



amigo-spiele.de/03937

DER PLUMPSACK GEHT UM

Spieler: 2-5

Alter: ab 5 Jahren

Dauer: ca. 15 min.

INHALT

49 Spielkarten:



1 Plumpsack:



SPIELIDEE

Zu Beginn des Spiels prägt sich jeder Spieler gut ein, was sich unter acht verdeckten Karten verbirgt. Dann geht der Plumpsack um, von einer verdeckten Karte zur nächsten. Immer wenn der Plumpsack stehen bleibt, muss der Spieler, der gerade an der Reihe ist, raten, was sich unter der verdeckten Karte verbirgt. Der Plumpsack geht so lange weiter, wie der Spieler richtig tippt. Kommt der Plumpsack schließlich zu einer aufgedeckten Karte, so darf sich der Spieler, der andauernd richtig getippt hat, die Karte als Gewinn nehmen. Wer zuerst sechs Karten gewonnen hat, ist Sieger.

SPIELVORBEREITUNG

Der Plumpsack wird aussortiert und bereitgelegt. Die 49 Spielkarten werden gemischt. Acht Karten werden aufgedeckt und kreisförmig angeordnet. **Wichtig:** Die Pfeile auf den Karten müssen **außen** liegen. Auch wenn später im Spielverlauf Karten aufgedeckt werden, müssen die Karten **immer** so hingelegt werden, dass die Pfeile außen sind.

Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Mitte des Kreises gelegt. Alle Spieler schauen sich die acht offenen Karten nun gut an und versuchen, sich die Gegenstände auf den Karten zu merken (die Pfeile muss man sich nicht merken).



Acht Karten liegen aufgedeckt und kreisförmig auf dem Tisch. Die Pfeile befinden sich jeweils außen. Die Spieler versuchen, sich die acht Gegenstände zu merken.

Nach etwa einer halben Minute werden alle acht Spielkarten umgedreht und bleiben verdeckt liegen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und muss als Erster raten. Der Einfachheit halber nennen wir den Spieler, der gerade an der Reihe ist, den **Zugspieler**.

Der rechte Nachbar des Zugspielers nimmt den Plumpsack und legt ihn (von außen) vor eine beliebige verdeckte Karte.



Beispiel:

Heiko ist Zugspieler. Sein rechter Nachbar (Kai) legt den Plumpsack offen vor eine Karte seiner Wahl.

Der Zugspieler muss nun sagen, welcher Gegenstand sich unter der verdeckten Karte verbirgt.

Nachdem er laut und deutlich seinen Tipp abgegeben hat, wird die Karte aufgedeckt.

Heiko gibt seinen Tipp ab: „Banane“. Die verdeckte Karte wird aufgedeckt. Heiko hat richtig getippt und ist weiter an der Reihe.

Hat der Zugspieler richtig getippt, dann bleibt die Karte offen liegen.

Der Zugspieler ist weiter an der Reihe. Der Plumpsack wandert so viele Karten in Pfeilrichtung weiter, wie die Zahl neben dem Pfeil angibt.

Der Plumpsack wandert zwei Karten in Pfeilrichtung weiter.

Nun muss der Zugspieler erneut sagen, was sich unter der Karte verbirgt, vor der der Plumpsack gelandet ist.

Nachdem er laut und deutlich seinen neuen Tipp abgegeben hat, wird die Karte aufgedeckt.



Heiko gibt seinen nächsten Tipp ab: „Hut“. Die verdeckte Karte wird aufgedeckt. Heiko hat wieder richtig getippt. Er ist weiter an der Reihe.

Solange der Zugspieler richtig tippt, bleibt er an der Reihe und der Plumpsack wandert weiter. Er wandert immer so viele Karten in Pfeilrichtung weiter, wie die Zahl neben dem Pfeil der zuletzt aufgedeckten Karte angibt.



Der Plumpsack wandert vier Karten in Pfeilrichtung weiter. Heiko gibt seinen nächsten Tipp ab: „Hammer“. Wieder richtig!

Landet der Plumpsack schließlich bei einer **bereits aufgedeckten Karte**, so hat es der Zugspieler geschafft! Er nimmt sich die offene Karte, vor der der Plumpsack gelandet ist, und legt sie als Gewinn verdeckt vor sich ab.



Der Plumpsack wandert zwei Karten in Pfeilrichtung und landet vor einer offenen Karte, der Banane. Heiko nimmt die Banane an sich und legt sie als Gewinn neben sich ab.

Nun wird die oberste Karte vom verdeckten Stapel genommen und (zunächst offen) an die freie Stelle auf den Tisch gelegt. Alle Spieler können sich die neue Karte nun kurz einprägen, dann werden **alle** offenen Karten umgedreht, so dass wieder **alle acht Karten** verdeckt liegen.

Der Startspieler hat seine Aktion beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum neuen Zugspieler und ist an der Reihe.



Die oberste Karte des Stapels (Ente) wird aufgedeckt und an die freie Stelle gelegt. Alle Spieler prägen sich die drei offenen Karten noch einmal gut ein. Dann werden alle Karten verdeckt hingelegt. Heiko hat seine Aktion beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum neuen Zugspieler.

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend immer weitergespielt. Der rechte Nachbar des jeweiligen Zugspielers legt den Plumpsack vor eine beliebige verdeckte Karte seiner Wahl. Dann muss der Zugspieler seinen Tipp abgeben – wenn der Tipp richtig ist, wandert der Plumpsack wieder in Pfeilrichtung weiter – der Zugspieler muss erneut tippen, usw.

Ganz wichtig: Sollte der Zugspieler bei einer verdeckten Karte **einen falschen Tipp** abgeben, dann ist seine Aktion **sofort** beendet. Alle aufgedeckten Karten werden umgedreht und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum neuen Zugspieler.

Der Zugspieler bleibt also immer so lange an der Reihe, bis er **entweder** einen falschen Tipp abgibt **oder** bis der Plumpsack bei einer bereits aufgedeckten Karte landet (dann gewinnt der Zugspieler diese aufgedeckte Karte). Danach wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Zugspieler.

SPIELLENDE

Wer zuerst sechs Karten gewonnen hat, ist Sieger. Wer möchte, kann natürlich auch mehr oder weniger Karten als Siegbedingung vereinbaren, ganz nach Lust und Laune.

FÜR ANFÄNGER BZW. PROFIS

Wer das Spiel etwas **einfacher** machen möchte, kann mit weniger Karten spielen, die kreisförmig ausgelegt werden. Es empfiehlt sich, mit sechs Karten zu beginnen und später dann auf sieben bzw. acht Karten zu erhöhen.

Wer es noch **schwieriger** mag, kann es natürlich auch mal mit mehr als acht Karten versuchen.

Mehr Informationen auf www.dieGelbeReihe.de



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de