

SPIELANLEITUNG

DAS KARTENSPIEL

STADT LAND[®] VOLLPFOSTEN

Intelligenz ist relativ.

DENKRIESEN

Wir machen die Spiele.

INHALT 120 Spielkarten für 3-6 Spieler + Spielanleitung

Bestehend aus **60** Buchstaben-Karten inkl. **4 VOLLPFOSTEN**-Karten und **60** Kategorie-Karten inkl. **10** Aktions-Karten

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, **alle** seine Buchstaben-Karten **abzulegen**.

SPIELABLAUF

- 1 Beide Stapel jeweils separat gut mischen.
 - 2 Jeder Spieler bekommt **8 Buchstaben-Karten** verdeckt auf die Hand. Die Kategorie-Karten sowie die verbleibenden Buchstaben-Karten werden separat als **2 Stapel** verdeckt in die Mitte gelegt.
 - 3 Der jüngste Spieler zieht nun die erste Kategorie-Karte vom Stapel. Er entscheidet sich dann für eine der 4 Kategorien und liest sie laut vor. Die anderen Spieler müssen jetzt schnell eine passende Buchstaben-Karte ablegen und einen Begriff passend zur Kategorie nennen. Entscheidend ist der jeweilige Anfangsbuchstabe des Wortes. Ist die Kategorie z. B. „Tier“, so kann ein Mitspieler dann ein „A“ legen und „Affe“ sagen. Hat dieser Spieler noch weitere Karten mit demselben Buchstaben, so kann er auch diese schnell ablegen, sofern ihm noch weitere, passende Begriffe einfallen. Der schnellste Spieler gewinnt, darf seine Karte erfolgreich ablegen und zieht die nächste Kategorie-Karte. Er gibt somit die nächste Kategorie vor.
 - 4 Wer zuerst keine Buchstaben-Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt die Runde.
- ★ Wir empfehlen, so lange zu spielen, bis einer der Mitspieler drei Runden gewonnen hat und somit als Gesamtsieger des Spiels hervorgeht.

STRAF-KARTEN

Wenn jemand einen falschen Begriff nennt, dann muss dieser als Strafe **zusätzlich** zu seiner falsch gelegten Karte eine neue Buchstaben-Karte aufnehmen und die nächste Kategorie vorgeben.

DAS KARTENSPIEL

STADT LAND[®]
VOLLPFOSTEN

Intelligenz ist relativ.

AKTIONS-KARTEN

Im Kategorie-Stapel befinden sich **10 Aktions-Karten**. Wird eine Aktions-Karte gezogen, wird diese wie folgt ausgeführt:

- TEUFELSKREIS

Diese Aktion wird **ohne** Buchstaben-Karten gespielt. Der Spieler, der diese Karte gezogen hat, fängt an und zieht eine weitere Kategorie-Karte. Er liest eine Kategorie vor und beginnt eine **Aufzählung**. Jeder Spieler sagt nun der Reihe nach einen Begriff passend zur Kategorie (der Anfangsbuchstabe ist in dieser Runde egal). Wer die Aufzählung nicht weiterführen kann oder etwas wiederholt, muss zur Strafe eine Buchstaben-Karte aufnehmen.

- GROßE CHANCE

Der Spieler, der diese Karte gezogen hat, zieht eine weitere Kategorie-Karte und wählt eine der 4 Kategorien. Der Spieler, der am schnellsten eine Karte ablegen kann, darf nun innerhalb von 10 Sekunden noch **2 weitere Buchstaben-Karten** spielen. Es können hierbei auch unterschiedliche Buchstaben-Karten gespielt werden, solange sie zur jeweiligen Kategorie passen.

- KREISVERKEHR

Jeder Spieler gibt alle seine Karten im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler.

- WAHL-PARTY

Jeder Spieler zieht eine Karte von seinem linken Mitspieler. Alle Spieler ziehen zeitgleich.

- LINKES GLÜCK

Der Spieler, der diese Karte gezogen hat, zieht eine Karte von seinem linken Mitspieler.

- QUAL DER WAHL

Der Spieler, der diese Karte gezogen hat, zieht eine Karte von einem Mitspieler seiner Wahl.

- PECHVOGEL

Der Spieler, der diese Karte gezogen hat, tauscht **alle** seine Karten mit dem Mitspieler, der am meisten Karten auf der Hand hat.

ACHTUNG!

Wenn mehrere Aktions-Karten direkt nacheinander gezogen werden, wird so lange gezogen, bis eine Kategorie-Karte aufgedeckt wird. Die restlichen gezogenen Aktions-Karten werden nacheinander in der richtigen Reihenfolge ausgespielt. Nachdem eine Aktions-Karte ausgespielt wurde, ist der Mitspieler wieder an der Reihe, der die Aktions-Karte ursprünglich gezogen hat.

VOLLPFOSTEN-KARTE

Die **VOLLPFOSTEN**-Karte hat 2 Verwendungen: Sie kann als **Joker** eingesetzt werden und somit jeden beliebigen Buchstaben ersetzen. Fällt dir also kein passender Begriff zu deinen Buchstaben-Karten ein, dann spiele einfach die **VOLLPFOSTEN**-Karte und nutze einen beliebigen Buchstaben. Die zweite Verwendung ist der **Konter**: Legt ein anderer Spieler z. B. zur Kategorie „**Tier**“ ein „**A**“ und sagt „**Affe**“, dann kannst du kontern, indem du die **VOLLPFOSTEN**-Karte legst und z. B. „**Ameise**“ sagst. Der gekonterte Mitspieler muss jetzt eine Strafkarte aufnehmen. Auch eine **VOLLPFOSTEN**-Karte kann gekontert werden, wenn ein passender Begriff mit dem richtigen Anfangsbuchstaben genannt wird.

OPTIONAL FÜR DIE PROFIS

Wenn die Vollpfosten-Karte deine letzte Karte auf der Hand ist, dann musst du einen anderen Spieler kontern, um sie loszuwerden und zu gewinnen. Deswegen kann es von Nachteil sein, eine Vollpfosten-Karte bis zum Schluss aufzuheben.

STECHEN

Wenn mehrere Mitspieler gleichzeitig eine Karte legen und einen richtigen Begriff nennen, dann wird gestochen. Nur die beteiligten Mitspieler spielen nun noch mal eine Runde mit **derselben Buchstaben-Karte** und müssen einen passenden Begriff zu einer neuen Kategorie finden.

Der Gewinner darf seine Karte ablegen und hat das Stechen gewonnen.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen!

DENKRIESEN

Wir machen die Spiele.