

Was bedeutet noch mal der PAPAGEI AUF DEM WÜRFEL?

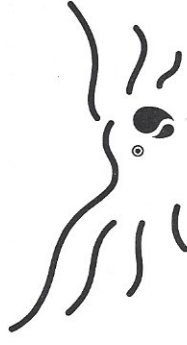
Der Papagei auf dem Würfel ist ein JOKER und gibt euch die Wahl, 1, 2, 3, 4 oder 5 Felder weit mit der roten Spielfigur oder mit dem gelben Glückskegel zu ziehen.

Die Spaßvogel Company

by ROBINSON

Für 3 bis 8 schrille und verrückte Typen ab 108 Monaten (9 Jahren)

Grafik: Gunter Franke
Autor: Bertram Kaes
Mitarbeit: Petra Krumm



Inhalt:

- 1 Spielplan
- 107 Partykarten
- 5 Karten mit Kurzspielregel
- 8 Spaßvogel-Karten
- 1 Spielfigur (rot)
- 1 Glückskegel (gelb)
- 50 pinkfarbene Jubelchips (Wert 10 Punkte)
- 70 türkisfarbene Jubelchips (Wert 1 Punkt)
- 1 Sonderwürfel

Herzlich willkommen im Club der total verrückten Spaßvögel, herein-
spaziert in die Spaßvogel-Company!

Hier wird gelacht, geblödt, Pantomime gespielt, geraten und gerätselt, daß die Palmen rauschen. Wer hier den meisten Witz, die kreativsten spleenigen Ideen und den flapsigsten Humor an den Tag legt, der hat die große Riesenchance, als erster 77 Robinson-Jubel-Chips zu sammeln und damit diesen Spielespaß zu gewinnen.

ZIEL DES SPIELS

Wer erspielt sich als erster 77 Robinson-Jubel-Chips und gewinnt damit dieses herrlich verrückte Partyspiel?

VORBEREITUNG

Bevor die große Spieleparty steigen kann, sind noch einige klitzekleine Vorbereitungen notwendig:

- Die rote Spielfigur wird auf das rosafarbene Spielfeld gestellt.
- Fünf Kurzspielregel-Karten erleichtern während der Spielrunden die Übersicht.
- Die 107 Partykarten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben neben den Plan gelegt.
- Die 8 Spaßvogel-Karten werden ebenfalls gut gemischt und in einen zweiten Stapel gelegt.
- Der gelbe Glückskegel kommt auf das runde Jubelfeld in die Spielplanmitte.
- Die Jubel-Chips werden nach Farbe getrennt ebenfalls neben den Spielplan gelegt.
- Nun muß sich jeder noch einen Stift und Papier besorgen, und dann kann's losgehen.

AUF DIE PLÄTZE – FERTIG – LOS GEHT'S!

Wer die kleinste Nase hat, darf beginnen. Danach wird einfach im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wer dran ist, schnappt sich den Würfel und zieht mit der roten Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn von Spielfeld zu Spielfeld.

Wer den Papagei, also den JOKER würfelt, darf generell wählen, ob er 1, 2, 3, 4 oder 5 Felder ziehen will.

Nachdem ihr gezogen seid, nehmt ihr euch die oberste Partykarte. Die Farbe des Spielfeldes, auf dem die Spielfigur steht, zeigt euch, welche Aufgabe ihr nun gemeinsam spielen dürft.

Wenn ihr die Aufgabe prima gelöst habt, dann dürft ihr anschließend nochmals würfeln und mit dem gelben Glückskegel bestimmen, wie viele Jubel-Chips ihr gutgeschrieben erhaltet.

Aber dazu später mehr unter: *Wie kommt man zu Robinson-Jubel-Chips?*

Anschließend ist dann der linke Nachbar dran mit würfeln

Die Bedeutung der 7 verschiedenen Spielfelder

Das rote PANTOMIME-Feld

Wer auf diesem Feld landet, nimmt die oberste Partykarte, wählt einen der 3 roten Begriffe aus und trägt ihn pantomimisch vor.

Alle Mitspieler müssen erraten, was ihnen da vorgespielt wird. Wer's als erster errät, hat gemeinsam mit dem Pantomimen gewonnen und ermittelt sofort seine Jubel-Chips.

Das blaue Feld „WAS FÄLLT DIR EIN“?

Wer auf diesem Feld landet, nimmt die oberste Partykarte und liest den im blauen Feld stehenden Begriff laut vor.
Nennen wir diesen Spieler einfach mal „Crazy Banana“.

Aufgabe aller Spieler ist es nun, sich 5 Worte zum genannten Begriff einfallen zu lassen, diese zu notieren und mit der Zahl 1 bis 5 zu kennzeichnen.

Immer frei nach dem Motto: Ich schreibe jetzt einfach auf, was mir zu diesem Begriff einfällt.

Nachdem jeder 5 Worte aufgeschrieben hat (laßt euch ruhig Zeit!), würfeln die Mitspieler die gelbe Partykarte, und liest seinen Mitspielern die gelbe Aufgabe laut vor.

Er muß zuerst laut seine Schätzzahl nennen, bevor er die Mitspieler fragen darf.

Hier ist wohl ein Beispiel fällig:

Gesucht sind 5 Worte zum Thema SCHULE.

„Crazy Banana“ würfelt die „3“. Als drittes Wort steht auf seinem Blatt Papier „Lehrer“. Also liest er laut „Lehrer“ vor.

Jeder Mitspieler, der auf seinem Blatt ebenfalls „Lehrer“ notiert hat, hat mit ihm zusammen gewonnen.

