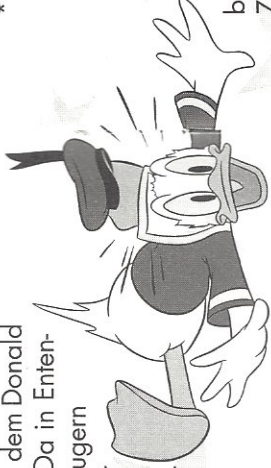




That's Donald Pokerface ist ein witziges Bluffspiel, bei dem Donald viel Glück braucht, um schnell ins Ziel zu kommen. Da in Entenhausen jeder weiß, daß das Glück Donald nur allzugerne verläßt, kommt der Arme mit seinen Überlegungen oft ganz durcheinander, und dann kann man nur hoffen, daß ihn nicht einer seiner allseits bekannten Wutanfälle übermann!



Spielziel

Donald flitzt um den Parcours, um als erster ins Ziel zu gelangen, und mogelt dabei nicht schlecht. Mit scheinheiliger Miene werden Karten ausgespielt, bluffende Mitspieler enttarnt und schließlich siegreich das Ziel erreicht.

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: spannendes Bluffspiel

Spielerzahl: 2 - 4

Altersempfehlung: 7 - 88

Spieldauer: ca. 15 - 30 Minuten

Spielidee: Roland Siegers

Taktik ○ ○ ○ ● ○ ○ Glück

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Donaldfiguren

4 Figurenhalter

32 Spielkarten (mit den Werten 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 14, 15)

1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

* Vor dem ersten Spiel werden die Spielfiguren und die Spielkarten vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

* Der **Spielplan** wird auf die Spielfläche gelegt.

* Jeder Spieler nimmt sich eine **Donaldfigur**, steckt sie in einen Figurenhalter und stellt sie auf das große Startfeld mit den sechs Donaldabbildungen. (Das Startfeld gilt als ein Feld, nicht als 6 Felder.)



* Die Karten werden gut gemischt und als verdeckter Kartenstapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Jeder Spieler erhält vom Stapel **3 Karten**, die er so auf die Hand nimmt, daß sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.

Der Spielplan

Die Spielfelder des Spielplans sind von 1 bis 71 durchnummeriert (zur besseren Übersicht) und zeigen zudem Zahlen an ihren Rändern. Diese Zahlen geben an, welche Karten man ausspielen muß, um von dem jeweiligen Feld weiterziehen zu können. Hat man keine entsprechende Karte auf der Hand, heißt es **MOGELN!**

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und spielt eine beliebige seiner drei Karten **verdeckt** aus. Dabei nennt er laut eine Zahl. Die Mitspieler dürfen nun reihum sagen, ob sie glauben, daß die ausgespielte Karte tatsächlich diese Zahl zeigt, oder ob der Spieler gemogelt hat.

1. Wenn sie ihm glauben, bleibt die ausgespielte Karte verdeckt liegen und der Spieler darf seine Donaldfigur gemäß der genannten Zahl voranziehen. Danach nimmt sich der Spieler eine neue Karte verdeckt vom Stapel, so daß er wieder 3 Karten in der Hand hält.

2. Wenn ihm ein oder mehrere Mitspieler nicht glauben, wird die soeben ausgespielte Karte aufgedeckt.

* Zeigt die Karte **tatsächlich** die angesagte Zahl (z. B. „7“), darf der Spieler nun die doppelte Anzahl an Feldern (z. B. 14 Felder) vorrücken, während die Zweifler ihre Figuren um die **doppelte** Anzahl an Feldern (z. B. 14 Felder) zurückbewegen müssen.

* Zeigt die Karte **nicht** die angesagte Zahl, darf jeder Mitspieler, der zu recht gezweifelt hat, die **doppelte** Anzahl an Feldern vorrücken, während der Mogler seine Spielfigur um die doppelte Anzahl an Feldern zurückbewegen muß.

Dann ist der nächste Spieler am Zug, spielt verdeckt eine Karte aus und nennt laut eine Zahl usw.

Die ausgespielten Karten bilden einen verdeckten Ablagestapel. Dieser wird gemischt, sobald der Nachzieh-Kartenstapel aufgebraucht ist. Die gemischten Karten bilden nun wieder einen Nachzieh-Kartenstapel. Es ist darauf zu achten, daß die





verdeckten Zieh- und Ablagestapel voneinander getrennt gelegt und beim Kartenziehen nicht verwechselt werden.

Hinweise:

Das Starfeld ist neutral; hier darf man eine beliebige Karte ausspielen.

Die Spieler müssen ihre Spielfigur die entsprechende Anzahl an Feldern ziehen. Es ist nicht erlaubt, z. B. „10“ anzusagen und nur 7 Felder vorzurücken.

Es darf jeweils nur eine Zahl angesagt werden, die das Spielfeld vor-schreibt, auf dem die Spielfigur des Spielers steht. (Auf dem Feld 1 darf z. B. nur eine „3“, „5“, oder „10“ angesagt werden).

Hat man keine passende Karte, so muß man mogeln.

Schenkt man einem Spieler Glauben, der durch andere Spieler als Mog-ler enttarnt wird, so hat dies auf die eigene Spielfigur keine Auswirkung. (Nur der Mogler wird bestraft.)

Auf einem Spielfeld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.

Wenn man einen Mitspieler beim Schummeln erwischt hat, rückt man den verdoppelten Wert der genannten Zahl und nicht den verdoppelten Feld-wert vor.

Muß ein Spieler seine Figur mehr Felder zurücksetzen als auf dem Spiel-plan vorhanden sind, dann endet sein Zug auf dem Starfeld.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Zielfeld (= Donald neben Feld 71) erreicht hat. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Wert der Karte des Spie-lers höher ist, als die Anzahl der Felder, die er noch gehen muß (z. B.: Das Ziel kann auch mit einer 10er Karte erreicht werden, wenn man nur noch 3 Felder davor steht). Dieser Spieler hat die spaßige Mogelpartie ge-wonnen.



That's Donald Pokerface est un jeu plein de malice, dans lequel Donald a besoin de beaucoup de chance pour arriver rapidement à ses fins. Cha-cun sait que la chance a trop souvent tendance à abandonner le pauvre Donald. Ses projets tombent la plupart du temps à plat. Espérons qu'il ne sera pas victime de l'un de ses célèbres accès de colère !

But du jeu

Donald fonce sur la piste pour arriver le premier au but. Il n'hésite pas à tricher. La mine hypocrite, jouez vos cartes, démasquez les bluffeurs, pour finalement gagner en arrivant au but.

Infojeu Schmidt

Type : jeu de bluff

Nombre des joueurs : 2 à 4

Age : de 7 à 88 ans

Durée : 15 à 30 mn environ

Concept : Roland Siegers

Stratégie ○○○●○○ Chance

Matériel

1 plateau de jeu

4 pions Donald

4 socles pour pions

32 cartes (valeurs : 1,2,3,4,5,6,7,10,14,15)

1 règle du jeu

Préparation

- Avant la première partie, détachez soigneusement les pions et les cartes de la plaque de carton.

- Posez le **plateau** sur la table.

- Chacun choisit un **pion** Donald, le glisse dans un socle et le pose sur la grande case Départ avec les six images de Donald. (La case Départ compte pour une seule case, pas pour six.)

- Mélangez bien les cartes et empilez-les,

