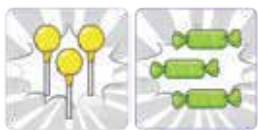


LOLLIPOPS

SPIELANLEITUNG

INHALT

- 60 Süßigkeitenkarten



- 6 Superkarten



- Spielanleitung

1

SPIELZIEL

Ziel des Spielers ist es, die meisten Karten zu sammeln.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Karten werden zu einem Stapel zusammengelegt und gemischt.

Ein Spielleiter wird gewählt und erhält den Stapel.

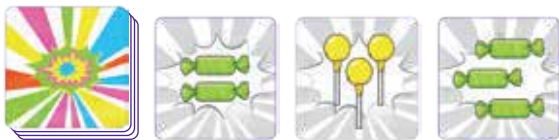
Der Spielleiter kann neben den anderen Spielern am Spiel teilnehmen.

2

SPIELBLAUF

Der Spielleiter legt die Karten nacheinander auf den Tisch. Alle Spieler beobachten die Karten und handeln gleichzeitig.

* Beim Ablegen einer neuen Karte achtet der Spielleiter darauf, dass die Karten gut sichtbar sind.



Sobald drei Karten auf dem Tisch liegen, die ein gemeinsames Merkmal aufweisen, benennt der Spieler dieses Merkmal.

3

Beispiel:



oder



oder



4

Derjenige, der als Erster ein gemeinsames Merkmal von drei Karten benennt, legt diese Karten auf seinen Siegerhaufen. Der Spielleiter fährt fort, Karten auf den Tisch zu legen. Die Spieler suchen weiter nach einem gemeinsamen Merkmal.

- * Manchmal liegen vier oder mehr Karten mit einem gemeinsamen Merkmal auf dem Tisch. Allerdings kann der Spieler, der sie bemerkt, nur drei Karten seiner Wahl nehmen.

Gelegentlich zieht der Spielleiter eine Superkarte. Es gibt zwei Arten davon: hilfreiche und nicht hilfreiche.

Eine hilfreiche Karte kann je nach dem darauf abgebildeten Merkmal als Joker verwendet werden:



Jede Farbe



Jede Süßigkeit



Jede Menge

5

Beispiel:



Grün!

oder:



Drei!

Wenn eine hilfreiche Karte eine der drei Karten mit einem gemeinsamen Merkmal ist, legt der Spieler sie auf den Siegerhaufen genau wie reguläre Karten.

6

Nicht hilfreiche Karten blockieren dagegen das Merkmal, das auf ihnen abgebildet ist:



Du kannst die Farbe nicht nennen



Du kannst die Süßigkeit nicht nennen



Du kannst die Menge nicht nennen

Solange eine Superkarte (hilfreiche oder nicht hilfreiche) auf dem Tisch liegt, ist sie aktiv. Sobald jedoch der Spielleiter eine neue Superkarte zieht, wird die alte vom Tisch genommen.

7

STRAFEN

Der Spieler muss eine Karte aus seinem Siegerhaufen zurück in den Stapel legen, wenn:

- er oder sie ein Merkmal benennt, das nicht auf dem Tisch liegt,
- er oder sie das Merkmal trotz der nicht hilfreichen Superkarte benennt.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet, sobald keine Karten mehr im Stapel sind. Derjenige, der die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.

8

Kinder können endlich unbegrenzt Süßigkeiten haben!

Entdecke weitere faszinierende Spiele bei uns!



Viel Spaß beim Spielen!

