

Quelf

DAS CHAOS HAT EINEN NEUEN NAMEN

Was soll ich denn eigentlich mit diesem Spiel anfangen???



Spielanleitung



DAS ZIEL DES SPIELS

SPASS HABEN, WAS DENN SONST?

Gibt's noch einen anderen Grund, ein Spiel zu spielen?

Na gut. Für diejenigen von euch, die ein bisschen mehr „Anweisungen“ brauchen: Dein Ziel ist es, das letzte Feld des Spielplans zu erreichen (auf dem die Rakete steht). Dafür musst du würfeln, Karten vorlesen und dich - allgemein ausgedrückt - auf dem Weg zum Ziel total zum Affen machen. Schnall dich mal lieber an: Die Fahrt könnte holperig werden!

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Mische jeden Kartenstapel durch und lege die Stapel in Reichweite aller Spieler neben den Spielplan. Lege den Würfel, die Sanduhr, den Notizblock und einen Stift bereit.
- 2 Jeder Spieler sucht sich eine der acht Quelf-Spielfiguren aus und stellt sie auf das Startfeld.
- 3 Jeder Spieler wirft den Würfel: Wer die höchste Augenzahl hat, fängt an. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

DER ANFANG VON QUELF IST TOTAL EINFACH!



Wenn du am Zug bist, wirfst du den Würfel und ziehst mit deiner Figur um entsprechend viele Felder über den Plan. Ziehe eine Karte der Farbe des Feldes, auf dem du gelandet bist. LIES DIE KARTE VOR und führe ihre Anweisungen aus. Wenn du auf einem GRÜNEN Feld landest, ziehst dein rechter Nachbar die Karte und liest sie dir vor.

DIE QUELFLÄNDER

Jede Quelf-Figur hat eine eigene Persönlichkeit, die dir auf den Karten immer wieder begegnet. Der Charakter deiner Figur kann sich auf den Verlauf deines Spiels auswirken. Wenn eine Karte verlangt, dass deine Figur etwas Bestimmtes tut, dann musst du dieser Anweisung folgen. Lies dir die Beschreibung der acht Figuren am Ende der Anleitung aufmerksam durch und denke gut darüber nach, welche Rolle du übernehmen willst!



DIE KARTEN

LIES DIE GEZOGENE KARTE VOR UND FÜHRE IHRE ANWEISUNGEN AUS!*

Genau - so einfach geht das!

Strafe: Jede Karte hat eine Strafzahl. Wenn du die Anweisung der Karte nicht erfolgreich ausführst oder ihre Frage nicht richtig beantworten kannst, musst du um so viele Felder auf dem Spielplan zurückgehen. Pass auf, dass du nicht zu oft bestraft wirst!

Gegen die Zeit: Bei diesen Karten brauchst du die Sanduhr. Nachdem du die Karte vorgelesen hast, wird die Sanduhr umgedreht und die Zeit für deine Aufgabe läuft.

Streng geheim: Diese Karten liest du still für dich. Wenn du die Anweisung ausgeführt hast, legst du die Karte so ab, dass sie niemand sehen kann. Manchmal versuchen andere Spieler die streng geheimen Karten zu lesen, und dann kriegen sie einen Schreck, wenn sie den QUELF-EFFEKT sehen!

Quelf-Effekt: Jede Karte hat einen Quelf-Effekt. Manchmal wird dort erklärt, wie die Karte funktioniert, manchmal ist es eine Bonusfrage oder ein Zusatzeffekt, und manchmal ist es nur etwas, das irgendein Quelfländer mal gesagt hat (oder gesagt haben soll - das weiß niemand so genau).

* Wenn du glaubst, dass du die Aufgabe der Karte nicht SICHER GENUG ausführen kannst, folgst du deinem gesunden Menschenverstand und ziehst einfach eine andere Karte. Es gibt keine Strafe, wenn dir eine Aktivität zu halsbrecherisch erscheint.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der erste Spieler, der das Zielfeld erreicht und die abschließende **HIRNKNOTS**-Frage richtig beantwortet, hat gewonnen. Da du das Spiel unbedingt gewinnen willst, machen wir's für dich diesmal ein bisschen härter: Du musst zwei richtige Antworten geben, während alle anderen Spieler nur eine richtige Antwort brauchen. Wenn du nicht der Spieler bist, der in dieser Runde bestraft wird: Herzlichen Glückwunsch! Du hast gerade Quelf gewonnen!

SHOWBISS 2

Spieler diese Karte gegen die Zeit. Diese Karte ist streng geheim! Du bist ein Nachrichtensprecher. Berichte uns ganz ernsthaft über die schockierende Nachricht, dass die Unterwäsche deiner Mutter im Waschetrockner Feuer gefangen hat. Starte die Zeit und berichte, bis die Zeit abgelaufen ist.

DER QUELF-EFFEKT

Wenn du der zweite Spieler bist, der diese Karte liest, ziehst du um 3 Felder weiter.
"Meine Eltern haben niemals Unterwäsche getragen. Und wo ich drüber nachdenke: Ich trage auch niemals Unterwäsche."
- Das Schnab

WAS SOLLEN DENN DIESE VIELEN KARTEN?!?

HALTE DIESE BESCHREIBUNG WÄHREND DES SPIELS GRIFFBEREIT.



REGELZ

Wenn du eine **REGELZ**-Karte ziehst, gilt der Effekt der Karte nicht nur während deines Zugs. Er kann auch bis zum Ende des Spiels dauern! Du musst die Regeln dieser Karten befolgen, solange die Karte im Spiel ist. Wenn du das nicht tust, musst du um so viele Straffelder zurückgehen, wie die Karte angibt.

Es gibt drei Arten von **REGELZ**-Karten:

REGEL FÜR ALLE: Diese Regel gilt für alle Spieler. Wenn du eine solche Karte ziehst, legst du sie in die Mitte des Spielplans, und alle Spieler müssen die Regel ständig befolgen. Wer die Regel nicht befolgt, wird bestraft. Eine **REGEL FÜR ALLE** bleibt so lange im Spiel, bis sie durch eine andere Karte wieder aufgehoben und weggenommen wird.

SPRECHREGEL: Diese Regel gilt nur für den Spieler, der die Karte gezogen hat. Ein Spieler kann immer nur eine Sprechregel-Karte gleichzeitig haben. Lege deine Sprechregel-Karte vor dich hin. Wenn du dabei erwischst wirst, die Sprechregel nicht zu befolgen, musst du zur Strafe zurückgehen, aber die Karte bleibt weiterhin im Spiel!

AKTIONSREGEL: Diese Regel gilt nur für den Spieler, der die Karte gezogen hat. Ein Spieler kann immer nur eine Aktionsregel-Karte gleichzeitig haben. Lege deine Aktionsregel-Karte vor dich hin. Wenn du dabei erwischst wirst, die Aktionsregel nicht zu befolgen, musst du zur Strafe zurückgehen, aber die Karte bleibt weiterhin im Spiel!

Es gibt ein paar Dinge, die für alle **REGELZ**-Karten gelten:

- * Wenn du eine **REGELZ**-Karte nicht richtig erfüllst, es aber niemand bemerkt, dann bist du noch mal gut davongekommen! Jeder Spieler sollte auf die **REGELZ**-Karten der anderen Spieler achten und aufpassen, dass sie befolgt werden.
- * Wenn du während des Spiels einige oder alle deiner **REGELZ**-Karten loswerden willst, musst du zum Startfeld zurückkehren, deine **REGELZ**-Karten ablegen und wieder von vorne losgehen.



QUISSELS

QUISSELS ist die klassische Wissens-kategorie, nur dass die Fragen hier nicht gerade „klassisch“ sind! Sie reichen vom unglaublich Banalen zum absolut Unmöglichen. Denke daran, dass dies Fragenkarten sind, also zieht dein rechter Nachbar deine **QUISSELS**-Karte und liest dir die Frage vor. Wenn deine Antwort richtig ist, hast du dir die Strafe erspart!

Auf vielen **QUISSELS**-Karten steht eine „Noch 'ne Frage“. Unabhängig davon, ob du die erste Frage richtig beantworten konntest, kannst du es mit der Noch 'ne Frage versuchen. Wenn du sie richtig beantwortest, darfst du ein Feld weiterziehen.



STUNTZ & SHOWBISS

Die **STUNTZ**-Karten werden dich auf Trab halten. Ehrlich! Hast du denn schon mal einen Schuh auf dem Kopf balanciert? Wie lange kannst du jemanden ansehen, ohne zu blinzeln? Hast du dir nicht schon lange gewünscht, mal unter dem Tisch sitzen zu dürfen? Hier findest du's raus!

