

# picco Camillo

Einladend-flottes Mitbringspiel  
für 2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren.



**Spielart:** Mitbringspiel  
**Spieler:** 2 oder mehr Spieler ab 4 Jahren  
**Inhalt:** 1 Spielplan,  
12 Freunde in sechs unterschiedlichen Farben,  
1 Kreisel,  
Spielanleitung  
**Autor:** Reiner Knizia  
**Illustration:** Aleš Vrtal

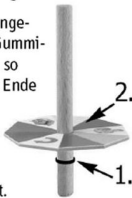
## Geschichte

Der kleine Camillo und seine Freunde sind sehr gesellige Wesen. Am liebsten besuchen sie ihre Freunde, um mit ihnen zu spielen. Sie kommen aber nicht einfach ohne Aufforderung, sondern warten auf eine Einladung. Versucht so viele Freunde wie möglich einzuladen und um euch zu scharen.

## Vorbereitung

Das Verpackungsunterteil wird zu Beginn in die Tischmitte gestellt, so dass es alle Spieler gut erreichen können. Es zeigt die Wohnung von Camillo und seinen Freunden. Stellt alle 12 Spielfiguren in die Wohnung.

Der Kreisel wird zusammengebaut, indem man zuerst den Gummiring über den Holzstab zieht, so dass das untere abgerundete Ende des Holzstabes ca. 1,5 cm Abstand zum Gummiring hat. Anschließend wird der Holzstab von unten in das Zentrum der Scheibe gesteckt.



## Ziel des Spieles

Die Spieler versuchen möglichst viele Kinder zu sich einzuladen und die entsprechenden Spielfiguren vor sich zu versammeln.

## Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, dann wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an die Reihe kommt, dreht den Kreisel.



Bleibt der Kreisel auf einer Farbseite liegen, könnt ihr eine Spielfigur in passender Farbe zu euch nehmen. Die passende Figur muss aus der Wohnung genommen werden. Nur wenn dort keine Figur der passenden Farbe mehr ist, wird eine passende Figur von einem Mitspieler genommen. Habt ihr bereits beide Figuren in dieser Farbe vor euch stehen, passiert nichts.



Zeigt der Kreisel die Seite mit dem Haus, könnt ihr eine beliebige Figur aus der Wohnung nehmen und vor euch abstellen.



Erscheint die Seite mit dem Kuchen, lockt dieser Camillo & Co. an. Der Spieler, der den Kreisel gedreht hat, erhält von jedem Mitspieler eine Figur und darf sie vor sich abstellen. Wer noch keine Figur hat, muss auch keine abgeben.



Bleibt der Kreisel auf der Seite mit dem Pfeil stehen, ziehen die Kinder alle lieber weiter. Jeder Spieler gibt alle seine Spielfiguren an seinen linken Nachbarn weiter; die Figuren wandern also gleichzeitig reihum. Wer noch keine Figur hat, muss natürlich auch keine weitergeben.

Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn die letzte Figur aus der Wohnung genommen wurde. Wer die meisten Figuren hat, gewinnt.

Bei einem Unentschieden wird noch so lange weiter gespielt, bis es einen eindeutigen Sieger gibt – und das kann sogar ein Spieler sein, der am Unentschieden gar nicht beteiligt war. Wenn dabei das Haus auf dem Kreisel erscheint, erhält der Spieler keine Figur und der nächste Spieler ist am Zug.

Und nun viel Spaß mit Camillo und seinen Freunden!