

POMMES FRITZ®

SPIELREGELN

Ein irrer Party-Spaß für 3 oder mehr
Spieler ab 14 Jahren

Je heißer die Kartoffel, desto raucher die Köpfe !



SPIELIDEE:

Begriffe rufen - blitzschnell kombinieren - Knolle weiterwerfen. Die Zeit läuft, und keiner will die heiße Kartoffel haben, denn sie bedeutet Strafpunkte!



SPIELINHALT:

- 1 musizierende Kartoffel mit Zeituhr
- 1 Kartensatz samt Kartenhalter
- 1 Spezialwürfel
- 1 Pommestüte mit 30 Pommesstäbchen
- 1 Spielregel



SPIELVORBEREITUNGEN:

Je nach Mitspielerzahl wird eine unterschiedliche Anzahl Pommesstäbchen benötigt, die in die Pommestüte gesteckt werden. Die Tüte wird dann mitten auf den Tisch gestellt.

Bei drei Spielern werden 17 Pommesstäbchen benötigt.

Bei vier Spielern werden 21 Pommesstäbchen benötigt.

Bei fünf Spielern werden 25 Pommesstäbchen benötigt.

Ab sechs Spielern werden alle 30 Pommesstäbchen benötigt.

Der Kartenhalter mit den Karten wird neben die Pommestüte gestellt. Die Kartoffel und der Würfel kommen griffbereit daneben.

Ein Spieler mit Knollennase beginnt die erste Runde. Alle weiteren Runden beginnt jeweils der Verlierer der vorangegangenen Runde.



SPIELVERLAUF:

Der Startspieler einer Runde nimmt die Kartoffel und den Würfel. Dann müssen folgende Handlungen ausgeführt werden:

- ① Zuerst wirft er den Würfel.
- ② Dann zieht er die erste Karte aus dem Halter und liest den Begriff laut vor, der neben dem geworfenen Würfelsymbol steht. Bei einem roten Symbol wird der rote Begriff, bei einem blauen Symbol natürlich der blaue Begriff vorgelesen. Die Karte wird danach wieder hinten in den Halter gesteckt.
- ③ Nun drückt er den Knopf im Rücken der Kartoffel. Sie beginnt zu musizieren. Die Zeituhr läuft. Jetzt wird es hektisch:
- ④ Er sagt laut ein Wort, das ihm zu dem von der Karte vorgelesenen Begriff einfällt.
- ⑤ Er wirft dann sofort die Kartoffel einem Mitspieler zu.
- ⑥ Dieser muß nun seinerseits ein Wort assoziieren und laut aussprechen, das zu dem genannten Begriff des Vorgängers paßt. Auch er gibt danach die Kartoffel weiter.
- ⑦ Das Spiel verläuft so fort: Passendes Wort assoziieren - Kartoffel weiterreichen - usw. bis die Musik stoppt.
- ⑧ Wer die Kartoffel hält, wenn die Musik stoppt, bekommt ein Pommesstäbchen als Strafpunkt.



GÜLTIGE ASSOZIATIONEN:

Auf einen genannten Begriff muß immer eine inhaltlich passende Assoziation folgen. Zu "Lampe" paßt "Birne" und danach "Apfel", mit "Saft" geht es weiter, usw. bis die Kartoffel verstummt.

Zwei andere Beispiele für Assoziationsketten:

1. Schirm - Regen - Wasser - Boot - Mast - Stier - Bauernhof - ...
2. Schaum - Seife - glatt - Eis - Speise - Pommes - Kartoffel - ...

Man kann seine Mitspieler verblüffen und in unangenehm langes Grübeln versetzen, wenn man bei seinen Assoziationen nicht in der vorgegebenen Kategorie verbleibt.

Also nicht: Birne - Apfel - Banane - Kirsche - Orange - Pflaume - Erdbeere - ...
sondern: Birne - Apfel - Adam - Paradies - Vogel - Federn - Bett - ...



ANZWEIFELN VON BEGRIFFEN:

Jeder Spieler kann jederzeit eine Assoziation anzweifeln. Er ruft dann laut "Stopp!", und das Spiel wird unterbrochen. Auch wenn die Kartoffel noch weiter musiziert, hat das jetzt keine Bedeutung mehr.

