

Die Spielplan-Felder

Feld	Farbe	Aktion/Wirkung
Reaktionsfeld	gelb	Alle greifen sich einen Plemmi Wer leer ausgeht, bekommt einen Blackout-Chip!
Quasselfeld		
• Zungenbrecherspiel		1. Zungenbrecherkarte vorlesen 2. Nachbarn müssen auswendig aufsagen
• Erzählspiel		1. Spieler wählt Thema für Erzählung und beginnt Erzählung 2. Nachbarn wiederholen das Gesagte und setzen Erzählung fort
• Zahlenspiel	grün	1. Spieler wählt eine Zahl aus 3, 4, 6, 7, 8, 9 aus und sagt „1“. 2. Nachbarn setzen Zahlenreihe fort. Statt der gewählten Zahl selbst und deren Vielfachen muss „Plem!“ gesagt werden
Fragefeld		Wer einen Fehler macht, bekommt einen Blackout-Chip!
• Blackout-Feld		1. Spieler nimmt sich einen Plemmi 2. Er sagt, wieviele Spleenis er hat und fragt Mitspieler
• Spleeni-Feld	blau	1. Spieler nimmt sich einen Plemmi und einen Spleeni 2. Er sagt, wieviele Spleenis er hat und fragt Mitspieler
Konzertfeld	rot	Wer einen Fehler macht, bekommt einen Blackout-Chip! 1. Spieler sucht sich ein Musikinstrument aus, dann weitere 2. Alle „spielen“ dieses Instrument
Tut/Mix-Feld	orange	Spieler zieht eine Karte. Ab sofort müssen alle den Befehl befolgen. Maximal 2 Karten liegen offen. Wer den Befehl irgendwann nicht befolgt, bekommt einen Blackout-Chip!

Plemplem

Das durchgeknallte Spaßmachspiel für 3 – 7 Partygäste ab 8 Jahren

© Wolfgang Kramer, Kertel 2000

It's Partytime! In diesem durchgeknallten Spaßmachspiel lachen und blödeln die Spieler, dass es eine Freude ist, und versuchen, dabei keine Blackouts zu haben. Der Spaß geht schon los, wenn sich alle verrückte Namen geben, an die sie sich später während den pantemischen, zungenbrecherischen, reaktions schnellen und plemplemigen Aktionen halten müssen. Und dann gilt es da z. B. den Party-Löwen, der



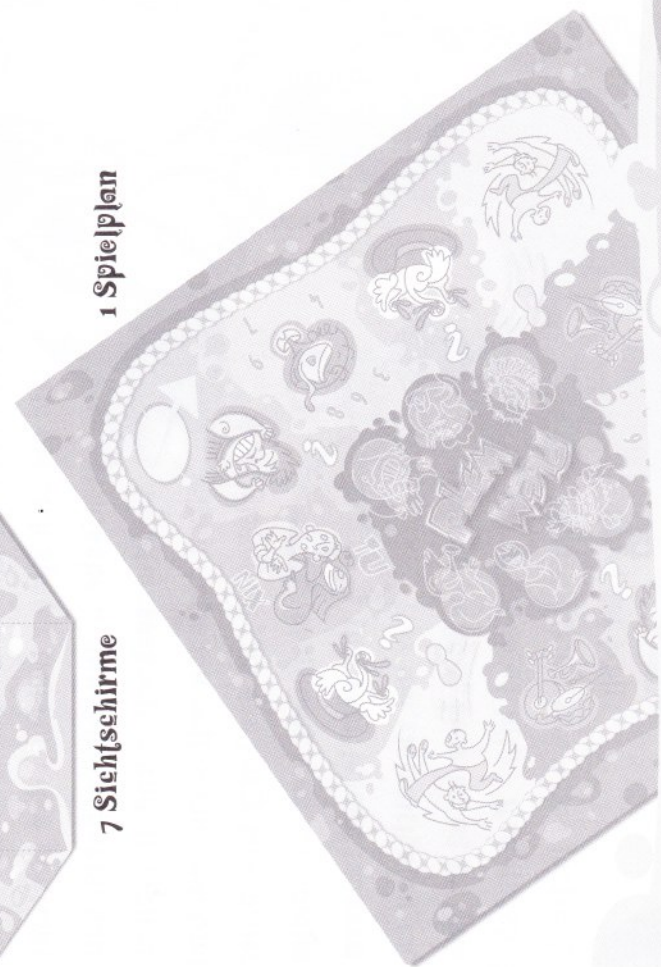
bestimmt, was die Spieler tun oder lassen müssen. Wer am vielseitigsten ist, gewinnt das Spiel, aber das ist am Ende gar nicht so wichtig – Hauptsache: Spaß! Plem Plem – das lustigste Spiel der Welt!

