



**SPIELANLEITUNG**

Ein Spiel von Wolfgang Kramer und Richard Ulrich mit Cartoons von Roger Blachon, Peter Butschkow, Johannes Gerber, Gabriel Herschdörfer, Klaus Oliv, Michael Ryba und Stefan Theurer.

Das kreative Spiel rund um den gezeichneten und erzählten Humor für 3 bis 6 Spieler ab 14 Jahren.

**Inhalt:** 1 Spielplan, 6 Wertungstafeln mit Sichtblenden, 36 Wertungsschiffe, 6 Spielfiguren, 1 Themenfigur, 100 Cartoonkarten, 100 Pointenkarten

Cartoon - schon das Wort reizt zum Lachen und macht neugierig, man erwartet einfach etwas Komisches. Genau das und noch ein bißchen mehr will dieses Spiel bieten. Es enthält einhundert Cartoons unterschiedlicher Cartoonisten und ebenso viele Pointen. Damit das Ganze richtig viel Spaß bringt, dürfen Sie aber nicht untätig bleiben. Denn Sie sollen Geschichten zu den Cartoons erfinden. Komische natürlich. Und Sie sollen darüber entscheiden, welche der vorgetragenen Geschichten Ihnen am besten gefallen.

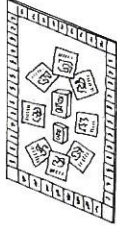
Übrigens: Das Wort Cartoon kommt aus dem Englischen und bedeutet Karikatur, Witzzeichnung, kurzer Comic Strip.

## ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels besteht darin, zu vorgegebenen Cartoons kleine Geschichten zu erfinden, die mit einer der ebenfalls vorgegebenen Pointen enden. Dabei sind der Phantasie und Kreativität keine Grenzen gesetzt, vorausgesetzt, die Geschichte paßt zu dem gerade gewählten Thema.

In einem zweiten Schritt bewerten die Spieler die erfundenen Cartoon-Geschichten. Hierbei gibt es für übereinstimmende Bewertungen und Originalität Punkte. Wer nach fünf Spielrunden die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Aber das ist eigentlich gar nicht so wichtig. Hauptsache, alle haben ihren Spaß und möglichst viel zu lachen!

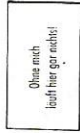
## DIE SPIELMATERIALIEN



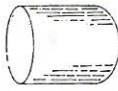
Der **Spielplan** dient als Ablagefläche für die Cartoon- und Pointenkarten. Außerdem werden auf ihm die Themen gewählt und die Punktestände der Spieler angezeigt.



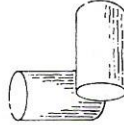
Die **Cartoonkarten** zeigen, was im richtigen Leben so alles vorkommen und passieren kann. Diese Cartoons bilden im Spiel die Grundlagen zu den Geschichten, die Sie erzählen sollen.



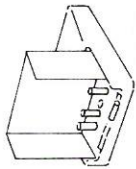
Auf den **Pointenkarten** stehen kurze Texte, mit denen Ihre Geschichten enden müssen.



Die **Themenfigur** wird auf den acht inneren Feldern des Spielplans gezogen und gibt das Thema der jeweiligen Runde vor.



Die **Spielfiguren** werden auf der äußeren Punkteleiste des Spielplans gezogen und zeigen den Punktestand der einzelnen Spieler an.



Zu den **Wertungstafeln** gehören die **Sichtblenden** und die **Wertungssriffe** in den Farben der Spielsteine. Mit ihrer Hilfe bewerten die Spieler die einzelnen Geschichten.

## VORBEREITUNG

Alle Spieler erhalten eine Spielfigur in der Farbe ihrer Wahl. Sie wird auf der Punkteleiste des Spielplans an den Start, also vor das Feld mit der „1“, gestellt. Außerdem bekommt jeder eine Wertungstafel mit einer Sichtblende, die das **CARTOON**-Motiv in seiner Farbe tragen muß. Die Sichtblende wird vorsichtig mit der farbigen Seite nach vorn in den Schlitz der Wertungstafel gesteckt. Dazu erhält jeder Wertungssriffe in den Farben **aller** beteiligten Spieler. Vor der ersten Spielrunde muß jeder Spieler den Streifen mit den Ziffern auf seine Wertungstafel unter die Löcher kleben. Der Streifen wird so aufgeklebt, daß die Werte „3“, „2“ und zweimal „1“ unter den Löchern stehen, wobei die „3“ unter dem linken Loch stehen muß, wenn die Kartenablagefläche auf der Wertungstafel zur Tischmitte zeigt.

Schließlich werden an alle Spieler **fünf** Cartoonkarten und **fünf** Pointenkartente verteilt. Die restlichen Karten werden verdeckt auf die vorgesehenen Felder des Spielplans gelegt. Die Stifte legt man zunächst neben den Wertungstafeln ab.

Jeder stellt seine Wertungstafel so vor sich auf, daß die farbige Seite zur Tischmitte zeigt. Die Pointenkartente kann jeder offen hinter der Wertungstafel ablegen, die Cartoonkarten nimmt man verdeckt in die Hand. Zu guter Letzt wird die Themenfigur auf ein beliebiges Themenfeld in der Mitte des Spielplans gestellt. Und jetzt sind Sie an der Reihe!

## SPIELREGEL

Jedes Spiel besteht aus **fünf** Runden, in denen alle Spieler zu den jeweiligen Themen ihre Cartoon-Geschichte erzählen müssen.

## DIE CARTOON-GESCHICHTE

Die Spielerin bzw. der Spieler mit den längsten Beinen beginnt. Wer sonst? Sie/er zieht die Themenfigur **ein**, **zwei oder drei Feld(er)** im **Uhrzeigersinn weiter**. Damit ist für alle das Thema für die erste Spielrunde vorgegeben. Jeder sucht sich nun aus seinen Karten eine Cartoonkarte und eine Pointenkarte aus, mit denen er zu dem Thema eine kleine Geschichte erzählen möchte.

Die ausgewählte Cartoonkarte legt jeder offen vor seine Wertungstafel auf den Tisch, so daß sie alle sehen können. Ihre Pointenkarte legen alle **verdeckt** auf ihrer Wertungstafel vor der Sichtblende ab. Dies gilt für alle Spieler, da alle an jeder Runde beteiligt sind.

Jetzt ist Kreativität gefragt! Und zwar der Reihe nach von allen Spielern! Wer für diese Runde das Thema bestimmt hat, erzählt als erster seine Cartoon-Geschichte.

Nochmal zur Erinnerung: Die Cartoon-Geschichte basiert auf dem ausgewählten Cartoon, der offen vor der eigenen Wertungstafel liegt, und sie muß zu dem festgelegten Thema passen oder „passend gemacht“ werden und mit der Pointe enden, die verdeckt auf der Wertungstafel liegt. Die Pointenkarte wird als Schluß der eigenen Cartoon-Geschichte aufgedeckt.

Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis jeder seine Cartoon-Geschichte zu dem vorgegebenen Thema zum besten gegeben hat. Die Karten bleiben so lange als Erinnerungshilfe offen liegen, bis die Wertung abgeschlossen ist.



## DIE WERTUNG

Nun dürfen Sie die Originalität und den Witz der einzelnen Geschichten bewerten!

Jeder überlegt für sich, welche Cartoon-Geschichte ihm am besten gefallen hat, welches die zweitbeste ist und welche beiden sich gemeinsam den dritten Platz teilen. Denn jeder Spieler muß mit Hilfe seiner Wertungstafel Punkte vergeben, und zwar

- 3 Punkte** - für die beste Cartoon-Geschichte,
- 2 Punkte** - für die zweitbeste und jeweils
- 1 Punkt** - für die beiden dritth besten Cartoon-Geschichten. Dies gilt natürlich nur bei vier, fünf und sechs Spielern, da bei drei Spielern nur eine Geschichte auf den dritten Platz kommen kann.

Zur Wertung steckt jeder die farblich entsprechenden Wertungssäfte in die jeweiligen Löcher seiner Wertungstafel. Bei drei und vier Spielern sind also immer alle in der Wertung, bei fünf bzw. sechs Spielern bekommen ein bzw. zwei Spieler keine Punkte. Wichtig ist, daß jeder für die vier besten Cartoon-Geschichten Punkte vergeben muß. Hierbei darf man sich auch für die eigene Cartoon-Geschichte entscheiden! Eine Musterwertung wird am Ende der Spielregel in einem Beispiel durchgeführt (Beispiel 1).

