraube am Deckel des Batteriefachs auf der Unterseite des Timers abzuschrauben, das Batteriefach zu öffnen und jede Batterie unter Beachtung der Polung einzusetzen (siehe Grafik). Danach ist der Deckel wieder auf das Batteriefach aufzusetzen und die Schraube festzudrehen. Die hier angeführten Sicherheitshinweise sind zu beachten.



## BATTERIESICHERHEITSHINWEISE

In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Herausnehmbare, wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen herausnehmbarer, wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Batterien miteinander kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen (immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln).
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
- Darauf achten, dass die Batterien in der korrekten Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Produkt zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen. Die im Produkt befindlichen Batterien können explodieren oder auslaufen.
- Batterien sicher und vorschriftsmäßig entsorgen.
- Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!

*Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.*

**Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.**

Wenn du zu „Piff Paff & Friends“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Du findest uns auf



[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)