Die Bühne gehört dir! Die **SHOWBISS**-Karten lassen dich singen, tanzen, schauspielern, Leute imitieren, Pantomime spielen, Gedichte schreiben ... Eben alles, was deine Mitspieler unterhält. Achtung: Wenn du nicht gerne Leute imitierst, könnte Quelf für dich das falsche Spiel sein!

EIN PAAR TIPPS ZU SHOWBISS & STUNTZ

Wenn dich eine Karte anweist, dass die anderen Spieler raten sollen, dann musst du deine Mitspieler dazu bringen, den unterstrichenen Text der Karte zu erraten, bevor die Sanduhr durchläuft.

Sollte dir eine Karte eine Anweisung geben, die einer deiner **REGELZ**-Karten widerspricht, dann ignorierst du die **REGELZ**-Karte und führst die andere Karte aus. Danach gilt wieder deine **REGELZ**-Karte.

Es kann sein, dass eine Karte einen Gegenstand verlangt, den du gerade nicht griffbereit hast (z.B. einen Hut, eine Sonnenbrille, einen Spiegel oder ähnliches). In diesem Fall musst du eben improvisieren! Du brauchst z.B. eine Schnur? Dann nimm doch deinen Schnürsenkel. Wenn du keinen Ersatzgegenstand finden kannst, darfst du eine neue Karte ziehen.

Das oberste Gebot bei allen Aktivitäten heißt: SICHERHEIT! Einige **SHOWBISS**- und **STUNTZ**-Karten erfordern Körpereinsatz. Wenn ihr nicht in der Lage seid, die Aufgabe sicher auszuführen, dann dürft ihr eine neue Karte ziehen.



HIRNKNOTS

In der **HIRNKNOTS**-Kategorie spielen alle mit! Wenn du eine **HIRNKNOTS**-Karte ziehst, darfst du das Thema auswählen (sofern es so auf der Karte steht), z.B. „Fischarten“ oder „Lippenstiftmarken“. Nun gibt jeder Spieler reihum eine Antwort zum Thema. Du fängst an, und danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Dies geht so lange weiter bis:

- * einem Spieler keine gültige Antwort mehr einfällt; oder
- * ein Spieler eine Antwort sagt, die bereits genannt wurde; oder
- * ein Spieler länger als ca. 10 Sekunden braucht, bis er eine Antwort nennt.

Der Spieler, der die Antwortkette abgebrochen hat, wird bestraft.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



DIE QUELFLÄNDER ...



Der Dude kam in einem Bus zur Welt und seitdem ist er ständig auf Achse! Als der „Obercoolste aller Coolen“ fühlt er sich am wohlsten, wenn er auf seinem Motorrad über staubige Landstraßen heizen kann. Mit Jeans, Lederjacke, Sonnenbrille und Haartolle hält sich **der Dude** für den ultimativen Supertypen, auf den alle Tussis voll abfahren müssen. Warum sie es dann doch nicht tun, ist ihm ein Rätsel. Schmeiß dich hinter ihm aufs Motorrad und mach mit ihm eine lässige Tour durchs Quellfland!

Schinsorig Fledermaus hat keine Ahnung, warum man ihn auf diesen merkwürdigen Namen getauft hat. Er ist das coolste fliegende Nagetier, das es im Quellfland jemals gab. Er lebt in einem Schloss, kann besonders gut hören und seine Flügel wie einen Umhang um seinen Körper legen. *Schinsorig* ist das älteste Lebewesen des Quellflands und hat schon mit so manch einer Legende fröhlich herumgetobt. Er kann zwar viele Geschichten erzählen, doch er hat sich auch immer an die neuen Zeiten angepasst. Im Moment steht er auf Hiphop und trägt eine fette Goldkette um den Hals. Er ist gerne bereit, dich auf deinem rumpeligen Weg durchs Quellfland zu begleiten und dir unterwegs ein paar gute Tipps zu geben!



Frau Gurkfeder ist ein süßes, unschuldiges Ding, ein richtiges Heimchen am Herd. Nur, dass sie eben eine Gurke ist. Eine Dillgurke, um genau zu sein. Sie weiß über alles Bescheid, was im Quellfland so vor sich geht und ihr Ehemann, Herr Schraubenkopf, wäre ohne sie hoffnungslos verloren. Mit ihrer Brille, der Handtasche für alle Fälle und der Feder im – äh – Haar, ist sie eine stete Informationsquelle über die aktuelle Mode, für Klatsch und Tratsch aus der Nachbarschaft und was einen noch so interessieren könnte. Um das verdrehte Quellfland zu erforschen, ist die redselige **Frau Gurkfeder** die perfekte Begleiterin.

