



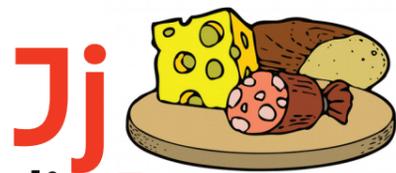
die **A**nanas



der **D**elfin



die **G**urke



die **J**ause



die **M**ango



der **O**rang-Utan



die **Q**ualle



das **S**egelboot



der **V**ogel



die **Y**acht



die **Ö**lfarbe



die **B**anane



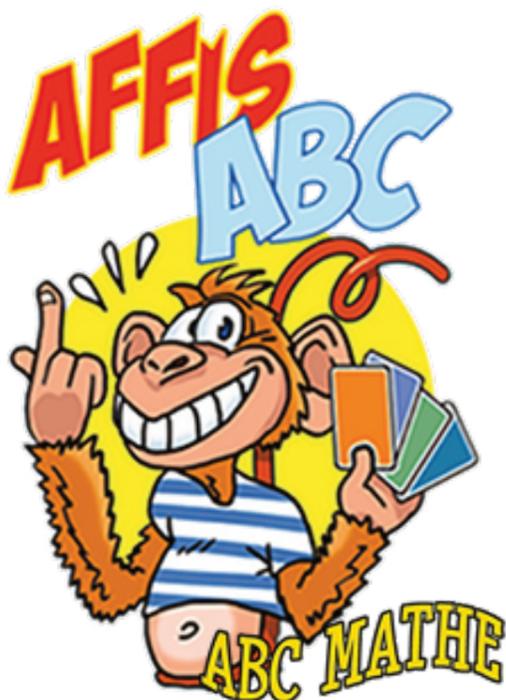
der **E**sel



der **H**und



die **K**atze



die **T**omate



der **W**olf



das **Z**ebra



das **Ü**bungsheft



der **C**lownfisch



die **F**euerwehr



der **I**gel



die **L**okomotive



die **N**elke



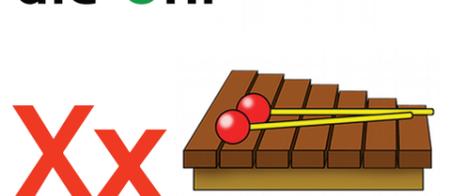
der **P**apagei



die **R**ose



die **U**hr



das **X**ylofon



die **Ä**pfel



der **S**trauß

165 Karten 1 Kartenset

Affitzanz / Pantomime:

Affikarten haben nur die Aufgabe, dem nächsten Spieler eine Anweisung zu geben wie z.B. einen Affitzanz tanzen oder Pantomime spielen. Das Ziel dabei ist, andere Spieler zum Lachen zu bringen. Wenn der Spieler die Aufgabe erledigt, darf er jede beliebige Karte ausspielen. Er ist nicht mehr gebunden an die aktuell gültige Karte. Falls er die Aufgabe nicht macht, muss er 3 Karten ziehen und eine Runde aussetzen.

Spielvorbereitung:

Alle Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten, die er auf die Hand nimmt. Weitere zehn verdeckte Karten bilden seinen persönlichen Stapel. Von diesem wird die oberste Karte umgedreht. Die restlichen Karten werden als Kartenstapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Vom Kartenstapel wird so lange abgehoben, bis eine Basiskarte erscheint. Die Basiskarte bildet den Ablegestapel. **Jetzt beginnt der Spaß ohne Ende!**

Spielablauf:

Die Karten auf der Hand sowie die oberste Karte des persönlichen Stapels können ausgespielt werden. Wird die oberste Karte aus dem persönlichen Stapel abgelegt, darf die nächste umgedreht werden. Wenn ein Spieler keine Karte ausspielen kann, hebt er so lange vom Kartenstapel ab, bis er fortsetzen kann.

Spielende:

Jener Spieler gewinnt, der zuerst alle seine Handkarten sowie die Karten aus seinem persönlichen Stapel ausgespielt hat.

Auf unserer Webseite finden Sie noch mehr Spiele.

© Goran Ritan Eigenverlag 2016



90 Basiskarten:

3 geometrische Formen (30 Dreiecke, 30 Kreise, 30 Quadrate), Zahlen (1-30), A-Z inkl. Sonderbuchstaben und Bildwörtern. Der Spieler muss immer der Form, dem Buchstaben, der Zahl oder dem Oberbegriff des Bildes (etwa Banane auf Jause) folgen. Oberbegriffe sind: Nahrungsmittel, Blumen, Tiere, Fahrzeuge und Alltagsgegenstände.

