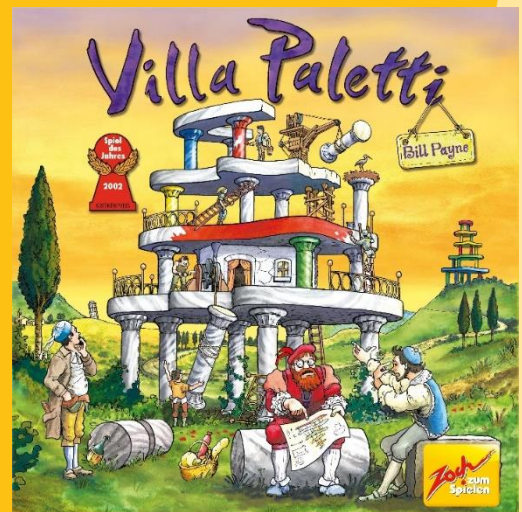


Spiel-Regeln in Leichter Sprache:

Villa Paletti



Anzahl der Spieler: 2 oder 4

Dauer: etwa eine halbe Stunde

Worum geht es bei Villa Paletti?

Villa Paletti ist ein Bau-Spiel.

Für Villa Paletti braucht ihr ruhige Hände.



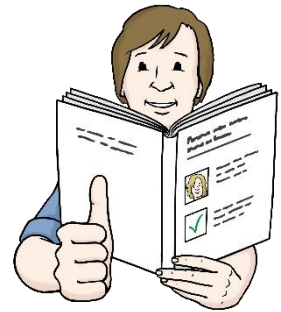
Spiel-Regeln in Leichter Sprache

Diese Spiel-Regeln sind in Leichter Sprache.

Leichte Sprache hat viele Regeln.

Zum Beispiel:

- kurze Sätze schreiben,
- einfache Wörter nutzen,
- zusammen-gesetzte Wörter trennen.



Im Text steht die männliche Form,
zum Beispiel Spieler.

Der Text ist dadurch einfacher zu lesen.

Gemeint sind Menschen mit jedem Geschlecht.

Spieler sagen beim Spielen meistens **du** zueinander.

In den Spiel-Regeln steht deshalb du.

Spiel-Regeln lesen

Spiel-Regeln sind manchmal schwer zu lesen.

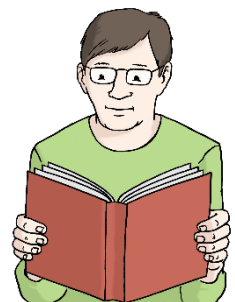
Bevor du die Spiel-Regeln liest:

- Nimm das Spiel-Material aus der Schachtel.
Schau dir das Spiel-Material an.
- Lies die Spiel-Regeln vor dem Spielen.
- Vielleicht musst du die Spiel-Regeln 2 mal lesen.
- Du hast immer noch eine Frage?

Vielleicht hilft:

Das Spiel Schritt für Schritt spielen
und dabei die Spiel-Regeln noch einmal lesen.

Oder du bittest Jemanden um Hilfe.



Inhalt

In der Schachtel sind

- 1 Boden-Platte,
- 5 bunte Platten,
- viele bunte Säulen,
- 1 langer Würfel mit 4 Farb-Seiten,
- 1 Haken.

Das Spiel vorbereiten

Legt die Boden-Platte in die Mitte vom Tisch.

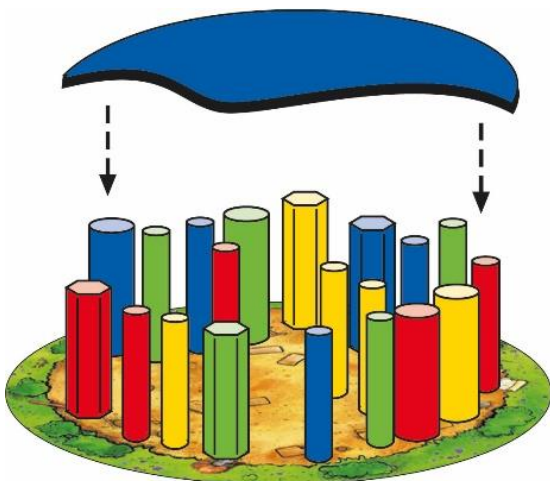
Stellt alle bunten Säulen auf die Boden-Platte.

Die Säulen müssen auf der braunen Fläche stehen.