Der Inhalt

-  24 **Spleenis (grün)**
-  8 **Nix-Karten**
-  12 **Tul-Karten**
-  12 **Zungenbrecher-Karten**
-  1 **Partylowe**
-  6 **Plemmis**
-  1 **Würfel**
-  40 **Blackout-Chips (rot)**



7 **Sichtschirme**



1 **Spielplan**

Wer die vorgeschriebene Tätigkeit einer Tul-Karte vergisst, erhält einen Blackout-Chip.

Wer erwischt wird, wenn er das Verbot einer Nix-Karte bricht, erhält einen Blackout-Chip.

Nachdem eine Karte aufgedeckt und vorgelesen wurde, ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Das Ende – and the winner is:

Das turbulente Spiel endet, wenn ein Spieler seinen 8. Blackout-Chip kassiert oder wenn der Vorrat an Blackout-Chips aufgebraucht ist. Es gewinnt, wer die wenigsten Blackout-Chips besitzt.

Der Spiele-Service von Schmidt

Sie möchten noch mehr wissen? Dann werden Sie doch Schmidtspieler! Schicken Sie einfach eine Postkarte mit Ihrem Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingsspiel an:

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 47 02 25
12311 Berlin

Sie erhalten dann immer die neuesten Informationen per Post oder per E-Mail. Weitere Informationen finden Sie auch unter:
www.schmidtspiele.de

© 2001 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin, Made in Germany, Art.-Nr. 49061
© 2000 Wolfgang Kramer
Design: Motive [Agentur], Nürnberg
Illustration: Hans-Jörg Brehm

Der Dirigent sagt die Befehle schnell hintereinander, und alle Spieler (auch der Dirigent) führen mit ihren Armen/Händen/Fingern die Befehle aus.

Wenn der Dirigent das Wort „Konzert“ weglässt, darf der Befehl **nicht** ausgeführt werden. Alle außer dem Dirigenten müssen dann weiterhin das zuvor genannte Instrument spielen.

Beispiel 1: „Konzert Geige!“, „Konzert Klavier!“, „Geige!“

Wer jetzt Geige spielt, hat einen Fehler gemacht, da das Wort „Konzert“ nicht genannt wurde. Alle müssen weiterhin Klavier spielen.

Beispiel 2: „Konzert Flöte!“, „Konzert Gitarre!“, „Konzert Flöte!“, „Plemmi!“
Wer sich jetzt einen Plemmi schnappt, hat einen Fehler gemacht, denn der Dirigent hat nicht „Konzert“ gesagt.

Das Konzert ist zu Ende, wenn ein oder mehrere Spieler gleichzeitig einen Fehler machen. Diese Spieler kassieren dafür einen Blackout-Chip. Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Darf's ein bisschen mehr sein? Konzerte für Fortgeschrittene
Der Dirigent kann die Mitspieler in die Irre führen, indem er ein anderes Instrument ansagt, als er spielt: Z. B. sagt er: „Konzert Geige!“, spielt aber trotzdem Flöte. Wer seine Geste nachmacht, begeht einen Fehler.

