

Der gelbe Chip dient bei raschem Spiel der Orientierung. Er wird auf die zuletzt abgelegte Buchstabenkarte gelegt.



Der Joker hilft immer dann, wenn kein passendes Buchstabenkärtchen abgelegt werden kann. Er wird auf ein beliebiges freies Buchstabenfeld auf dem Spielplan gelegt. Der Spieler kann jetzt aus der Hand eine Karte seiner Wahl auf ein Spielplanfeld legen und von dieser Position geht das Spiel weiter.



Ein von einem Joker belegtes Spielfeld kann im weiteren Spielverlauf mit der richtigen Buchstabenkarte überdeckt werden, unabhängig von dem zuletzt abgelegten Wort. Dies darf man jedoch nicht im gleichen Spielzug, in dem der Joker abgelegt wurde.

Spielende

Sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegen konnte, hat er damit die Spielrunde beendet und gewonnen. Mehrere Runden ermitteln den Gesamtsieger.

Sollte einmal die seltene Situation eintreten, dass kein Wort mehr abgelegt werden kann und alle Karten vom Kartenstapel verteilt sind, ist das Spiel ebenso beendet. Gewinner ist der Spieler mit den wenigsten Karten. Bei gleicher Kartenanzahl mit den wenigsten Buchstaben.

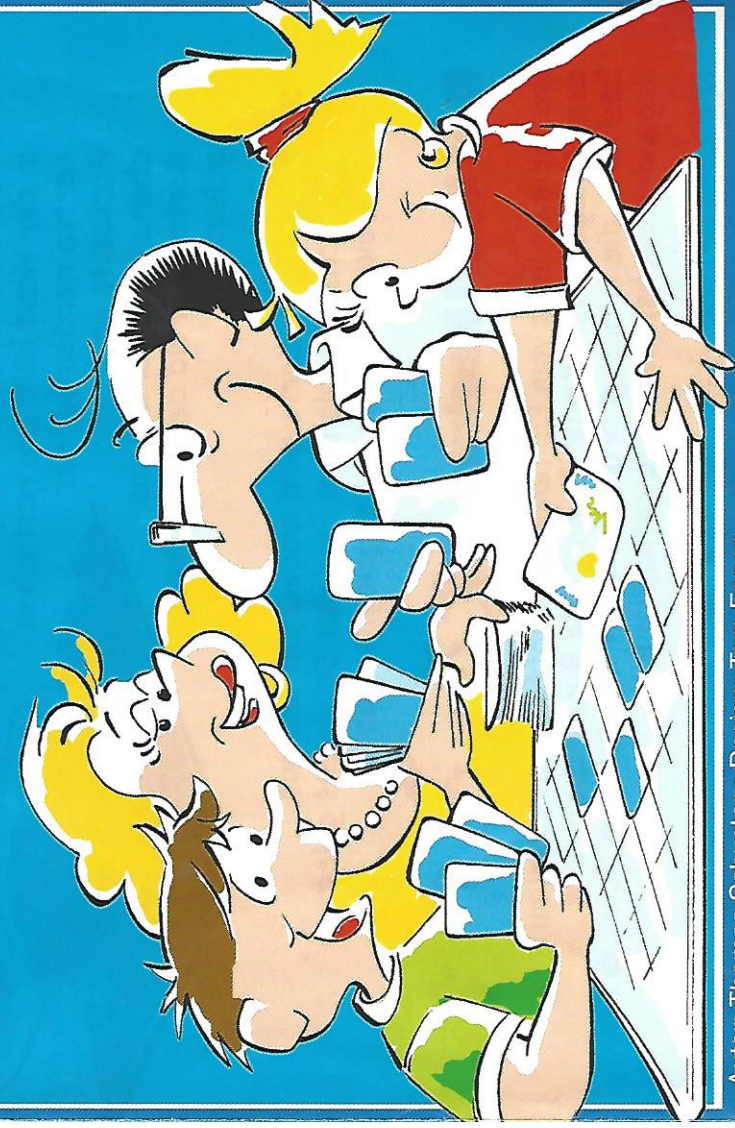
Und nun, POTZ BLITZ, wer gewinnt das nächste Spiel?