Wenn kein Mitspieler das erwürfelte Wort notiert hat, dann geht leider auch „Crazy Banana“ leer aus und erhält keine Jubel-Chips!

Das grüne MALEN-Feld

Wer auf diesem Feld landet, nimmt die oberste Partykarte, wählt einen der 3 grünen Begriffe aus und malt ihn.

Alle Mitspieler müssen erraten, was ihnen da vorgemalt wird. Wer's als erster errät, hat gemeinsam mit dem Maler gewonnen und ermittelt sofort seine Jubel-Chips.

Das orangefarbene PARTYSPIELE-Feld

Wer auf diesem Feld landet, nimmt die oberste Partykarte, liest sich leise die Partyaufgabe durch und spielt sie anschließend – häufig gemeinsam mit seinen Mitspielern.

Wer seine Aufgabe prima gelöst hat, hat gewonnen und darf sofort seine Jubel-Chips ermitteln. Meistens gibt's auch für einen Mitspieler Grund zur Freude, weil er ebenfalls Jubel-Chips erhält.

Das gelbe RATE MAL-Feld

Wer auf diesem Feld landet, nimmt die oberste Partykarte, und liest seinen Mitspielern die gelbe Aufgabe laut vor.

Er muß zuerst laut seine Schätzzahl nennen, bevor er die Mitspieler fragen darf.

Bei diesem Spiel kann nur der Schätzer gewinnen – und auch nur dann, wenn er richtig geschätzt hat.

Das rosafarbene LÜGENGESCHICHTEN-Feld

Wer auf diesem Feld landet, nimmt die oberste Partykarte und liest seinen Mitspielern die rosafarbene Frage und die darunterstehenden Antworten laut vor.

ACHTUNG: Eine der 4 Antworten muß er sich selbst ausdenken. Diese Antwort muß so schrecklich falsch sein, daß sie schon wieder glaubhaft klingt.

Jeder der Mitspieler darf nun auf die richtige Antwort tippen. (Die richtige Antwort ist mit einem Sternchen gekennzeichnet.)

Wer gewinnt?

Jeder Mitspieler, der auf die richtige Antwort tippt, gewinnt.

Der Vorleser darf ebenfalls Jubel-Chips kassieren, wenn mindestens 1 Mitspieler auf seine selbst erfundene, falsche Antwort hereingefallen ist.

Das SPIELFELD MIT DEM LILA BLITZ

Nun endlich kommen die 8 Spaßvogel-Karten ins Spiel. (Sie tragen die Werte 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9).

Sie werden vor dem Spieler verdeckt in einer Reihe nebeneinander gelegt.

Die Frage an den Spieler lautet nun:

Ist die Zahl auf der Karte ganz links größer oder kleiner als 5?

Er gibt seinen Tip ab und dreht die Karte anschließend um.

Richtig geraten?

Die Karte wird wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.

Falsch geraten?

Die Karte bleibt offen auf dem Tisch liegen.

Nun kommt die Karte rechts daneben an die Reihe.

Ab sofort lautet die Frage immer:

Ist die Zahl auf der Karte höher oder niedriger als die soeben aufgedeckte, letzte Karte?

Richtig getippt: Verdeckt zurücklegen.

Falsch getippt: Offen liegenlassen.

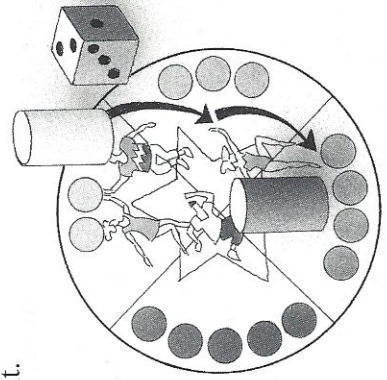
Wie kann man gewinnen?

Nachdem alle 8 Karten durchgespielt sind, dürfen nur 2 Karten falsch geraten worden sein. Liegen also höchstens 2 Karten offen auf dem Tisch, dann gibt's wieder die berühmten Jubel-Chips.

Wie kommt man zu Robinson-Jubel-Chips?

Wer seine Aufgabe (häufig zusammen mit einem Mitspieler) prima erledigt hat, der erhält Robinson-Jubel-Chips:

Er schnappt sich den Würfel und würfelt.



Nun bewegt er den gelben Glückskegel um so viele Felder im Uhrzeigersinn, wie er Augen gewürfelt hat. Das Feld, auf dem der gelbe Glückskegel landet, zeigt genau an, wie viele Jubel-Chips er sich auszahlen lassen darf. (Wer den Joker wirft, darf selbst entscheiden, ob er 1, 2, 3, 4 oder 5 Felder mit dem gelben Glückskegel ziehen will. Klar, daß ihr nur soweit zieht, bis ihr auf dem 5er Belohnungsfeld ankommt).

Anschließend dürfen Mitspieler, die bei der Aufgabe erfolgreich waren, ebenfalls würfeln und so ihre Jubel-Chips ermitteln.

ENDE DER VERRÜCKTEN SPIELEREI

Wer als erster 77 oder mehr Robinson-Jubel-Chips sammeln konnte, hat das Ding gedreht, und dreht jubelnd ab!

Herzlichen Glückwunsch !!

GANZ ZUM SCHLUSS

Was bedeuten die TÜRKISFARBENEN CHIPS?

1 türkisfarbener Jubel-Chip ist 1 Punkt wert.

Was bedeuten die PINKFARBENEN CHIPS?

1 pinkfarbener Jubel-Chip ist 10 Punkte wert.

Wer 10 türkisfarbene Jubel-Chips gesammelt hat, tauscht sie gegen 1 pinkfarbenen ein.