Alle Spieler entscheiden gemeinsam, ob der Begriff zu recht angezweifelt wird. Es gibt vor allem drei gute Gründe:

1. Der angezweifelte Begriff bezieht sich nicht auf den zuletzt genannten, sondern auf einen davor ausgerufenen Begriff.
2. Der angezweifelte Begriff hat inhaltlich nichts mit dem zuletzt genannten Begriff zu tun. Der Spieler darf kurz erläutern, inwieweit der Begriff doch paßt. Vielleicht gelingt es ihm ja, mit einer knappen Erklärung die Spielerrunde zu überzeugen. Sobald er aber lang ausholend erklären muß, inwieweit der Begriff paßt, hat er schon verloren.
3. Der angezweifelte Begriff ist in derselben Assoziationskette zuvor schon einmal genannt worden.

Der Verlierer, das ist entweder der Beschuldigte oder der Ankläger, erhält ein Pommesstäbchen als Strafpunkt.



ZUGRICHTUNG WÄHREND DES SPIELS:

Der Würfel gibt an, in welche Richtung gespielt werden muß:

- ☺ Die Kartoffel wird immer links herum, also im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- ☹ Die Kartoffel wird immer rechts herum, also gegen den Uhrzeigersinn weitergereicht.
- ☞ Die Kartoffel wird beliebig, also kreuz und quer von Spieler zu Spieler geworfen.

Wenn beim Weitergeben oder Weiterwerfen die Musik stoppt, hat derjenige verloren, der die Kartoffel zuletzt in Händen gehalten hat. Er muß ein Pommesstäbchen als Strafpunkt nehmen.

Sollte, was in Ausnahmefällen vorkommt, die Kartoffel hingefallen sein und die Musik stoppt in diesem Augenblick, verliert derjenige, für den sie gedacht war.



POMMESSTÄBCHEN ALS STRAFPUNKTE:

Wenn der Würfel ein blaues Symbol zeigt, erhält der Verlierer ein Pommesstäbchen aus der Tüte, die in der Tischmitte steht.

Wenn der Würfel ein rotes Symbol zeigt, erhält der Verlierer das Pommesstäbchen von dem Mitspieler, der die Kartoffel zuvor gehabt hat. Sollte dieser Spieler keine Pommesstäbchen besitzen, wird ein Stäbchen aus der Pommesstüte genommen.

Wenn ein Begriff angezweifelt wird, erhält der Verlierer ein Pommesstäbchen aus der Pommesstüte.

Wenn ein Spieler sich in der Zugrichtung, also beim Weitergeben der Kartoffel irrt, bekommt er auch ein Stäbchen aus der Pommesstüte. Achtung: In diesem Fall wird die Runde nicht abgebrochen, sondern bis zum Ende der Musik weitergespielt.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn die Pommesstüte Leer ist. Die Spieler zählen ihre Pommesstäbchen. Wer jetzt die wenigsten besitzt, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand wird solange weitergespielt, bis ein Spieler eindeutiger Gewinner ist.

Spielvarianten, auch für jüngere Kinder:

Es wird ohne Karten gespielt. Die Spieler einigen sich vor jeder Runde auf eine Kategorie, z.B.: Tiere, Ortsnamen, Automarken, o.ä. Dann wird ein beliebiger Buchstabe des Alphabets bestimmt. Es sind nur Begriffe gültig, die mit dem entsprechenden Buchstaben beginnen und zu der ausgesuchten Kategorie passen.

Beispiel für Tiere mit "H": Hund - Huhn - Hahn - Hammel - Hering - Haifisch - Habicht - ...

Es wird wieder ohne Karten gespielt. Die Spieler einigen sich auch diesmal vor jeder Runde auf eine Kategorie wie Orte, Tiere, o.ä. Man beginnt mit einem beliebigen Begriff. Danach müssen Ketten gebildet werden, wobei das neue Wort mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Begriffs beginnt.

Beispiel für Orte: Düsseldorf - Frankfurt - Tübingen - Nürnberg - Gütersloh - Hannover - Rüsselsheim - Magdeburg - Göttingen - ...



WAS MACHT MAN, WENN DIE BATTERIEN LEER SIND?

Nimm die Zeithur aus der Kartoffel.

Löse den Deckel der Zeithur mit einem spitzen Gegenstand, z.B. einem Schraubendreher.

Nun werden die Batteriehalterippen nach oben gebogen und die Batterien mit dem Schraubendreher von innen nach außen gedrückt. Es werden die neuen Batterien mit der positiven Seite (+) nach oben eingelegt und die Zeithur wieder geschlossen.