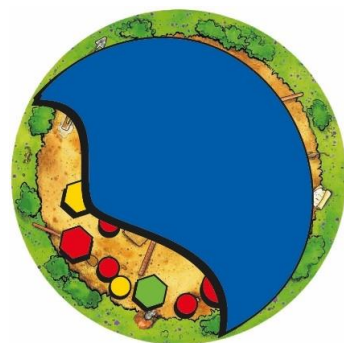
Die Säulen dürfen **nicht** auf dem grünen Rand stehen.

Legt die blaue Platte möglichst mittig auf die Säulen.

Einige Säulen bleiben frei.



Von oben sieht das so aus:

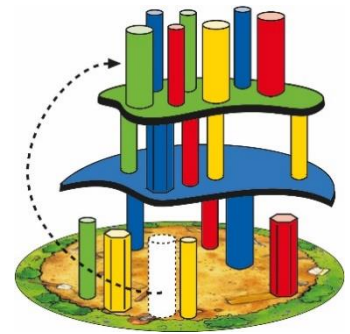


Ziel

Das Ziel von Villa Paletti ist:

Die eigenen Säulen immer weiter hoch stellen.

Der Turm darf **nicht** einstürzen.



Farben aussuchen

Bei 4 Spielern:

Jedem Spieler gehören 5 Säulen mit der gleichen Farbe.

Ihr könnt euch **nicht** einigen?

Würfelt die Farben mit dem langen Würfel aus.



Bei 2 Spielern:

Jeder Spieler bekommt 2 Farben.

Jedem Spieler gehören 10 Säulen.

Spielen

Du bist an der Reihe.

Stell eine von deinen Säulen hoch.

Manchmal geht das **nicht**.

Was du dann machen musst,

steht später im Text.

Eine Säule hoch stellen

Stell eine von deinen Säulen auf die oberste Platte.

Du darfst **keine** Säule von der obersten Platte nehmen.

Am Anfang ist die blaue Platte die oberste Platte.

Du darfst die Platte über der Säule leicht hoch heben.

Du darfst den Haken als Hilfe nehmen:

Mit dem Haken ziehst du zum Beispiel eine Säule aus dem Turm.

Du darfst **keine** andere Säule anfassen.



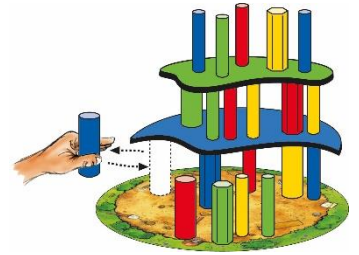
Nur ein Versuch:

Du hast **nur einen** Versuch.

Du schaffst es **nicht**?

Stell die Säule zurück.

Die Säule ist gesperrt und bleibt bis zum Spiel-Ende stehen.



Wenn du keine Säule hoch stellen kannst

Die anderen Spieler entscheiden mit:

Kann eine Säule hoch gestellt werden oder **nicht**?

Die anderen Spieler sind einverstanden.

Du legst eine neue Platte oben auf den Turm.

Du musst die Platte auf 3 oder mehr Säulen legen.

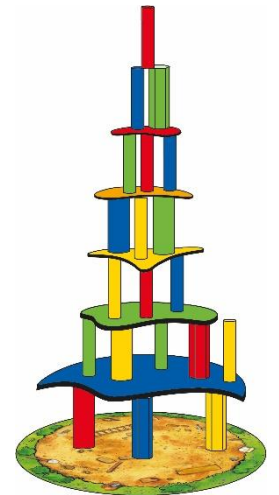
Die Reihen-Folge von den Platten ist:

blau, grün, gelb, orange, rot.

Du kannst **keine** neue Platte legen?

Zum Beispiel weil nur 1 oder 2 Säulen oben stehen?

Dann musst du aussetzen.



Ein Spieler ist **nicht** einverstanden.

Der Spieler glaubt,

du kannst **doch** eine von deinen Säulen hoch stellen.

Der andere Spieler muss das beweisen.

Wenn er das schafft:

Die Säule kommt in die Spiel-Schachtel.

Wenn er das **nicht** schafft:

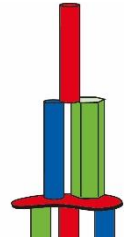
Du nimmst dem anderen Spieler eine Säule weg.

Du darfst die Säule aussuchen.

Die Säule kommt in die Spiel-Schachtel.

Besondere Regel für die Säulen auf der roten Platte

Auf der roten Platte darfst du
Säulen über-einander stellen.



Punkte zählen

Zählt die Punkte nach jedem Spiel-Zug.

Nur die Säulen auf der obersten Platte zählen Punkte.

Die dicken runden Säulen zählen 3 Punkte.

Die eckigen Säulen zählen 2 Punkte.

