

Anleitung

Gespielt wird mit 3-6 Spielenden. Es gewinnt, wer als erster Spielender alle Handkarten abgelegt hat.

Spielvorbereitung:

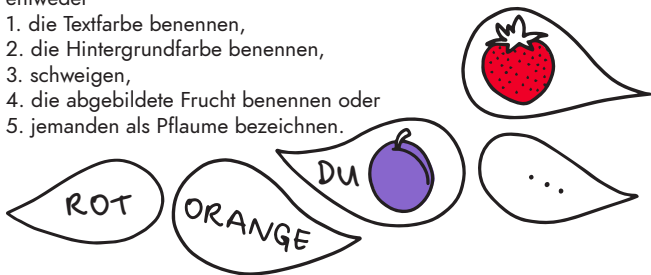
Jede Karte hält 4 verschiedene Informationen bereit (Text, Textfarbe, Hintergrundfarbe und Frucht). Beim Ablegen einer Karte muss der entsprechende Spielende eine dieser Informationen korrekt benennen.

Das gesamte Kartendeck wird gut durchgemischt und verdeckt auf die Spielenden verteilt. Bleiben Karten übrig, weil die Verteilung sonst ungleich wäre, werden diese beiseite gelegt.

Spiel:

Der*Die Spielende mit der buntesten Kleidung beginnt die Partie und deckt die oberste Karte in der Mitte des Tisches auf. Er*Sie muss nun entweder

1. die Textfarbe benennen,
2. die Hintergrundfarbe benennen,
3. schweigen,
4. die abgebildete Frucht benennen oder
5. jemanden als Pflaume bezeichnen.



So geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis ein Spielender keine Karten mehr hat und somit gewinnt.

Dauert eine Antwort zu lange (3 Sekunden), wird gestottert, sich verhaspelt oder falsch geantwortet, können die übrigen Teilnehmer die Runde abbrechen:

Wer einen Fehler bemerkt, haut mit der flachen Hand auf die abgelegten Karten in der Tischmitte und darf diesen Stapel dann auf seine Mitspielenden verteilen (mindestens 50% an den Spielenden, der es vergeigt hat und den Rest zur freien Verteilung an die übrigen Pappnasen).

ORA..GELB

ERDBEERE



ROT

...

ÄÄÄÄÄ

Wer unberechtigterweise auf den Kartenstapel haut, muss selbst alle Karten aufnehmen. Wird ein eventueller Fehler erst bemerkt, wenn der nächste Spielende bereits am Zug ist, so ist es für eine Reklamation zu spät.

Spielende:

Wer zuerst alle Handkarten losgeworden ist, gewinnt die Partie!

**5 REGELN
GILT ES ZU
BEACHTEN**

①



②



③



④



⑤



① Der Text ist farbig geschrieben:

Der Spielende benennt die Textfarbe.

(hier: grün)

② Der Text ist schwarz geschrieben:

Der Spielende benennt die Hintergrundfarbe.

(hier: gelb)

③ Der Text ist falsch geschrieben:

Der Spielende sagt nichts und schweigt.

④ Die Karte ist in sich stimmig (schwarzer Text = Name der abgebildeten Frucht und Hintergrundfarbe = Fruchtfarbe):

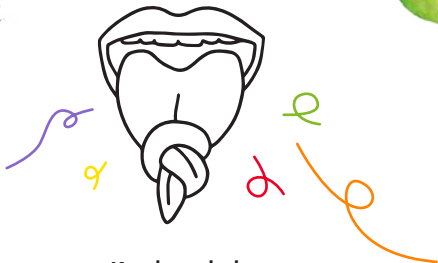
Der Spielende benennt die Frucht. (hier: Orange)

Achtung: Im abgebildeten Beispiel wird Orange immer als Frucht ausgesprochen.

⑤ Pflaumenszenario (schwarzer Text = Pflaume, Frucht = Pflaume und Hintergrundfarbe = Lila):

Der Spielende benennt anstelle der Frucht den Namen eines Mitspielenden. Die*Derjenige ist die größte Pflaume am Tisch und muss daraufhin die zwei untersten Karten vom Ablagestapel aus der Tischmitte aufnehmen.

**ECHE EXPERTEN UND EXPERTINNEN
SPIELEN AUCH GERNE MIT
FOLGENDEN OPTIONALEN REGELN:**



Kauderwelsch:

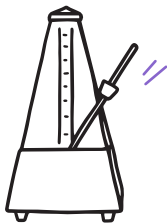
Schreibfehler werden nicht länger
verschwiegen und jedes Wort wird exakt so
vorgelesen, wie es geschrieben ist.





Spaßbremse:

Wer lachen muss, bekommt von den übrigen Spielenden jeweils eine Karte zugeschoben.



Taktgefühl:

Ein Metronom gibt die Spielgeschwindigkeit vor. Wer es verpasst seine Karte im Takt zu spielen, darf unterbrochen werden.

Das könnte dir auch gefallen:



Erzählt euch mehr ist kein typisches Kartenspiel: Statt starrer Spielanleitung und Punktesystem bietet es inspirierende Fragen für spannende Unterhaltungen und bedeutsamen Austausch. Erzählt euch mehr gibt es sowohl für den Freundes-, Verwandten-, und Kolleg*innenkreis sowie speziell für Paare, Frauen und Kids.

Alle Editionen findest du ab sofort in unserem Shop.