Zum Spiel gehören:

- 56 Spielkarten
- 1 Spielplan
- 1 gelber Chip
- 1 Spielanleitung

POTZ BLITZ

Das knifflige Kartenspiel von A bis Z
für 2 - 6 Spieler ab 9 Jahren




230796


POTZ BLITZ ist ein reizvolles Wort-Spiel mit Fantasie, Glück und Strategie. Wer die passenden Karten auf der Hand hat und rasch Buchstaben kombinieren kann, befreit sich von seinen Karten. Manchmal hilft dabei auch der Joker weiter.

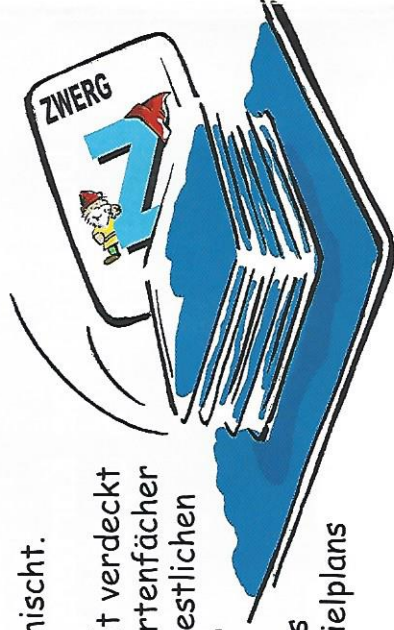
Ziel des Spiels


Wer als Erster alle seine Karten auf dem Spielplan abgelegt hat, beendet das Spiel und ist wortgewaltiger **POTZ BLITZ** Gewinner.

Vorbereitung

 Die Karten werden gemischt.

 Jeder Mitspieler erhält verdeckt 5 Karten, die er als Kartenfächer in der Hand hält. Die restlichen Karten werden mit der Rückseite nach oben als Stapel auf das markierte Feld des Spielplans gelegt.



 Die oberste Karte wird umgedreht und auf ein buchstabengleiches Feld des Spielplans gelegt. Ein Joker kann überall abgelegt werden.



Das Spiel beginnt

Der Spieler links vom Kartengeber eröffnet das Spiel mit dem Ablegen einer Karte. Er muß eine Buchstabenkarte besitzen, die in dem gedruckten Wort der auf dem Spielplan liegenden Buchstabenkarte enthalten ist.

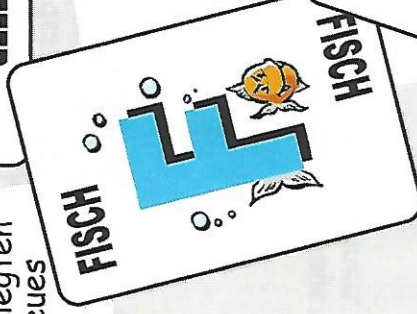
Beispiel:

Angenommen die zuletzt abgelegte Buchstabenkarte ist die "K-Karte" mit dem Wort "KOFFER", siehe Abb.

Wenn nun der Spieler, der an der Reihe ist, auf der Hand eine Karte mit den Anfangsbuchstaben "O" oder "F" oder "E" oder "R" hat, sucht er sich auf dem Spielplan ein buchstabengleiches Feld und legt diese Karte ab.



Mit der neuen abgelegten Karte gibt es ein neues Buchstaben-Suchwort,



z.B. "FISCH", siehe Abb. Hat derselbe Spieler weitere Karten, in diesem Fall mit "I" oder "S" oder "C" oder "H" als Anfangsbuchstaben, kann er, muß aber nicht, die passende Buchstabenkarte auf dem Spielplan ablegen usw.

Der Spieler der dran ist, kann soviel Karten ablegen, wie Buchstabenkarten auf seiner Hand kombinierbar sind. Kann er nicht mehr ablegen, ist der Nächste dran.

Wenn der nächste Mitspieler auf der Hand keine kombinierbare Buchstabenkarte hat, nimmt er sich vom Stapel eine neue Karte.

Diese darf, wenn sie passt, aber erst in der nächsten Runde abgelegt werden. Übrigens: Die Umlaute "Ä" und "Ö" sind im Spiel "AE" und "OE".