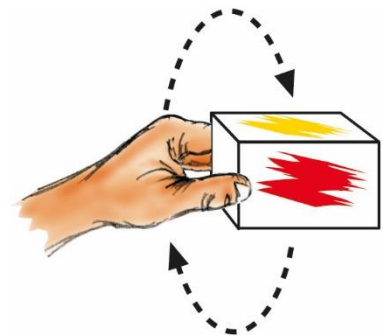
Die dünnen runden Säulen zählen 1 Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten bekommt den langen Würfel.

Erst wenn ein Anderer **mehr** Punkte hat:

Der Spieler dreht den Würfel auf die eigene Farbe.

Der Spieler gibt dem Anderen den Würfel.



Spiel-Ende

Niemand kann mehr eine Säule hoch stellen.

Und niemand kann mehr eine neue Platte legen.

Oder der Turm stürzt ein.

Der Spieler mit dem Würfel gewinnt.

Ausnahme:

Der Spieler mit dem Würfel bringt den Turm selbst zum Einstürzen.

Dann gewinnt der Spieler mit der Farbe,
die der Würfel zeigt.



Die Regeln von Villa Paletti auf einer Seite

Alle Säulen auf die Boden-Platte stellen.

Die blaue Platte auf die Säulen legen.

Wer dran ist,

stellt eine eigene Säule auf die oberste Platte.

Wer **keine** Säule hoch stellen kann,

legt eine neue Platte auf den Turm.

Eine Platte muss immer auf 3 oder mehr Säulen gelegt werden.

Ein Gegner ist **nicht** einverstanden:

Der Gegner stellt eine Säule vom Spieler hoch.

Das klappt:

Die Säule kommt weg.

Das klappt **nicht**:

Eine Säule vom Gegner kommt weg.

Die Säulen auf der obersten Platte zählen Punkte:

● dicke Säule 3 Punkte,

● eckige Säule 2 Punkte,

● dünne Säule 1 Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten bekommt den Würfel.

Wenn der Spieler den Würfel abgeben muss:

Der Spieler dreht den Würfel vorher auf die eigene Farbe.

Das Spiel ist zu Ende,

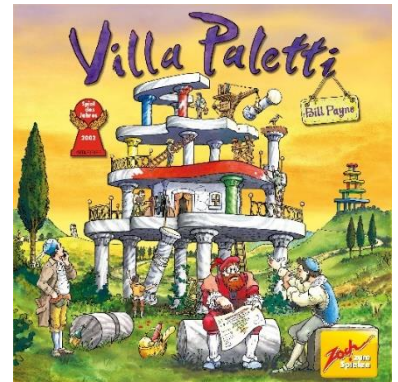
wenn **keiner** mehr etwas machen kann.

Oder wenn der Turm einstürzt.

Der Spieler mit dem Würfel gewinnt.

Wenn der Spieler mit dem Würfel den Turm kaputt gemacht hat:

Der Spieler mit der Farbe vom Würfel gewinnt.



Die Spielregeln in Leichter Sprache wurden erstellt vom

Büro für Leichte Sprache Wittekindshof

Langenhagen 38 b

32549 Bad Oeynhausen



Telefon: 0 57 34 61 12 79



E-Mail: LS@wittekindshof.de



Internet: www.leichte-sprache-wittekindshof.de



Mit freundlicher Genehmigung vom Zoch-Verlag

(Simba Toys GmbH & Co. KG)

Gefördert durch Spiel des Jahres e.V.



Impressum

Herausgeber Büro für Leichte Sprache der Diakonischen Stiftung Wittekindshof |
Langenhagen 38b | 32549 Bad Oeynhausen | www.leichte-sprache-wittekindshof.de

Redaktion Kerstin Göhner, Annika Lange-Kniep

Die Spielregeln wurden geprüft

von Prüferinnen und Prüfern der Diakonischen Stiftung Wittekindshof

Verantwortlich Franziska Büschenfeld

Stand Juni 2021

Europäisches Logo für Einfaches Lesen © Inclusion Europe.

Weitere Informationen unter www.leicht-lesbar.eu

Leichte Sprache Bilder im Vorwort © Lebenshilfe für Menschen mit geistiger Behinderung

Bremen e.V., Illustrator Stefan Albers, Atelier Fleetinsel, 2013

Bilder Villa Paletti und Logo Zoch © Simba Toys GmbH & Co. KG

Logo Spiel des Jahres © Spiel des Jahres e.V.

**Änderungen bedürfen der schriftlichen Genehmigung
durch das Büro für Leichte Sprache Wittekindshof**