

ALLES TROLLI!

Benni verreist für sein Leben gern. Weil er ständig unterwegs ist, bringt er aber manches durcheinander. Braucht man einen Schlitten am Strand, steckt der Federball im Waschbeutel oder ist eh alles Trolli?

Spielmaterial:



*7 Themenkarten mit
7 verschiedenen Hintergrundfarben*



*49 Reisekarten mit
7 verschiedenen Hintergrundfarben*

Abb.1

Worum geht's?

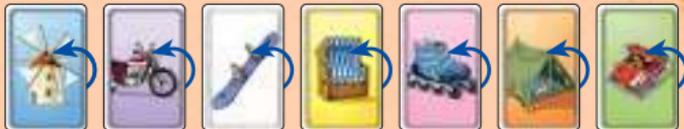
Jeder Spieler versucht, die meisten Reisekarten zu sammeln. Die Spieler müssen sich merken, was sich an sieben verschiedenen Orten gerade befindet. Die Gegenstände an diesen Orten wechseln jedoch ständig. Wer die Begriffe am schnellsten über die Lippen bringt, hat gute Chancen zu gewinnen.

Spielvorbereitung:

*7 Themenkarten
offen auslegen*



*Reisekarten erst
offen auslegen,
einprägen,
dann umdrehen!*



*Abb.2: Ihr legt die **7 Themenkarten offen** nebeneinander in der Tischmitte aus. Dann legt ihr unter jede Themenkarte **offen** eine beliebige aber farblich entsprechende **Reisekarte**. Letztere prägt ihr euch ein und dreht sie dann um.*

Den Stapel der übrigen Reisekarten mischt ihr.

Spielablauf:

So, alles ist umgedreht. Habt ihr euch alles gut gemerkt? Denn jetzt geht es los! Wer zuletzt aus den Ferien zurückgekommen ist, nimmt den Kartenstapel und deckt die oberste Karte so auf, dass alle Spieler sie **gleichzeitig** sehen können.



Abb. 3: Eine rote Reisekarte wird vom Stapel aufgedeckt. Es geht jetzt um das Motiv der verdeckt unter der roten Themenkarte liegenden Karte. Wer als Erster „Zelt“ ruft, legt die „Zelt“-Karte als Siegpunkt vor sich ab.

An die Stelle des „Zeltes“ wird nun offen der „Koffer“ gelegt. Den „Koffer“ prägt ihr euch ein und dreht die Karte dann um.

Tipp: Sagt immer für alle Mitspieler hörbar den Namen der Reisekarte, bevor ihr sie umdreht. So weiß jeder Spieler, wie der richtige Begriff heißt.

Wer die letzte Reisekarte gewonnen hat, nimmt den Kartenstapel und deckt die nächste Karte für alle sichtbar auf.



Abb. 4: Die blaue „Leuchtturm“-Karte wird aufgedeckt. Wer weiß noch, dass jetzt die „Windmühle“ gesucht wird?

Jeder Spieler darf immer nur **einen Begriff** rufen. Dann wird die verdeckt ausliegende Karte aufgedeckt, um zu schauen, welcher Begriff richtig ist.

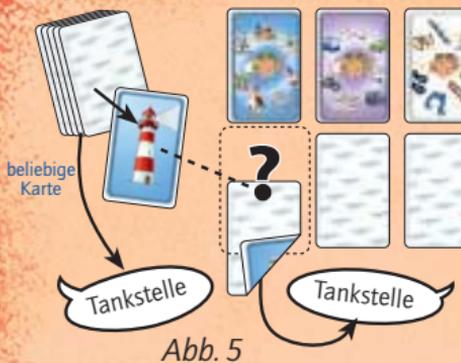


Abb. 5

Rufen mehrere Spieler **zeitgleich** den richtigen Begriff, und können sich auch die Mitspieler nicht einigen, wer schneller war, bekommt einer der schnellsten Spieler die ausliegende Reisekarte und die gleichschnellen Spieler jeweils eine beliebige Karte vom Kartenstapel (Abb. 5). Einer der schnellsten Spieler deckt die nächste Reisekarte auf.

Ruft kein Spieler den **richtigen Begriff**, wird die ausliegende Reisekarte zurück in den Kartenstapel gesteckt. Auch in diesem Fall legt ihr die vom Stapel gezogene Karte an den freigewordenen Ort (Abb. 6). Der Spieler, der die letzte Reisekarte aufgedeckt hat, deckt die nächste auf.



Abb. 6

Spielende:

Sobald alle Karten des Kartenstapels aufgebraucht sind,
gewinnt **der Spieler mit den meisten Reisekarten.**

© 2009 Zoch GmbH

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Gabriela Silveira

Satz & Layout: Oliver Richtberg, Zoch GmbH

Vertrieb Schweiz: Carletto AG

Einsiedler Strasse 31A, CH-8820 Wädenswil

E-Mail: info@carletto.ch

Mehr lustige Spiele von Zoch
für die ganze Familie:

