

# KÖLLE ALAAF

## Spielanleitung

**KÖLLE ALAAF** – das Gesellschaftsspiel rund um den Kölner Karneval für zwei bis sechs Spielerinnen und Spieler. Ob lecker Mädchen, kölsche Jung, Imi oder einfach nur Besucher beim Kölner Karneval – eine bunte Mischung aus Spontaneität, Glück, Humor und einer kleinen Prise Wissen bietet jedem Spieler die gleichen Chancen auf den Sieg. Ziel des Spiels ist es, als Erster den Weg des Rosenmontagszugs vom Severinstor zum Zeughaus zurückzulegen. Runde für Runde lösen Sie dabei immer wieder neue Aufgaben.

Indem Sie würfeln, entscheiden Sie, welcher der sechs Kategorien Sie sich stellen müssen. Der Mitspieler links von Ihnen nimmt für Sie eine Karte vom Stapel, um Ihnen dann aus der farblich entsprechenden Kategorie eine Frage vorzulesen bzw. selbst einen Begriff zu malen oder pantomimisch darzustellen. Nach Beantwortung wird der Würfel an den Spieler zu Ihrer Linken weitergegeben.

### Die sechs Kategorien und ihre Farben:



**Jot jerode es halv jewonne (gelb):** Raten Sie bei Fragen rund um den Kölner Karneval richtig, so dürfen Sie ein Feld vorrücken. Die richtige Antwort ist jeweils unterstrichen. Sollten Sie mal falsch geraten haben, bleiben Sie, wo Sie sind.



**Met Häng un Föß (schwarz):** Der Spieler links von Ihnen muss den vorgegebenen Begriff pantomimisch darstellen. Alle Spieler dürfen jetzt mitraten! Wer den Begriff als Erster errät, darf zusammen mit dem Darsteller ein Feld weitergehen. Wird der Begriff innerhalb einer Minute nicht erraten, darf keiner vorrücken.



**Do muss mer drop kumme (orange):** Finden Sie zu fünf Hinweisen den übergeordneten Begriff oder führen Sie eine angefangene Formulierung (z.B. eine Redensart) richtig weiter, so rücken Sie ein Feld vor. Sind Sie mal nicht auf die richtige Antwort gekommen, bleiben Sie, wo Sie sind.



**Op Kölsch jesagt (grün):** Beantworten Sie Fragen rund um die kölsche Mundart richtig, so dürfen Sie ein Feld vorrücken. Die richtige Antwort ist jeweils unterstrichen. Wissen Sie mal nicht die richtige Antwort, bleiben Sie, wo Sie sind.



**De Rusemondaachsmöler (rot):** Der Spieler links von Ihnen muss den vorgegebenen Begriff malen. Alle Spieler dürfen jetzt mitraten! Wer den Begriff als Erster errät, darf zusammen mit dem Zeichner ein Feld weitergehen. Wird der Begriff innerhalb einer Minute nicht erraten, darf keiner vorrücken.



**Et kütt wie et kütt (blau):** Ein Ereignis entscheidet ohne Ihr Zutun darüber, wie viele Felder Sie gehen dürfen.

Und da wäre noch was: Sollten Sie zufällig eine **KÖLLE ALAAF** oder eine **KLÜNGEL** Karte gezogen haben, lassen Sie sich einfach überraschen ...

Mit freundlicher Unterstützung von



Wir danken Alice Tiling-Herrwegen von der AKADEMIE FÜR UNS KÖLSCHE SPROCH. Gestaltung: Marion Czwalina, Köln [mari@netcologne.de]

Sämtliche Formen der Nutzung und Verwertung der Texte und Grafiken, insbesondere Vervielfältigung, Nachdruck (auch auszugsweise) und Übersetzung nur mit schriftlicher Einwilligung der Autoren. Bestehende Rechteinhaberschaft Dritter an den verwendeten Produktnamen und Warenzeichen wird anerkannt. Spielkonzept und sämtliche Texte © 2000 R.Sander & D.Vollmer.