Haben alle Spieler ihre Wertungen vorgenommen, erfolgt die Punkteauszählung für die eben gespielte Runde. Die Spieler ziehen die Sichtblenden vorsichtig aus den Wertungstafeln, so daß jeder sehen kann, wie die Mitspieler gewertet haben.

## I. BONUSPUNKTE BEI ÜBEREINSTIMMUNG BEIM ERSTEN PLATZ

Jetzt ist zunächst am wichtigsten, welche Farbe von den meisten an Nummer 1 (= drei Punkte) gesetzt wurde. Denn hier kann man Übereinstimmungspunkte erzielen.

Haben nämlich mehrere Spieler dieselbe Cartoon-Geschichte an die erste Stelle gesetzt, bekommen alle diese Spieler **zehn Bonuspunkte** für die Übereinstimmung. Die Spielfiguren der betreffenden Spieler werden auf der Punkteleiste zehn Felder vorwärts gezogen. Der Spieler, dessen Cartoon-Geschichte am besten bewertet wurde, profitiert hiervon nur, wenn auch er seine Cartoon-Geschichte am besten bewertet hat!

Folgende Fälle sind bei der Bewertung denkbar:

1. Es gibt beim ersten Platz keine Übereinstimmung. Dann gehen logischerweise bei den Bonuspunkten alle leer aus!
2. Alle haben den gleichen Geschmack und dieselbe Cartoon-Geschichte auf Platz 1 gesetzt. Sie würden deshalb alle zehn Bonuspunkte bekommen. Da alle gleich betroffen sind, kann darauf verzichtet werden. Die Figuren werden nicht vorgerückt.
3. Zwei oder mehr Spieler stimmen in ihrer Wertung überein und bilden damit die Mehrheit. Sie bekommen die zehn Bonuspunkte, ihre Figuren werden zehn Felder vorgezogen, die anderen gehen leer aus!

4. Wenn es bei konkurrierenden Übereinstimmungen keine Mehrheit gibt, werden alle gleichstarken Übereinstimmungen berücksichtigt: Es gibt für die betreffenden Spieler zehn Bonuspunkte. Dies kann also der Fall sein, wenn sich z. B.

- bei sechs Spielern jeweils drei für Rot und drei für Blau entscheiden,
- bei sechs Spielern jeweils zwei für Violett, zwei für Grün und zwei für Gelb entscheiden,
- bei fünf oder vier Spielern jeweils zwei für Grün und zwei für Blau entscheiden.

## II. WERTUNGSPUNKTE FÜR DIE CARTOON-GESCHICHTEN

Sind die Bonuspunkte abgerechnet und die Figuren der belohnten Spieler gezogen, erfolgt die Auszahlung der Wertungen für jede Cartoon-Geschichte. Dabei werden für jeden Spieler alle für seine Farbe vergebenen Punkte addiert (auch die eigenen!) und die Spielfigur rückt um entsprechend viele Felder vor. Ein anschauliches Beispiel für eine Punkteauszahlung befindet sich am Ende der Spielregel (Beispiel 2).

Mit der Wertung und Punkteauszahlung ist eine Runde beendet. Vor Beginn der nächsten Runde werden die benutzten Karten aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt, damit nicht etwa zweimal dieselbe Geschichte erzählt wird. Es werden keine neuen Karten vom Stapel abgehoben und an die Spieler verteilt!

## DIE NÄCHSTE RUNDE

Die nächste Runde beginnt der Spieler, dessen Spielfigur auf der Punkteleiste am weitesten zurückliegt. Stehen mehrere Spieler gerade auf dem letzten Platz, beginnt der jüngste von ihnen. Zunächst legt er das Thema für die nächste Runde fest, indem er die Themenfigur wieder um ein, zwei oder drei Felder vorwärtszieht.

Dann wählen alle Spieler zu dem neuen Thema aus ihren Cartoon- und Pointenkarten wieder je eine Karte aus, legen die Cartoonkarte offen vor und die Pointenkarte verdeckt auf die Wertungstafel, denken sich zum neuen Thema eine möglichst witzige Cartoon-Geschichte aus und erzählen diese der Reihe nach.