Die orangenen Tu!- und Nix-Felder

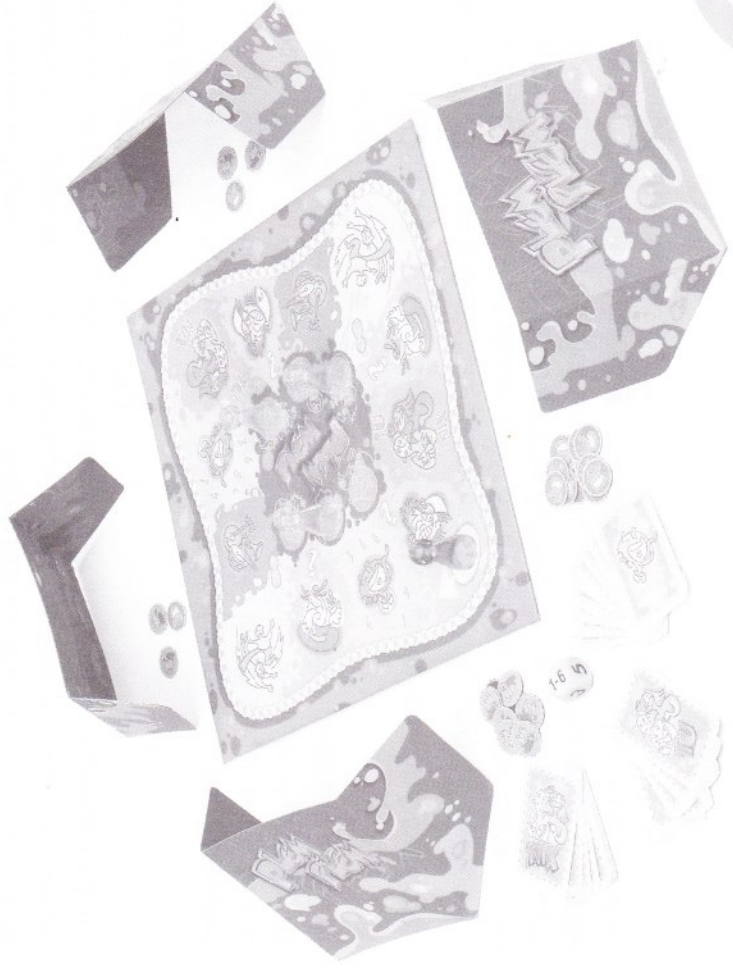
Der Spieler deckt eine Tu!- oder Nix-Karte auf, liest den Text vor und legt die Karte offen neben den Spielplan auf den Tisch.

Ab sofort müssen **alle** Spieler befolgen, was auf der Karte steht (auch wenn sie nicht an der Reihe sind), bis eine andere Karte dieser Art aufgedeckt wird. Zieht wieder jemand auf eines der beiden Felder und deckt die oberste Karte des anderen Stapels auf, müssen ab sofort sogar eine Tu!- und eine Nix-Karte gleichzeitig befolgt werden.

Es müssen nie mehr als zwei Karten befolgt werden (eine Tu!- und eine Nix-Karte).

Die Vorbereitung

- **Spielplan** und **Würfel** in die Tischmitte legen.
- **Der Partylöwe** kommt auf das gelbe Startfeld (mit dem Pfeil).
- Von den **6 Plemmis** wird **einer weniger** benötigt, als Spieler teilnehmen. Die benötigten Plemmis werden in die Spielplanmitte auf die runden Felder gestellt.
- **Jeder Spieler erhält: 1 Sichtschirm, 1 Blackout-Chip und 2 Spleenis.** Der Sichtschirm wird verkehrt herum vor jedem Spieler aufgestellt - die Frontseite zeigt zum Spieler. Alles was sich hinter dem Schirm befindet, ist nur für die Mitspieler zu sehen.
- Der **Blackout-Chip** und die beiden **Spleenis** werden so hinter den Sichtschirm gelegt, dass der Spieler seine eigenen Chips nicht sieht, wohl aber die Mitspieler.
- **Blackout-Chips:** Die übrigen Chips kommen als **Vorrat** neben den Spielplan.
- **Spleenis:** Von den übrigen Spleenis kommen **10** als **Vorrat** neben den Spielplan. Der Rest wird für das Spiel nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel.
- Die **Tu!-Karten**, die **Nix-Karten** und die **Zungenbrecher-Karten** werden getrennt gemischt und als drei Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.



Das Ziel

Die Spieler sind auf einer verrückten Party und blödeln um die Wette, was allerdings so seine Tücken hat. Denn wenn bei dieser Party Fehler unterlaufen, dem wird für diesen Blackout ein Blackout-Chip aufgebrummt.

Keine Blackout-Chips kassieren, das ist das Oberziel, denn der Spieler mit den wenigsten Blackout-Chips am Spielende gewinnt den Spaß.

Das Spiel

Namen festlegen

Zuerst denkt sich jeder Spieler einen Phantasie-Namen aus, der aus einem **Doppelwort** besteht, wie z. B. „Dr. Leberwitz“ oder „Britschenbach“ oder „von Sausemaus“. (Für Fortgeschrittene sind auch Doppelnamen wie z. B. „Hupfenkoch-Sützenberger“ oder „Maischenhaus-Höchselstein“ erlaubt.)

Diesen Namen behalten alle Spieler während des ganzen Spiels!

