

6-12 Jahre

Lach dich schlapp!

Riesenspaß mit immer neuen Blödsätzen



Lach dich schlapp!

Ravensburger Spiele® Nr. 23 087 7

Ein lustiges Wörter-Kombinieren für 2-6 Spaßvögel von 6-12 Jahren.

Illustration: Joachim Krause

Inhalt: 45 Wort-Bild-Karten
10 Aktionskarten:
4 x Richtungswechsel
2 x Gib eine Karte
2 x Tausche eine Karte
2 x Tausche zwei Karten



Zuerst

werden alle Aktionskarten aussortiert. Die anderen Karten werden gut gemischt und verteilt. Jeder bekommt 4 Karten und nimmt diese auf die Hand. Die verbleibenden Karten werden mit den Aktionskarten wieder zusammengemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.

Ziel des Spiels

ist es, als Erster alle Karten loszuwerden.

Und los geht's!

Der erste Spieler links vom Geber beginnt. Er spielt eine Karte mit einer 1 aus und sagt den darauf stehenden Text laut in die Runde. Hat er keine 1, muss er eine Karte aufnehmen. So geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis einer eine 1 ausspielen kann.

Liegt die erste Karte offen aus

hat der nächste Spieler folgende Möglichkeiten:

- er hat auf der Hand eine Karte mit der Zahl 2 und spielt diese aus. Dabei wird der Text von Karte 1 und Karte 2 zusammenhängend vorgelesen.
- oder
- er muss eine Karte vom Stapel aufnehmen. Ist es eine 2, kann er sie gleich anlegen und darf natürlich auch beide Karten vorlesen. Anderenfalls behält er die Karte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es darf immer nur eine Karte ausgespielt werden. So wird immer weiter gespielt bis die letzte Karte der Reihe – eine 5 – angelegt ist und der lustige Satz endlich vollständig vorgelesen werden kann.



Die Kartenreihe kann liegenbleiben oder – nachdem sich alle wieder beruhigt haben – aus dem Spiel genommen werden.

Wird eine Aktionskarte gezogen,

muss diese Aktion durchgeführt werden. Die Karte wird danach auf einen separaten Stapel abgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Und diese Aktionen gibt's:



Die Spielrichtung ändert sich. Der vorherige Spieler ist wieder am Zug. Beim nächsten RICHTUNGSWECHSEL kehrt sich das ganze wieder um usw.



Toll! Eine Karte kann an einen beliebigen Mitspieler abgegeben werden.



Auch nicht schlecht: Von den Karten auf der Hand wird einem beliebigen Mitspieler eine Karte gegeben. Zum Beispiel eine Zahl, die doppelt vorhanden ist. Im Gegenzug wird von den Karten dieses Mitspielers eine Karte gezogen.



Wie oben, nur mit zwei Karten. Von den Karten auf der Hand werden einem beliebigen Mitspieler zwei Karten gegeben. Im Gegenzug werden von den Karten dieses Spielers zwei Karten gezogen. Es kann jedoch auch mit zwei Mitspielern jeweils eine Karte getauscht werden.

Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat.

© 1999 U.S. Consumer Products Corporation Ron Dubren & Richard Blank
© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

