

COLIS PARTY

Autor : Ludtche

Illustrator : Mathieu Collangettes

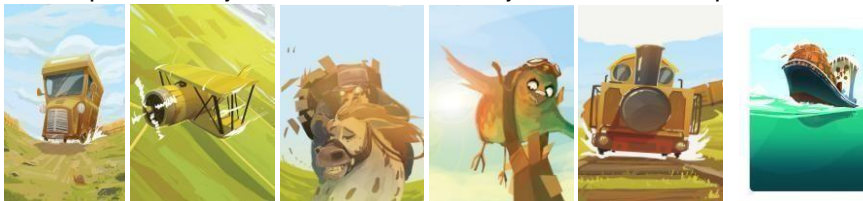
Ein Spiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren.

Ziel des Spiels

Sei der erste, der ein vollständiges Paket beim Postboten Johnny abgibt!

Material und Vorbereitung

Das Spiel enthält je 1 Satz = 5 Karten für jedes der 6 Transportmittel:



- Sucht so viele Kartensätze heraus (d.h. jeweils alle 5 Karten des gleichen Transportmittels), wie Spieler teilnehmen; die übrigen Transportmittel-Karten werden nicht benutzt. Mischt alle diese Karten und gebt jedem Spieler 5 Karten.

- 6 Sätze zu je 5 Paketteilen



- 1 Briefmarke



- Nehmt einen Satz Paketteile (5 Karten) pro Spieler, dazu die Briefmarke, und mischt alle diese Karten zusammen. Legt sie als verdeckten Stapel bereit.

- Stellt Johnny den Postboten auf seinen Ständer und stellt ihn so an die Spielfläche, dass er die Spielrichtung „Uhrzeigersinn“ zeigt.

im Uhrzeigersinn



gegen den Uhrzeigersinn



- Jeder Spieler (und damit sind natürlich immer auch die Spielerinnen gemeint) bekommt eine Übersichtskarte.

- Legt die drei Stempel mitten auf dem Tisch so bereit, dass jeder sie gut erreichen kann.



COLIS PARTY

Spielablauf

Jeder wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor seinem Nachbarn ab, im Uhrzeigersinn oder dagegen, je nachdem, welche Richtung Johnny gerade anzeigt.

Haben das alle gemacht, decken alle Spieler gleichzeitig die Karten, die vor ihnen liegen, für alle sichtbar auf.

Die Karte, die vor einem Spieler liegt, zeigt an, welche Karten er in dieser Runde höchstens nutzen darf.

Er zählt alle diese Karte und alle identischen Transportmittel, die auf dem Tisch ausliegen oder in seiner Hand sind, und tippt entsprechend mit der Hand die Stempelkarte #2, #3 oder #4 an (siehe Beispiele, er darf freiwillig weniger nutzen).

Es gibt keinen Stempel #5, stattdessen ruft man einfach „Frankiert!“.

Hat niemand „Frankiert!“ gerufen, beginnt ihr mit dem Spieler, der den Stempel #2 angetippt hat.

Dieser Spieler zeigt zum Beweis seine Kartenhand. Hat er sich geirrt, verliert er eine Karte mit einem Paketteil, die vor ihm liegt (sofern vorhanden). Dann folgt der Spieler, der den Stempel #3 angetippt hat, und schließlich der mit dem Stempel #4.

Jeder wendet sofort die Wirkungen der Stempel an, wie es unten und auf den Übersichtskarten beschrieben ist.

Schließlich nimmt jeder Spieler die vor ihm liegende Transportmittelkarte auf die Hand, und eine neue Runde beginnt.

COLIS PARTY

Beispiel 1 :

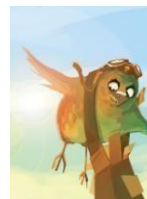
Handkarten des Spielers:



Übrige Karten auf dem Tisch:



Vor ihm abgelegte Karte:

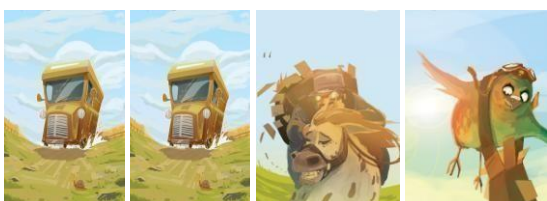


Dieser Spieler kann nur Stempel #2 antippen.

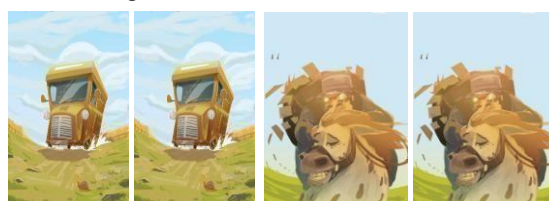


Beispiel 2 :

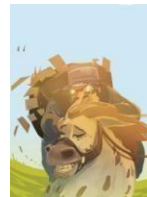
Handkarten des Spielers:



Übrige Karten auf dem Tisch:



Vor ihm abgelegte Karte:



Dieser Spieler kann Stempel #3 oder #4 antippen.



