

Voll auf die Glocke

Spielanleitung Für 4 Spieler ab 6 Jahren

Inhalt:

54 Farbkarten (je 4 Karten in 13 verschiedenen Farben + 2 Joker), 6 Karten „Geheimes Zeichen“, 1 Glocke, Anleitung.

Das Spiel:

Wer zuerst 4 gleiche Farbkarten gesammelt hat, gibt seinem Team-Partner ein geheimes Zeichen und das Team gewinnt einen Punkt. Dabei heißt es jedoch aufgepasst! Denn wenn das gegnerische Team etwas mitbekommt und schnell ist, kann es den Punkt wegschnappen.

Vorbereitung:

Das Spiel geht über mehrere Runden. Ihr bestimmt, wie viele Runden ihr spielen wollt.

Bildet 2 Teams und setzt euch eurem Team-Partner gegenüber. Mischt die 54 Farbkarten und die 6 Karten „Geheimes Zeichen“ jeweils verdeckt und getrennt voneinander.

1. Jedes Team zieht 1 Karte „Geheimes Zeichen“. Darauf seht ihr, wie ihr eurem Team-Partner ein geheimes Zeichen übermittelt, sobald einer von euch 4 gleiche Farbkarten hat. Einigt euch vor dem Spielen auf ein geheimes Zeichen, ohne dass es das gegnerische Team mitbekommt. Die restlichen Karten „Geheimes Zeichen“ werden beiseite gelegt.

Einige Beispiele für geheime Zeichen:

- „Hände“: sich kratzen, mit den Fingern schnippen ...
- „Stimme“: ein bestimmtes Wort sagen, sich räuspern ...
- „Geste“: den Ellbogen auf den Tisch legen, sich auf dem Stuhl zurücklehnen ...
- „Mund“: die Zunge herausstrecken, lächeln ...
- „Augen“: zwinkern, nach oben sehen ...

- „Tolle Idee“: ein beliebiges geheimes Zeichen – z. B. aufstehen, niesen ...

Achtung: Geheime Zeichen unter dem Tisch sind verboten!

2. Anschließend erhält jeder Spieler 4 Farbkarten auf die Hand. Die restlichen Farbkarten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

Ein Joker kann als Ersatz für eine beliebige Farbkarte genutzt werden.

Achtung: Hast du zu Beginn einer Runde 3 oder 4 gleiche Farbkarten oder 2 Joker, musst du diese Karten deinen Mitspielern zeigen. Lege sie anschließend verdeckt unter den Nachziehstapel und ziehe so viele Farbkarten nach, bis du wieder 4 Karten auf der Hand hast.

Spielverlauf:

- Zieht 4 Farbkarten vom Nachziehstapel und legt sie als offene Auslage für alle gut erreichbar in die Tischmitte und ruft „los!“.

- Anschließend seid ihr alle gleichzeitig am Zug!

• Ihr dürft immer nur genau eine eigene Farbkarte gegen eine Farbkarte von der Auslage tauschen (das kann auch eine Karte sein, die soeben ein Mitspieler in die Auslage gelegt hat). Wollt ihr nicht mehr mit der Auslage tauschen, kommen die Karten der Auslage aus dem Spiel und ihr deckt 4 neue Farbkarten vom Nachziehstapel auf. Nun könnt ihr wieder alle gleichzeitig mit der Auslage tauschen.

• Hast du 4 gleiche Farbkarten auf der Hand, gibst du deinem Team-Partner möglichst unauffällig das vereinbarte, geheime Zeichen. Dein Team-Partner muss nun auf die Glocke schlagen und „Voll auf die Glocke!“ rufen. Dafür bekommt ihr 1 Punkt. Hat dein Team-Partner ebenfalls 4 gleiche Farbkarten auf der Hand, schlägt er auf die Glocke und ruft „Mega-voll auf die Glocke!“. Dafür bekommt ihr 2 Punkte.

- Zum Beweis müsst ihr die 4 gleichen Farbkarten zeigen. Anschließend folgt die nächste Runde.

Achtung: Entdeckt ein Spieler des gegnerischen Teams das geheime Zeichen rechtzeitig, kann es selbst die Runde gewinnen! Dazu muss ein Spieler des gegnerischen Teams als Erster auf die Glocke schlagen und „Voll auf die Glocke!“ rufen. Dafür gibt es 1 Punkt (bzw. 2 Punkte, wenn beide Spieler des ertappten Teams 4 gleiche Farbkarten hatten). Das ertappte Team geht leer aus. Schlägt das gegnerische Team aber zu Unrecht auf die Glocke und ruft „Voll auf die Glocke!“, obwohl kein Spieler des anderen Teams 4 gleiche Farbkarten hat, verliert das gegnerische Team 1 Punkt und die Runde endet.

Spielende:

Das Team, das nach der vereinbarten Rundenzahl die meisten Punkte hat, gewinnt.