

Gespielt wird mit 3-6 Spielern. Es gewinnt, wer als erster Spieler alle Handkarten abgelegt hat.

Spielvorbereitung:

Jede Karte hält 4 verschiedene Informationen bereit (Text, Textfarbe, Hintergrundfarbe und Frucht). Beim Ablegen einer Karte muss der entsprechende Spieler eine dieser Informationen korrekt benennen.

Das gesamte Kartendeck wird gut durchgemischt und verdeckt auf die Spieler verteilt. Bleiben Karten übrig, weil die Verteilung sonst ungleich wäre, werden diese beiseite gelegt.

Spiel:

Der Spieler mit der buntesten Kleidung beginnt die Partie und deckt die oberste Karte in der Mitte des Tisches auf. Er muss nun entweder

1. die Textfarbe benennen,
2. die Hintergrundfarbe benennen,
3. schweigen,
4. die abgebildete Frucht benennen oder
5. jemanden als Pflaume bezeichnen.

So geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis ein Spieler keine Karten mehr hat und somit gewinnt.

Dauert eine Antwort zu lange (3 Sekunden), wird gestottert, sich ver-

haspelt oder falsch geantwortet, können die übrigen Teilnehmer die Runde abbrechen:

Wer einen Fehler bemerkt, haut mit der flachen Hand auf die abgelegten Karten in der Tischmitte und darf diesen Stapel dann auf seine Mitspieler verteilen (mindestens 50% an den Spieler, der es vergeigt hat und den Rest zur freien Verteilung an die übrigen Pappnasen).

Wer unberechtigterweise auf den Kartenstapel haut, muss selbst alle Karten aufnehmen. Wird ein eventueller Fehler erst bemerkt, wenn der nächste Spieler bereits am Zug ist, so ist es für eine Reklamation zu spät.

5 REGELN GILT ES ZU BEACHTEN



① Der Text ist farbig geschrieben:

Der Spieler benennt die Textfarbe.
(hier: grün)

② Der Text ist schwarz geschrieben:

Der Spieler benennt die Hintergrundfarbe.
(hier: gelb)

③ Der Text ist falsch geschrieben:

Der Spieler sagt nichts und schweigt.

④ Die Karte ist in sich stimmig (schwarzer Text = Name der abgebildeten Frucht und Hintergrundfarbe = Fruchtfarbe):

Der Spieler benennt die Frucht. (hier: Orange)

Achtung: Im abgebildeten Beispiel wird Orange immer als Frucht ausgesprochen.

⑤ Pflaumenszenario (schwarzer Text = Pflaume, Frucht = Pflaume und Hintergrundfarbe = Lila):

Der Spieler benennt anstelle der Frucht den Namen eines Mitspielers. Derjenige ist die größte Pflaume am Tisch und muss daraufhin zwei Karten ziehen.

Spielende:

Wer zuerst alle Handkarten losgeworden ist, gewinnt die Partie!