

# SPIELANLEITUNG



## Spielvorbereitung:

Es gibt 76 Action-Karten, 76 Fragen-Karten und 8 Joker-Karten. Mischt die Action-Karten und die Fragen-Karten und legt dann die beiden Kartenstapel verdeckt in die Tischmitte.

Tipp: Ihr müsst nicht alle Karten auf einmal nutzen. Wenn ihr z. B. nur 30 Karten pro Stapel bereitlegt, habt ihr beim nächsten Mal wieder neue, noch ungespielte Karten.

- Alle Mitspielenden bekommen eine Joker-Karte.
- Legt Papier und Stift für jeden Mitspielenden bereit.
- Wer am jüngsten ist, beginnt.

## Spielablauf:

Die Spieler*innen sind reihum (im Uhrzeigersinn) an der Reihe. Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte von einem Stapel seiner Wahl. Die gezogene Karte muss entsprechend gespielt werden – außer es wird ein Joker eingesetzt (siehe Anleitung Joker).

## Action-Karten:

Eine Action-Karte enthält eine kleine oder größere Aufgabe, die du erfüllen musst. Du sollst z. B. etwas zeichnen oder beschreiben, das anschließend von einer anderen Person erraten werden soll. Wird die Aufgabe erfolgreich gelöst, erhältst DU die erfolgreich erarbeitete Action-Karte (es sei denn, es ist auf der Action-Karte anders angegeben). Die Person, die z. B. deine Zeichnung oder deine Beschreibung richtig erraten hat, ist als Belohnung sofort als Nächstes dran – auch wenn das nicht der üblichen Reihenfolge entspricht. Diese Person darf dann direkt eine Karte ziehen und hat damit schneller die Chance, selbst eine Karte zu erspielen. Danach geht es mit der üblichen Reihenfolge weiter. Es gibt auch Aufgaben, die du allein lösen musst. In diesem Fall macht nach dir einfach die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

## Fragen-Karten:

Eine Fragen-Karte stellt dir eine Frage, die du beantworten musst. Dabei gilt meistens: Antworte nicht sofort laut, sondern schreibe deine Antwort verdeckt auf einen Zettel.

▼

Wähle jemanden aus der Runde aus, der ebenfalls eine Antwort aufschreibt – allerdings sollte die Antwort mit deiner übereinstimmen. Aufgabe des anderen Mitspielenden ist also, einzuschätzen, was du auf deinen Zettel geschrieben hast.

Beispielfrage: „Was ist dein liebstes Weihnachtslied?“
Du schreibst: Alle Jahre wieder – der/die andere schreibt: Jingle Bells

- Die Antworten stimmen nicht überein. Niemand erhält die Karte.
- Stimmen beide Antworten überein, erhältst DU die Fragen-Karte.

Die Person, die deine Frage richtig beantwortet hat, darf zur Belohnung direkt weiterspielen – unabhängig von der üblichen Reihenfolge.

## Joker-Karten:

Jede Person bekommt zu Beginn eine Joker-Karte.
Der Joker kann einmal während des eigenen Zuges eingesetzt werden, um eine der folgenden Aktionen auszuführen:

### a) Action überspringen

Die Aufgabe muss nicht gelöst werden. Die Karte zählt trotzdem so, als wäre die Aufgabe erfolgreich erfüllt worden.

### b) Frage überspringen

Die Frage muss nicht beantwortet werden.
Auch hier zählt die Karte so, als wäre sie richtig beantwortet worden.
Hinweis: Ein Joker kann nicht genutzt werden, um eine bereits falsch beantwortete Frage nachträglich zu „retten“.

### c) Aufgabe oder Frage an eine andere Person weitergeben

Man darf die gezogene Aufgabe oder Frage an eine beliebige mitspielende Person aus der Runde weitergeben.

- Löst die andere Person die Aufgabe, erhält man selbst trotzdem die Karte.
- Die Joker-Karte geht nun an die Person, die die Aufgabe/Frage übernommen hat.

## Spielende und Wertung:

Das Spiel endet, wenn die vereinbarte Rundenzahl gespielt ist oder wenn die bereitgelegten Karten aufgebraucht sind. Am Ende werden alle gewonnenen Karten gezählt – inklusive der Joker-Karten.



**Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt das Spiel.**