Bald werden die Spieler merken, daß sich die Wahlmöglichkeiten mit zunehmender Spieldauer verringern, d.h. das Spiel wird schwieriger! Doch das ist beabsichtigt, und die Spieler werden von ihrem zunehmenden Einfallsreichtum oft selbst überrascht sein. In besonders schwierigen Fällen ist jedoch der Tausch von Karten erlaubt. Gegen Bezahlung, versteht sich.

## KARTEN TAUSCHEN

Hat ein Spieler wider Erwarten überhaupt keine Idee zu einer Cartoon-Geschichte, weil er mit seinen Karten zum vorgegebenen Thema nichts anfangen kann, so darf er zu Beginn einer jeden Runde, nachdem das neue Thema feststeht, **maximal zwei Karten** tauschen: Man kann entweder **eine Cartoonkarte** oder **eine Pointenkarte** tauschen. Hierfür zahlt man **einen** Punkt, indem die eigene Spielfigur um ein Feld auf der Punkteleiste zurückge-

setzt wird. Oder man tauscht zwei Karten, nämlich **eine Cartoonkarte und eine Pointenkarte oder zwei Karten einer Sorte**. Dies kostet allerdings **fünf** Felder auf der Punkteleiste. Also sollte man sich schon genau überlegen, wann man Karten tauscht, denn man weiß ja nicht, ob die neuen Karten besser geeignet sind.

Diese werden verdeckt von dem jeweiligen Kartenstoß auf dem Spielplan genommen. Die unpassenden Karten, von denen man sich trennen möchte, werden in die Schachtel zurückgelegt.

## ENDE DES SPIELS

Es wird so lange gespielt, bis jeder seine fünf Cartoon- und Pointenkarten ausgespielt hat. Damit ist das Spiel beendet und der Sieger steht nach der letzten Wertung fest. Es gewinnt derjenige Spieler, dessen Spielfigur am weitesten vorn auf der Punkteleiste steht.

Sollte ein Spieler so gute Wertungen erreichen, daß seine Spielfigur den Spielplan einmal umrundet und über das Feld "50" hinauszieht, so legt er zur Markierung eine Münze vor sich auf den Tisch und beginnt auf der Punkteleiste von vorn. Die erreichten fünfzig Punkte werden bei der Endabrechnung selbstverständlich berücksichtigt.

## BEISPIELE

### BEISPIEL 1

Hier soll beispielhaft eine Wertung durchgespielt werden:

Es spielen fünf Spieler mit den Farben Gelb, Grün, Blau, Violett und Rot (= meine Farbe). Ich finde, daß der Spieler mit der blauen Spielfigur und der blauen Markierung auf seiner Sichtblende die beste Cartoon-Geschichte erzählt hat. Er bekommt von mir also drei Punkte, und ich stecke den blauen Wertungsstift in das Loch über der "3" auf meiner Wertungstafel. Am zweitbesten hat mir meine eigene Cartoon-Geschichte gefallen. Also stecke ich den roten Wertungsstift in das Loch über der "2" auf meiner Wertungstafel. Etwa gleich gut, aber insgesamt nicht so sehr haben mir die Cartoon-Geschichten der Spieler mit Violett und Gelb gefallen. Darum bekommen beide einen Punkt. Entsprechend stecke ich den gelben und violetten Wertungsstift in meine Tafel. Die Cartoon-Geschichte, die der Spieler mit der grünen Spielfigur erzählt hat, hat mir am wenigsten gefallen, ich berücksichtige sie bei meiner Wertung nicht. Diesen Wertungsstift kann ich in die Rille auf meiner Wertungstafel hinter der Sichtblende legen.

