

LENA BURKHARDT

PLAPPA RAGEi



DREI
MAG*ER





10 Plappara-Farb-Karten



85 Tierkarten

(35x Papagei, 25x Gorilla, 25x Tiger)



5 Papageifiguren
in den Farben blau,
gelb, grün, lila, rot

Spielvorbereitung

Mischt alle Tier- und Plappara-Farb-Karten zusammen. Verteilt alle Karten gleichmäßig an die Spieler. Überzählige Karten legt ihr in die Schachtel zurück. Jeder Spieler legt seinen Stapel verdeckt vor sich ab. Stellt 2 der 5 Papageifiguren nebeneinander in die Tischmitte. Diese beiden Farben sind verboten, später mehr dazu. Die übrigen 3 Papageifiguren verbleiben in der Schachtel. Die Schachtel legt ihr griffbereit ebenfalls in die Tischmitte. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als erster alle seine Karten los zu werden. Dies gelingt am besten, wenn du dich möglichst selten verplapperst. Wer sich verplappert oder zu lange stockt, muss die Karten aus der Tischmitte nehmen.

Spielablauf

Ein Spieler an der Reihe deckt die oberste Karte seines Stapels auf, legt sie in die Tischmitte und macht, ohne zu zögern, eine Aussage. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und macht das Gleiche.

Wichtig: Unabhängig von der Spieleranzahl bildet ihr immer 2 Ablagestapel. Ihr legt immer abwechselnd auf die beiden Stapel.

Welche Aussagen können getroffen werden?

1. Farbe des Tieres

Im Normalfall, wenn keine der anderen Regeln greift, musst du die Tierfarbe deiner soeben gelegten Karte sagen.

Beispiel: Du spielst die rechte Karte aus und musst „gelb“ sagen.



2. Tierfarbe ist verboten

Die Papageifiguren in der Tischmitte geben die verbotenen Farben vor. Hat das Tier deiner gelegten Karte eine Farbe, die eine der ausliegenden Papageifiguren zeigt, musst du nun die **Farbe des Hutes** sagen. Du darfst die Farbe des Tieres nicht sagen.

Beispiel: Du spielst die rechte Karte aus. Die grüne Papageifigur steht in der Tischmitte, grün ist aktuell also verboten. Du musst die Hutfarbe sagen, also „rot“.



Eine verbotene Farbe kann sich nur ändern, wenn eine neue Plappara-Farb-Karte aufgedeckt wird (siehe Punkt 4 Plappara-Farb-Karte).

3. Tier- und Hutfarbe sind verboten

Ist sowohl die Tier- als auch die Hutfarbe verboten, musst du einmal mit der Zunge schnalzen.

Beispiel: Du spielst die linke Karte aus. Rot und grün sind verboten, daher darfst du weder die Tier- noch die Hutfarbe nennen. Du musst also einmal mit der Zunge schnalzen.



4. Plappara-Farb-Karte

Wenn du eine Plappara-Farb-Karte aufdeckst, musst du „Plappara-“ und zusätzlich eine Farbe sagen, die momentan weder verboten ist, noch auf der offenen Karte des Stapels ausliegt. Anschließend tauschst du eine der Papageifiguren aus der Tischmitte mit der Papageifigur der Farbe aus, die du soeben gesagt hast. Nun liegen wieder 2 verbotene Farben aus.

Beispiel: Du legst die rechte Plappara-Farb-Karte aus. Es liegt ein **blaues Tier** mit **roten Hut** offen aus. Verboten sind **blau** und **lila**. Nun musst du entweder Plapparagelb oder Plapparagrün sagen, da diese Farben weder verboten sind noch ausliegen. Du entscheidest dich für Plapparagelb und tauschst die blaue Papageifigur mit der gelben aus.



5. Sprechblasenregel

Wenn du eine Karte aufdeckst, auf der neben **einem Papagei** auch eine Sprechblase abgebildet ist, musst du **genau das Gleiche** sagen wie der Spieler vor dir, denn ein Papagei plappert nach.

Achtung: Die Sprechblasenregel gilt vor allen anderen Regeln. Beachte den Sonderfall „Plapparagei“ unter 6.

Beispiel: Du spielst die linke Karte aus. Der Papagei hat eine Sprechblase, daher plapperst du nach. Der Spieler vor dir hat nach den normalen Regeln „gelb“ gesagt. Folglich musst du ebenfalls „gelb“ sagen.



Beispiel: Du spielst die rechte Karte aus, ein Papagei mit Sprechblase. Der Spieler vor dir hat „Plappararot“ gesagt. Du musst also auch „Plappararot“ sagen.



Sonderfall: Beginnst du die Runde mit einem Papagei mit Sprechblase, hat dieser nichts zum Nachplappern. In diesem Fall musst du das sagen, was nach den normalen Regeln - ohne Sprechblase - gesagt werden muss.

Beispiel: Du spielst die rechte Karte aus. Du hast neu begonnen und hast nichts zum Nachplappern. Du sagst nach den normalen Regeln „blau“.



6. Zwei gleiche Tiere

Tipp für euer erstes Spiel

Spielt ihr das erste Mal Plapparagei könnt ihr diese „Zwei gleiche Tiere“-Regel erst einmal weglassen. Nehmt sie hinzu, wenn die anderen Regeln flüssig klappen.

Deckst du eine Karte auf, auf der das gleiche Tier abgebildet ist, wie auf dem Stapel daneben, musst du die abgebildete Tierart benennen. In diesem Fall sind Tier- und Hutfarbe nicht relevant.

Beispiel: Du spielst die linke Karte aus. Da auf beiden Karten ein Papagei abgebildet ist, musst du „Papagei“ sagen.



Sonderfall „Plapparagei“

Liegen **zwei Papageien** aus, von denen **mindestens einer** eine **Sprechblase** hat, kommt es zu einem Plapparagei. Es spielt dabei **keine** Rolle, ob du den Papagei mit Sprechblase auslegst, dieser bereits liegt oder ob beide Papageien Sprechblasen haben. Ein Plapparagei bedeutet, dass du nicht nachplapperst, sondern, dass jetzt alle Spieler gefragt sind.

Alle Spieler müssen möglichst schnell **Plapparagei** sagen. Der Langsamste muss alle ausliegenden Karten nehmen und unter seinen Kartenstapel schieben. Er beginnt dann eine neue Runde.

Beispiel: Du spielst die linke Karte aus. Es liegen nun zwei Papageien, wovon mindestens einer eine Sprechblase hat. Deswegen müssen jetzt alle Spieler so schnell wie möglich **Plapparagei** sagen. Der langsamste Spieler nimmt alle ausliegenden Karten und beginnt eine neue Runde.



Waren mehrere Spieler zusammen die langsamsten, teilt ihr den Stapel auf die Spieler auf. Es beginnt dann der Spieler die neue Runde, der näher am Startspieler sitzt.

Fehler

Wenn du etwas **Falsches** sagst, du **mehr als 3 Sekunden** zögerst, stotterst oder **äh, öh** oder Ähnliches sagst, musst du **alle** ausliegenden Karten nehmen und sie unter deinen Kartenstapel schieben. Du beginnst eine neue Runde, indem du den ersten Ablagestapel bildest. Die verbotenen Farben ändern sich nicht.

Ende des Spiels und Sieger

Der erste Spieler, der alle seine Karten losgeworden ist, beendet das Spiel und gewinnt.



Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40892

.....

Redaktion: Jasmin Weigand

Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

Lektorat: Hanna + Alex Weiß

.....

Autor:

Lena Burkhardt



8+



2–6



20 min