

## Spielende

### 1. Variante

Zu jedem Ort gehören drei Gegenstände. Wenn du den letzten der drei Gegenstände einsetzt, erhältst du einen Glasstein. Wenn alle Gegenstände wieder an ihrem Platz liegen, hat der Spieler gewonnen, der die meisten Glassteine sammeln konnte.

Die Gegenstände werden in der Kreismitte mit der Bildseite nach unten ausgelegt. Sie sind jetzt nur noch an der Form erkennbar. Schafft ihr es, sie trotzdem an ihren richtigen Platz zu legen?

### 2. Variante

Wenn ihr schon gut zählen könnt, dann nehmt statt des Farbwürfels den Zahlenwürfel. Der Wichtel startet zu Spielbeginn an einem beliebigen Ort (Spielplan-teil). Wenn du an der Reihe bist, würfle und bewege Pino um die angezeigte Augenzahl vorwärts. Ihr dürft mit dem Wichtel links und rechts herum gehen.

### 3. Variante

Zu Beginn des Spiels nehmt ihr euch immer abwechselnd einen Gegenstand aus der Kreismitte und legt ihn vor euch ab (bei 2 Spielern je 9 Teile, 3 Spieler je 6 Teile und 4 Spieler je 4 Teile).

Wenn ein Rest übrig bleibt, wird dieser gleich in die entsprechenden Spielplan-teile gelegt. Dann wird wie in Variante 2 mit dem Zahlenwürfel gewürfelt. Immer wenn ihr auf einen Ort kommt, schaut ihr nach, ob ihr einen der Gegenstände, die vor euch liegen, aufräumen könnt.

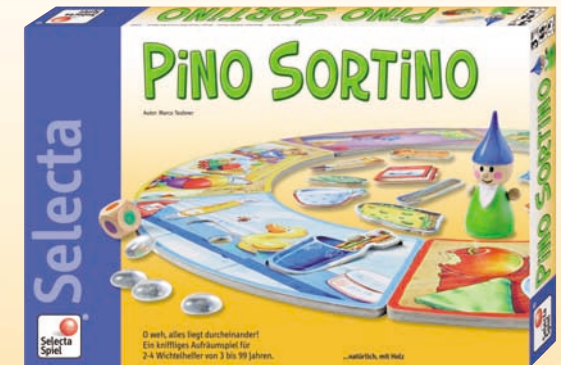
Wer zuerst alle seine Teile unterbringen konnte, hat gewonnen.



**Selecta Spielzeug AG**  
Postfach 47 · 83531 Edling  
DEUTSCHLAND  
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)

© 2007 Selecta Spielzeug AG

# PiNO SORTiNO



# PiNO SORTiNO

**0 weh, alles liegt durcheinander! Ein kniffliges Aufräumspiel für 2-4 Wichtelhelfer von 3 bis 99 Jahren.**

**Autor:** Marco Teubner  
**Illustration:** Gabriela Silveira

**Inhalt:**  
1 Spielplan (bestehend aus 6 Teilen),  
18 Gegenstände,  
1 Wichtel aus Holz,  
6 Glassteine,  
1 Zahlenwürfel,  
1 Farbwürfel,  
1 Spielanleitung

3-99  
Alter  
age  
 leeftijd

2-4

10-15 min



## Geschichte

Alle Dinge haben einen Ort, wo sie hingehören. Der Pullover gehört in den Schrank, der Stempel auf den Schreibtisch und der Stiefel ins Schuhregal. Und doch kommt immer wieder Unordnung ins Haus! Wäre es nicht schön, wenn uns der Wichtel Pino dabei helfen würde, die Dinge in Ordnung zu halten?

## Vorbereitung



Nehmt vor dem Spielen die Gegenstände aus den Spielplanteilen. Fügt die einzelnen Teile des Spielplans in Kreisform zusammen. Legt dann alle Gegenstände mit der Bildseite nach oben in die Kreismitte und stellt den Wichtel dazu. Die Glassteine und der Farbwürfel werden neben den Spielplan gelegt. Der Zahlenwürfel wird für diese Variante nicht benötigt.

Mit Hilfe des Wichtels versucht jeder Spieler die Gegenstände aus der Kreismitte wieder an ihren richtigen Platz zu bringen.

Das jüngste Kind beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, würfle einmal mit dem Farbwürfel. Gehe mit Pino an den Ort mit der angezeigten Farbe. Diese erkennst du immer am Rand des Spielplanteils.

Nun musst du schauen, ob du in der Mitte einen Gegenstand entdeckst, der an diesen Ort gehört. Wenn ja, darfst du diesen Gegenstand nehmen und ihn an seinen richtigen Platz legen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn du dir einmal ein falsches Teil genommen hast, das nicht an diesen Ort gehört, musst du es wieder zu den anderen Gegenständen in die Mitte legen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Ziel des Spieles

## Spielverlauf