### BEISPIEL 2

Damit es anschaulicher ist, hier ein Beispiel für eine Punkteauszählung. Die sechs Spieler haben folgendermaßen gewertet:

Spieler Rot:	3 Blau	2 Grün	1 Violett	1 Rot
Spieler Blau:	3 Gelb	2 Blau	1 Rot	1 Schwarz
Spieler Gelb:	3 Gelb	2 Blau	1 Schwarz	1 Grün
Spieler Grün:	3 Blau	2 Rot	1 Violett	1 Gelb
Spieler Violett:	3 Grün	2 Violett	1 Gelb	1 Rot
Spieler Schwarz:	3 Gelb	2 Blau	1 Rot	1 Violett



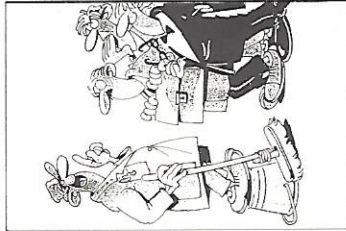
Wenn die Punkte so verteilt sind, werden die Spielsteine wie folgt gezogen:

- Rot: 0 Bonuspunkte + 6 Wertungspunkte = 6 Felder
- Blau: 10 Bonuspunkte + 12 Wertungspunkte = 22 Felder
- Gelb: 10 Bonuspunkte + 11 Wertungspunkte = 21 Felder
- Grün: 0 Bonuspunkte + 6 Wertungspunkte = 6 Felder
- Violett: 0 Bonuspunkte + 5 Wertungspunkte = 5 Felder
- Schwarz: 10 Bonuspunkte + 2 Wertungspunkte = 12 Felder

### BEISPIEL 3

...und zum Schluß - als kleine Anregung - noch ein Beispiel für eine Cartoon-Geschichte. Ein Spieler entscheidet sich für

die Cartoonkarte



und die Pointenkarte



Dazu erzählt der Spieler folgende Cartoon-Geschichte: Der sehr selbstbewußte Hausmeister einer großen Versicherungsgesellschaft hat gehört, die Gesellschaft wolle die Prämien für die Kfz-Versicherung erhöhen. Weil

auch er davon betroffen wäre, löst er schnell auf der Vorstandsetage den Feueralarm aus und stellt sich samt seinem Lieblingsbesen auf dem Gang auf seinen Putzeimer. Als die Vorstandsmitglieder aus ihren Büros stürzen, stellt er sie zur Rede, wirft ihnen vor, ihm nicht - wie üblich - gefragt zu haben, und schließt eindrucksvoll mit den Worten: "Ohne mich läuft hier gar nichts!"

## FRAGEN UND ZWEIFELSFÄLLE

Dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen?

Natürlich! Hier wird nicht rausgeschmissen oder gedrängelt. Das kann höchstens in den Cartoon-Geschichten passieren.

Darf man auch die eigene Cartoon-Geschichte bewerten?

Man muß dies sogar tun! Ob man der eigenen Cartoon-Geschichte allerdings auch Punkte gibt, muß man sich von Fall zu Fall überlegen. Diese Punkte sind einem allerdings immer sicher.

Was ist wichtiger: Die Übereinstimmung mit Mitspielern bei der Bewertung der besten Cartoon-Geschichte oder das Erfinden einer besonders originellen Geschichte?

Im Prinzip ist beides wichtig! Nur wer bei einer übereinstimmenden Wertung für die beste Cartoon-Geschichte befragt ist, kann zehn Bonuspunkte bekommen. Und nur Geschichten, die bei den anderen Spielern gut ankommen, werden gut bewertet und bekommen viele Punkte.

Können auch Leute mitspielen, die (nach eigener Einschätzung) nicht so tolle Cartoon-Geschichten erfinden können?

Aber natürlich! Denn Sie werden sich über Ihren eigenen Erfindungsreichtum wundern und sehen, zu welcher kreativen Glanzleistung Sie in der Lage sind. Außerdem haben Sie garantiert viel Spaß an den Einfällen Ihrer Mitspieler. Und schließlich können Sie das Spiel sogar gewinnen, wenn Sie immer den richtigen Riecher für die Bewertung der besten Geschichte haben.



**HEYE - weil's Spaß macht!**

**Von HEYE gibt es Kalender, Puzzles, Spiele, Bücher,  
Grußkarten und Geschenkpapier.**

© 1993 Friedrich W. Heye Verlag GmbH, Hamburg/München, Art.-Nr.: 6052, Made in Germany,  
Illustration: Roger Blachon, Peter Butschkow, Johannes Gerber, Gabriel Herschdörfer, Klaus Oliv, Michael Ryba und Stefan Theurer