Nachdem sich alle einen Namen ausgedacht haben, stellen sich reihum alle mit ihrem neuen Namen vor. Die Namen sollten sich die Spieler gut merken, denn während des gesamten Spiels reden sich alle nur noch mit den neuen Namen an! Wer das vergisst, also „Klaus, du bist dran!“ statt „Herr von Sausemaus ist dran!“ sagt, bekommt einen Blackout-Chip.

Und los!

Der Spieler mit dem längsten Namen beginnt. Er würfelt und rückt den Partylöwen auf dem Spielplan um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts. Danach führt er die Aktion durch, die das Feld vorgibt, auf dem er gelandet ist. Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit Würfeln und Ziehen an der Reihe usw.

Zeigt der Würfel „1-6“, darf der Spieler sich eine Würfelzahl von 1 bis 6 aussuchen. Am besten, Sie lesen in dieser Spielregel zunächst nach, was das gelbe Reaktionsfeld bedeutet. Dies müssen Sie wissen, bevor Sie mit Spielen beginnen. Danach kann es sofort losgehen, denn was die anderen Felder bedeuten, lesen Sie immer dann nach, wenn Sie auf ein Feld kommen, das noch keiner kennt. Außerdem finden Sie auf der letzten Seite dieser Anleitung eine Übersicht, in der die Aktionen der einzelnen Felder aufgeführt sind.

Anschließend legt er einen Spleeni zu den übrigen Chips eines Mitspielers.

Sichtschirm

Kein Spieler darf hinter seinen Sichtschirm sehen (Ausnahmen siehe unten). Wer es trotzdem macht, bekommt einen Blackout-Chip!

Nur in 2 Ausnahmefällen darf ein Spieler hinter seinen Sichtschirm sehen:

- wenn er bei der Nennung der Anzahl Blackout-Chips oder Spleenis einen Fehler macht

- wenn er aufgrund einer Tui-Karte einen Spleeni zu einem Mitspieler schiebt.

Der Sichtschirm muss immer so aufgestellt sein, dass die Mitspieler die Chips sehen und kontrollieren können, ob die Angaben über die Anzahl richtig sind.

Besser isse: Außerdem sollten alle Spieler ihren Sichtschirm so aufstellen, dass sie gut einen Plemmi vom Spielplan greifen können.

Das rote Konzertfeld

Wer auf dieses Feld zieht, spielt Dirigent. Er sagt, welches Musikinstrument alle Spieler benutzen müssen. Natürlich tun alle nur so, als würden sie musizieren. Die ganze Runde bewegt sie pantomimisch Arme, Hände und Finger!

Der Dirigent erteilt z. B. folgende Befehle:

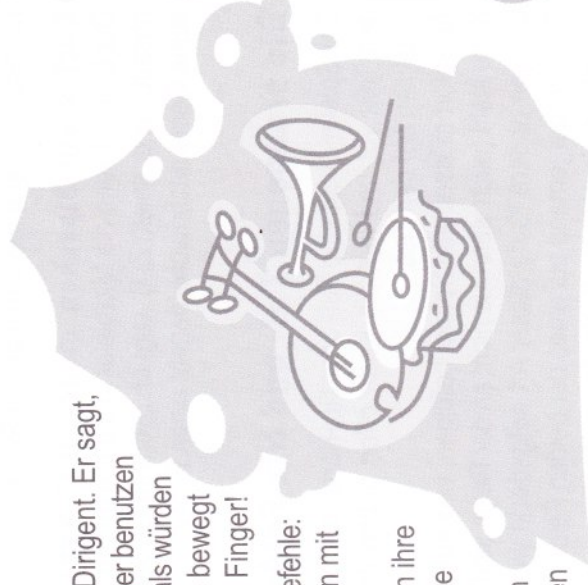
- „Konzert Klavier!": Alle klimpern mit ihren Fingern auf dem Tisch.
- „Konzert Geige!": Alle bewegen ihre Arme/Hände so, als spielten sie Geige.
- „Konzert Flötel!": Alle bewegen ihre Arme/Hände so, als spielten sie Flöte.

Der Dirigent darf jedes bekannte Musik-instrument nennen, z. B. Trompete, Klarinette, Trommel, Pauke, Gitarre, Xylophon, Harfe, Zither, Bass, Cello, Horn, Posaune usw.

