

SPIELANLEITUNG

Die
Olchis

Schleime-
Schlamm und
Käsefuß!



EMF



ZUSATZKARTEN

Die Zusatzkarten haben unterschiedliche Auswirkungen, die das Spiel beeinflussen können.



Richtungswechsel (4x): Ihr spielt gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis die gleiche Karte erneut aufgedeckt oder aus der Mitte genommen wird.

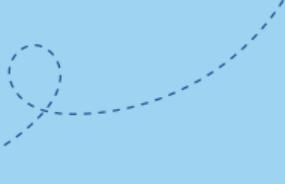


Kartentausch (4x): Jede Person muss ihren Kartenstapel an die Person links von ihr abgeben.



Reaktionstausch (4x): Die geforderte Reaktion der positiven Karten wird mit der der negativen Karten getauscht, bis die gleiche Karte erneut aufgedeckt oder aus der Mitte genommen wird.





nur die Wörter (2 x): Die geforderten Reaktionen müssen ohne Gesten ausgeführt werden (also nur die Wörter), bis die gleiche Karte erneut aufgedeckt oder aus der Mitte genommen wird.



nur die Gesten (2 x): Die geforderten Reaktionen müssen stumm ausgeführt werden (also nur die Gesten), bis die gleiche Karte erneut aufgedeckt oder aus der Mitte genommen wird.



ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst alle Karten des eigenen Stapels losgeworden ist, beendet damit das Spiel und hat gewonnen. Alle anderen vergleichen ihre Stapelhöhe: Die Person mit dem kleinsten Stapel belegt den zweiten Platz usw.

ALTERNATIVE VARIANTE

Wenn vor allem mit jüngeren Kindern gespielt wird, könnt ihr die Anzahl der Zusatzkarten reduzieren, indem ihr einen Teil dieser Karten in der Schachtel belasst. So sinkt der Schwierigkeitsgrad. Achtet beim Aussortieren darauf, dass ihr immer eine gerade Anzahl (0, 2 oder 4) pro Zusatzkartenkategorie im Spiel habt, damit die Umkehrregel in Kraft treten kann (Ausnahme: „Kartentausch“).



SPIELIDEE

Ein Vanilleeis oder ein frischer Apfel? „Krötendreck!“ Da schütteln sich die Olchis. Viel lieber mögen sie Mamas Stinkerkuchen oder ein schönes Müllbad in der rostigen Badewanne! Bei diesem lustigen Reaktionsspiel schlüpft ihr in die Rolle der Olchis und müsst entsprechend der gezogenen Karten möglichst flink und korrekt reagieren. Wer schafft es dabei, die wenigsten Fehler zu machen und als Erstes alle Karten loszuwerden?

INHALT

112 Reaktionskarten

16 Zusatzkarten

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten (sowohl die Reaktions- als auch die Zusatzkarten) gut durch und verteilt sie gleichmäßig als verdeckte Stapel an alle Spielenden. Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, bleiben bei der Verteilung aller Karten eventuell wenige übrig. Das ist nicht schlimm, die übriggebliebenen Karten legt ihr einfach zurück in die Schachtel.



SPIELABLAUF

Wer zuletzt Gefurztag hatte, beginnt das Spiel, anschließend wechselt ihr euch reihum im Uhrzeigersinn ab. Wenn du am Zug bist, deckst du die oberste Karte deines verdeckten Stapels von dir weg für alle sichtbar auf und legst sie auf den Ablagestapel (für alle) in der Tischmitte. Dabei musst du das korrekte Wort laut ausrufen und parallel die richtige Geste machen.

Wichtig: Es reagiert immer nur die Person, die gerade an der Reihe ist, die anderen nicht.



Wer nach dem Aufdecken einer Karte falsch oder zu langsam reagiert, bekommt den gesamten Ablagestapel sowie die ausliegenden Zusatzkarten als Strafkarten, muss sie mischen und unter den eigenen verdeckten Stapel legen. Als Fehler zählt auch, wenn jemand das richtige Wort ruft, doch die falsche Geste dazu macht oder diese vergisst, und andersrum genauso. Wer den Fehler gemacht hat, darf nach dem Nehmen der Karten aus der Mitte mit dem Aufdecken einer neuen Karte das Spiel fortsetzen.

Besonderheit: Wenn **zwei gleiche Karten hintereinander** auf den Ablagestapel gelegt werden, muss die Person, die die zweite Karte gelegt hat, statt der normalerweise geforderten Reaktion laut **„Muffelfurz!“ rufen und dabei die Hände in die Luft werfen.**

Wird eine **Zusatzkarte** aufgedeckt, betrifft dies alle Spielenden. Sie wird daher für alle gut sichtbar in der Tischmitte neben den Ablagestapel gelegt. Die Zusatzkarte bleibt so lange in Kraft, bis die gleiche Zusatzkarte erneut aufgedeckt wird oder jemand einen Fehler macht. Es können also mehrere Zusatzkarten gleichzeitig ausliegen. Wer einen Fehler macht, muss alle Karten aus der Mitte nehmen. Wird eine Zusatzkarte erneut aufgedeckt, kommen dagegen alle Karten aus der Mitte aus dem Spiel. Dann setzt die Person, die die Zusatzkarte aufgedeckt oder den Fehler gemacht hat, das Spiel regulär fort.

Ausnahmen:

Beim Aufdecken einer zweiten „Kartentausch“-Karte kommen die Karten in der Mitte nicht aus dem Spiel, sondern ihr führt die Aktion erneut aus und spielt normal weiter.

Wenn bereits eine „nur Wörter“-Karte ausliegt und dann eine „nur Gesten“-Karte aufgedeckt wird oder andersrum, legt ihr diese beiden Karten aus dem Spiel und spielt regulär weiter.



REAKTIONSKARTEN (JE 14 X)

Die Reaktionskarten zeigen unterschiedliche Bilder und fordern verschiedene Reaktionen. Diese Reaktionen umfassen jeweils ein Wort, welches laut ausgerufen werden muss, und eine Geste, die parallel ausgeführt werden soll.



Bei den **vier positiven Karten** (Müllbad, Stinkerkuchen, Mülltonne, Stinkesocken) muss die Person, die die Karte aufdeckt, „**Leckerschmecker!**“ rufen und sich dabei den **Bauch reiben**.



Bei den **vier negativen Karten** (Obst, Gemüse, Süßes und Waschmaschine) muss die Person, die die Karte aufdeckt, **„Krötendreck!“ rufen und sich dabei schütteln.**



IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen. Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2025

© 2025 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Die Olchis:

© 2025 Verlag Friedrich Oetinger GmbH, Max-Brauer-Allee 34,
22765 Hamburg

© 2025 Erhard Dietl

Covergestaltung, Layout und Satz: Suparada Ströbel
Redaktion, Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers
Bildnachweis: Sämtliche Illustrationen stammen von © Erhard Dietl.

GTIN 4260478343108

Gedruckt in China

www.emf-verlag.de