COLIS PARTY

Beispiel 3 :

Handkarten des Spielers:



Vor ihm abgelegte Karte :



Übrige Karten auf dem Tisch:



Dieser Spieler kann gar keinen Stempel antippen

Beispiel 4 :

Handkarten des Spielers:



Vor ihm abgelegte Karte:



Übrige Karten auf dem Tisch:



Dieser Spieler muss „Frankiert!“ rufen.

Sollten mehrere Spieler „Frankiert!“ rufen, spielt der Spieler als erster, der Johnny (in der gerade von ihm angezeigten Richtung) am nächsten ist.

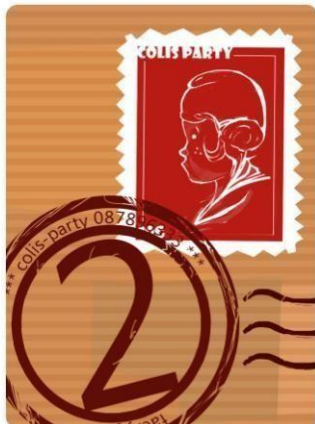
Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler ein komplettes Paket aus 6 Teilen zusammen hat und Johnny bei ihm ist. Dieser Spieler gewinnt.

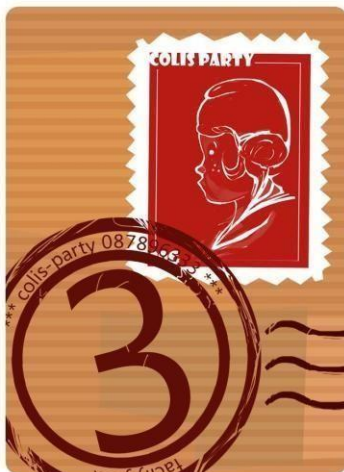
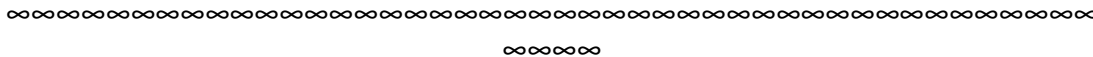
Wirkung der Stempel

Hinweis: Sollte der Stapel Paketkarten einmal leer sein, mischt die abgeworfenen Paketkarten und legt sie als neuen Stapel bereit.

COLIS PARTY

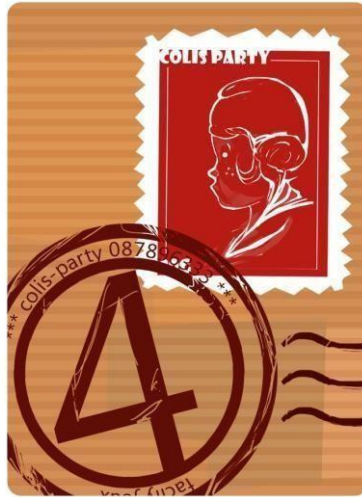


Ziehe 2 Paketkarten vom Stapel, behalte wenn möglich eine davon und wirf die andere ab.



Ziehe 3 Paketkarten vom Stapel, behalte wenn möglich eine davon und wirf die anderen ab. Zusätzlich darfst du eine Paketkarte eines anderen Spielers stehlen oder abwerfen.

COLIS PARTY



Ziehe 2 Paketkarten vom Stapel, behalte wenn möglich eine davon und wirf die andere ab. Zusätzlich darfst du eine Paketkarte eines anderen Spielers stehlen oder abwerfen. Dann nimmst du Johnny; wenn du willst, darfst du dabei auch die Spielrichtung ändern.



Du hast alle 5 Karten?

Rufe „Frankiert!“

In diesem Fall dürfen die Spieler, die Stempel #2, #3 oder #4 angetippt haben, nicht spielen!

Ziehe 5 Paketkarten vom Stapel, behalte eine davon und wirf die anderen ab.

Alle anderen Spieler werfen ein Paketkarte ab, wenn möglich. Zusätzlich darfst du eine Paketkarte eines anderen Spielers stehlen oder abwerfen.

Dann nimmst du Johnny; wenn du willst, darfst du dabei auch die Spielrichtung ändern.

COLIS PARTY

**Habt ihr Fragen?
Dann sprecht uns bitte an !**

www.familyjeux.com

Übersetzung: Lutz Pietschker (www.transLLation.de)

FAMILY JEUX