Es gibt nur einen Befehl, der kein Musikinstrument betrifft:

- „Konzert Plemmi!": Alle, auch der Dirigent, müssen sich einen Plemmi greifen.

Wer keinen abkriegt, erhält einen Blackout-Chip.



Danach ist Herr Hopfenwälder mit Fragen an der Reihe. Die Fragerunde endet, wenn ein Spieler einen Fehler macht oder wenn ein Spieler den letzten Plemmi Hopfenwälder hat 2 Blackout-Chips.“

Wie immer erhält derjenige, der einen Fehler macht, den Blackout-Chip und legt ihn hinter seinen Sichtschirm.

Fehler sind z. B.:

- Ein Spieler spricht einen Mitspieler mit falschem Namen an oder er vergisst seinen eigenen Namen.
- Ein Spieler antwortet, ohne zuvor einen Plemmi genommen zu haben.
- Ein Spieler macht eine falsche Besitzangabe oder sieht hinter seinen Sichtschirm.
- Ein Spieler fragt einen Mitspieler, der in dieser Fragerunde bereits an der Reihe war.

Wenn die Fragerunde zu Ende ist, kommen alle Plemmis wieder auf den Spielplan zurück.

Das Spleeni-Feld

Die Fragerunde läuft ähnlich ab wie beim Blackout-Feld. Der einzige Unterschied ist, dass sich hier alles um die Spleenis dreht.

Außerdem nimmt sich ein Spieler, der mit der Fragerunde anfängt oder auf eine Frage antwortet, zusätzlich zum Plemmi einen Spleeni vom Vorrat zu sich und legt diesen jeweils **am Ende seines Zuges** zu den Chips eines Mitspielers. Falls im Vorrat kein Spleeni mehr liegt, nimmt man ihn sich von einem Mitspieler.

Beispiel: Frau Britschenbach nimmt sich einen Plemmi vom Spielplan sowie einen Spleeni vom Vorrat und fragt einen Mitspieler: Britschenbach hat 2 Spleenis, wie viele Spleenis hat Herr Hunkelbein?“

Frau Britschenbach legt einen ihrer Spleenis hinter den Sichtschirm irgendeines Mitspielers zu dessen anderen Chips.

Herr Hunkelbein nimmt sich seinerseits einen Plemmi und einen Spleeni, antwortet auf die Frage und fragt selbst einen weiteren Mitspieler usw.

Das gelbe Reaktionsfeld

Alle Mitspieler müssen sich sofort einen Plemmi greifen! Wer leer ausgeht, bekommt zur Strafe einen Blackout-Chip.

Alle Spieler dürfen sofort nach dem Würfeln, noch bevor der Partylöwe gezogen wird, einen Plemmi nehmen, wenn fest steht, dass der Partylöwe auf dem Reaktionsfeld landen wird (bei „1-6“ ist Vorsicht geboten, bis der wüfelnde Spieler sich entschieden hat).

Wenn der Partylöwe dann allerdings nicht auf dem Reaktionsfeld landet und ein Spieler sich aus Versehen einen Plemmi geschnappt hat, dann ist dies natürlich sein Fehler, der zu einem dieser unangenehmen Blackout-Chips für ihn führt.

Wer den Blackout-Chip bekommen hat, darf bestimmen, auf welche Plemmi-Felder die Plemmis wieder auf den Spielplan gestellt werden. Danach ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Das grüne Quassel-Feld

Der Spieler darf entscheiden, ob das

- Zungenbrecherspiel,
- das Erzählspiel oder
- das Zahlenspiel

gespielt wird (sind Kinder unter 10 Jahren mit von der Partie, empfehlen wir das Zungenbrecher- oder Erzählspiel).

Zungenbrecherspiel

Der Spieler nimmt die oberste Zungenbrecherkarte und liest sie langsam vor.

Sein linker Nachbar muss danach den Spruch laut und schnell aufsagen, ohne die



Karte zu sehen. Macht er einen Fehler, bekommt er einen Blackout-Chip und das Spiel ist zu Ende. Falls nicht, müssen die Mitspieler reihum den Spruch aufsagen, bis ein Spieler einen Fehler macht oder bis alle Spieler an der Reihe waren. Wenn niemand einen Fehler macht, erhält auch niemand einen Blackout-Chip. Die Zungenbrecherkarte kommt danach wieder unter den Stapel.