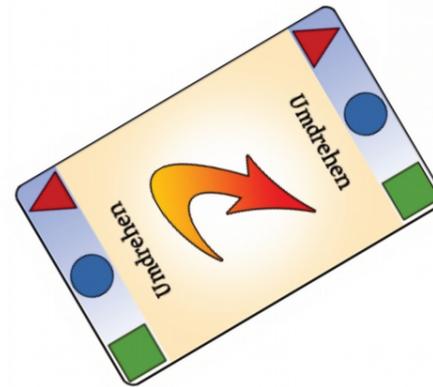
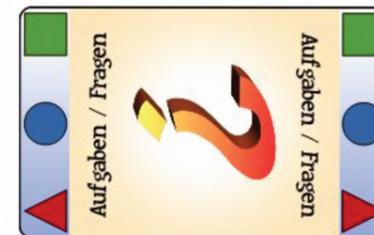
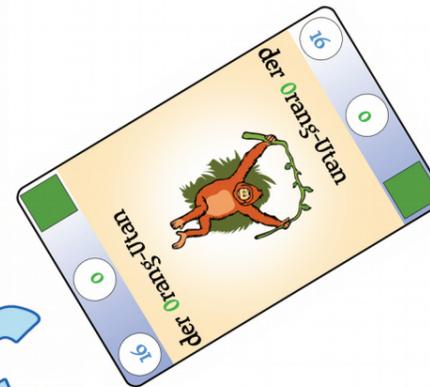
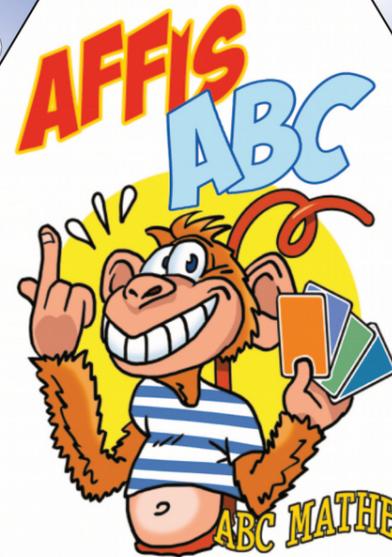
Optionskarten (bzw. Aktionskarten):

- 30 Zauberkarten,
- 21 Aufgabe / Fragekarten,
- 10 Affitzanz / Pantomimekarten,
- 7 rote Ampeln und
- 7 Umdrehekarten.

Wird eine Aktionskarte (wie z.B. Stop) ausgespielt, so erfüllt der nächste Spieler die ihm gestellte Aufgabe. Für den übernächsten Spieler gilt nach wie vor die letzte ausgespielte Basiskarte.

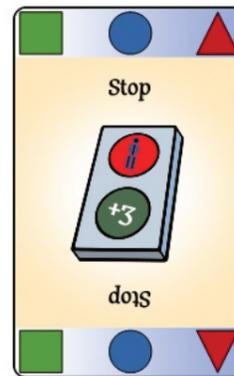
Aufgabe / Frage:

Wenn ein Spieler die Frage richtig beantwortet oder die Aufgabe erledigt, darf er jede beliebige Karte ausspielen. Er ist nicht mehr gebunden an die aktuell gültige Karte. Wenn er die Aufgabe nicht löst, muss er 3 Karten ziehen und eine Runde aussetzen.



Umdrehen:

Richtungswechsel



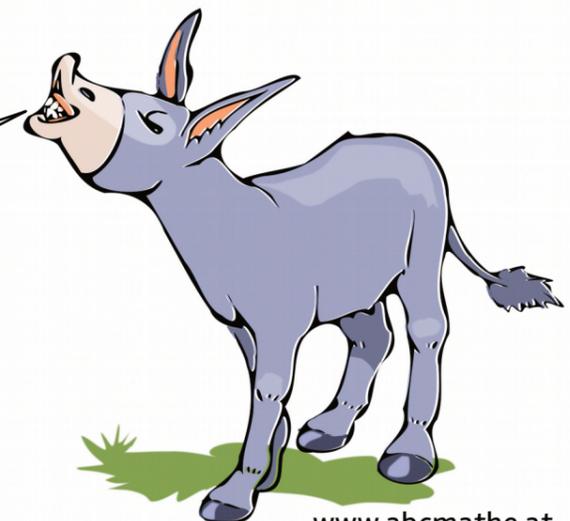
Rote Ampel:

Der nächste Spieler muss 3 Karten ziehen und 1 mal aussetzen.



Zauberkarten:

Der Zauberer darf jeden fehlenden Buchstaben ersetzen. Der Spieler darf eine neue Farbe bzw. Form nach seinem Bedarf definieren.



Eben Spaaaaaß ohne Endeee!