Der Keksbauer hat schon früh eine tiefe Liebe zur Landwirtschaft entwickelt und harte Arbeit zu schätzen gelernt. Und er fragte sich: „Warum nicht etwas anbauen, was alle Leute wirklich gerne essen?“ Also beschloss er, auf seinen Feldern Kekse zu züchten. Nun wird jeder sagen, dass man Kekse doch gar nicht ernten kann, doch **der Keksbauer** säte Jahr für Jahr tapfer seine Kekskeime aus und wartete auf ein Wunder. Und wartete, und wartete, und wartete. Seither ist viel Zeit vergangen, und **der Keksbauer** konnte beim Warten eine Menge beobachten. Niemand kennt das Quellfland so gut wie er, und du solltest es dir von ihm zeigen lassen. Vielleicht lernst du ja etwas Neues dazu, und - wer weiß? Vielleicht erntest du sogar ein paar frisch gereifte Kekse!



... NOCH MEHR QUELFLÄNDER!



Ihre Hochwohlgeborenen, **Königin Pfannwender**, ist die resolute Herrscherin über das Quellland. Sie ist stolz. Sie ist ehrenwert. Sie ist groß und großartig zugleich. Nur leider hat sie keinen besonderen Sinn für Humor und lässt sich von niemandem auf den Arm nehmen. Wer es wagt, aus der Reihe zu tanzen, kriegt eins mit ihrem königlichen Pfannenwender-Zepter auf die Birne. Ihre Aufgabe als Herrscherin über das Quellland nimmt sie bierernst und du solltest lieber nicht zu viel darüber nachdenken, wie sie – zum Donnerwetter – Königin werden konnte. Wenn du jemanden brauchst, der dir einen Weg durch den verrückten Dschungel des Quelllandes bahnt, kannst du dich auf diese Königin garantiert immer verlassen!

Wie sollst du ohne den **Super Ninja Affen** deinen Weg durch das Quellland finden? Das freche Affenmädchen im schwarz-rosa Ninja-Outfit ist eine echte Quelf-Expertin, und man erkennt sie sofort an ihrem Markenzeichen: einem riesigen Samurai-Bananenschwert. Im Quellland gibt es ein altes Sprichwort: „Leg dich nie mit einem **Super Ninja Affen** an, der eine Samurai-Banane schwingt.“ Wenn auf deiner Reise durch das Quellland also irgendwas schiefgeht, ist es gar nicht schlecht, einen Ninja Affen mit gut geschliffener Banane zur Seite zu haben!



Wenn irgendein Tier für das Quellland typisch ist, so ist es das **Schnabeltier**. Normalerweise ist es eher scheu, lebt im Wasser, hat ein dichtes Fell, Schwimmhäute und einen großen Schnabel. Es schwimmt blind durch die Flüsse Australiens und ernährt sich von Würmern und Krabben. Doch dieses **Schnabeltier-Mädchen** ist etwas Besonderes: Es kann nämlich nicht schwimmen. Für die meisten **Schnabeltiere** wäre das ein echtes Problem, aber sie hat sich einfach ein paar Schwimmflügel gebastelt, mit denen sie überall umherpaddeln kann. Und weil sie so putzig und immer gut gelaunt ist, ist sie genau die richtige Begleiterin auf deinem Weg durchs Quellland!

Niemand weiß, warum **Herr Schraubenkopf** eine Schraube als Kopf hat, am wenigsten er selbst. Zahllose Gerüchte ranken sich um diesen Kopf, aber eines ist sicher: So groß und stämmig **Herr Schraubenkopf** auch ist, bei ihm sind gleich mehrere Schrauben locker und er ist so dumm wie Bohnenstroh. Jeden Morgen zur selben Zeit geht er mit seinem Aktenkoffer bewaffnet in eine große Firma, in der er angeblich arbeitet. Was er dort tut, ist nicht ganz klar, aber auf jeden Fall hat er dort die Liebe seines Lebens getroffen, und zwar die gute Frau Gurkfeder. Wenn du auf deinem Weg durchs Quellland einen kräftigen und furchtlosen Begleiter haben willst, ist **Herr Schraubenkopf** genau der richtige für dich.