Erzählspiel

Zuerst wählt der Spieler, der auf das Feld zog, ein Thema aus, um das es bei einer erfundenen Geschichte gehen soll. Einige Beispiele zur Anregung:

- Sauna: Ich gehe in die heiße Sauna und ...
- Tür: Es hat geklingelt, ich gehe zur Tür und ...
- Spiel: Neulich habe ich ein tolles Spiel gespielt, da ...

Wer auf das Feld zog, beginnt mit der Erzählung; dazu sollte er zusätzlich noch ein Adjektiv sagen und eine Geste machen. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wiederholt das alles und fügt etwas Neues hinzu. Die Erzählrunde geht so lange reihum, bis ein Spieler einen Fehler macht und dafür einen Blackout-Chip kassiert.

Beispiel für eine Erzählrunde (Urlaub):

Erster Spieler: „Ich fliege in den Urlaub und nehme eine rote Badehose mit!“ (Geste: Badehose anziehen)

Zweiter Spieler: „Ich fliege in den Urlaub und nehme eine rote Badehose mit (Geste: Badehose anziehen) und creme mich mit Sonnencreme ein!“ (Geste: Eincremen).

Dritter Spieler: „Ich fliege in den Urlaub und nehme eine rote Badehose mit (Geste: Badehose anziehen) und creme mich mit Sonnencreme ein (Geste: Eincremen) und esse ein riesiges Eis!“ (Geste: Eis schlecken) usw.

Zahlenspiel

Der Spieler wählt eine der aufgeführten Zahlen 3, 4, 6, 7, 8, 9 aus. Diese Zahl darf bei der folgenden Zahlenreihe nicht genannt werden. Er sagt sie laut und deutlich und beginnt dann zu zählen: „1!“. Im Uhrzeigersinn reihum sagt nun jeder Spieler schnell und ohne zu zögern die darauf folgende, höhere Zahl. Der linke Nachbar sagt also „2!“, der nächste „3!“ usw. Allerdings dürfen folgende Zahlen nie genannt werden:

- eine Zahl, in der die gewählte Zahl enthalten ist (wenn der Spieler die Zahl „3“ gewählt hat, sind dies z. B.: 3, 13, 23, 30, 31, 32, 33 ...)
 - ein Mehrfaches der gewählten Zahl (in diesem Beispiel: 6, 9, 12, 15, 18 ...)
- Stattdessen muss „Plem!“ gesagt werden!

Hier ein **Beispiel** mit der Zahl 3:

1, 2, Plem, 4, 5, Plem, 7, 8, Plem 10, 11, Plem, Plem, 14, Plem, 16, 17, Plem usw.

Aufmerksam: Es sollte nicht die Zahl gewählt werden, die mit der Mitspielerzahl übereinstimmt.

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler einen Fehler macht oder zu lange zögert. Er erhält einen Blackout-Chip.

Darf's ein bisschen mehr sein? Das Zahlenspiel für Fortgeschrittene
Wie bisher muss bei einer Zahl, in der die gewählte Zahl enthalten ist (z.B. 13, 23, 31 ...) „Plem!“ gesagt werden. Bei einer Zahl, die ein Mehrfaches der gewählten Zahl darstellt (6, 9, 12, 15, 18 ...), muss „Plem Plem!“ gesagt werden. Trifft beides zu (3, 30, 33, 36) kann sowohl „Plem!“ als auch „Plem Plem!“ gesagt werden!

Das blaue Fragefeld

Auf diesem Feld startet der Spieler sofort eine **Fragerunde**.

Es gibt 2 Arten von Fragefeldern: **Blackout-Feld** und **Spleeni-Feld**.

Das Blackout-Feld

Der Spieler nimmt sich einen Plemmi und sagt seinen (neuen) Namen. Er sagt, wie viele Blackout-Chips er vor seinem Sichtschirm liegen hat und fragt einen Mitspieler (mit dessen neuen Namen), wie viele Blackout-Chips dieser besitzt.

Beispiel: Herr Hunkelbein nimmt sich einen Plemmi und beginnt die Fragerunde mit: „Herr Hunkelbein hat 1 Blackout-Chip, wie viele Blackout-Chips besitzt Frau Britschenbach?“

Jetzt muss Frau Britschenbach antworten. Zuerst nimmt sie sich einen Plemmi vom Spielplan, dann antwortet sie und stellt eine neue Frage: „Frau Britschenbach besitzt zwei Blackout-Chips, wie viele Blackout-Chips hat Herr Hopfenwälder?“

