

Wie wär's mit Konditorsängerin und Krankenmeister?

Ein Spiel für alle, die gern lachen.

Auf den Kartenrückseiten ein spannendes Dominospiel.

Wer findet die Fehler?

Bei diesem spannenden Suchspiel könnt Ihr Eure Beobachtungsgabe testen. Hier werden die Pfiffigen besonders hervortreten. Zwei scheinbar gleiche Karten lassen auf den ersten Blick keine Unterschiede erkennen.

Doch aufgepaßt: irgendwo steckt der Fehler.

Wer hier als Sieger hervorgeht, muß schon ein aufmerksamer Beobachter sein.

Ein Spiel für alle, die nicht gern Regeln lernen wollen.

Auf den Kartenrückseiten ein spannendes Anlegespiel.

Lachparty

Das lustige Kartenspiel mit über 36.000 komischen Frage- und Antwortkombinationen. Auf eine Frage gibt es reihum spaßige Antworten.

Eine Lachparty für die ganze Familie.

Für alle Spieler, die lustig sein wollen und nicht gern Regeln lernen.

Pelikan-Kartenspiele für alle Kinder, die gern lachen.

Elemel und Waschkadu

Bei diesem lustigen Spiel werden Tiere aus Karten zusammengesetzt.

Durch Austauschen der Tierkarten entstehen immer wieder neue lustige Tiere mit ganz merkwürdigen Namen. Wer kennt schon ein Waschkadu?

Na ganz einfach – der Kopf ist vom Waschbär und das Hinterteil vom Kakadu.

Nehmt alle teil, und laßt eine verrückte Tierwelt entstehen.

Wie wär's mit Kakadil und Stachelfant ...

Ein Spiel für alle, die gern lachen.

Auf den Kartenrückseiten: ein spannendes Anlegespiel.

Zirkusarzt und Fußfriseur

Hier werden mit Hilfe von bunten Karten Berufe zusammengesetzt. Durch Austauschen der Karten entstehen immer wieder neue lustige Berufe mit ganz merkwürdigen Namen. Wer kennt schon einen Zirkusarzt?

Na ganz einfach – das Oberteil ist vom Zirkusclown und das Unterteil vom Zahnarzt. Nehmt alle teil, und laßt lustige Berufe entstehen.

Der Affe häkelet auf dem Fahrrad

Es kommt darauf an, aus vier Karten lustige Unsinn-Sätze zu bilden.

Es können sich beliebig viele Spieler beteiligen. Die Karten werden gut gemischt und einzeln verteilt, wobei jeder Mitspieler 5 Karten erhält. Die übrigen Karten kommen verdeckt zur Tischmitte. Die Aufgabe ist, mit je einer Karte Nr. 1, 2, 3 und 4 einen Satz zu bilden; wobei der Spieler die Reihenfolge der gelegten Karten nach freier Wahl vornehmen kann (z. B. 1, 2, 3, 4 oder 4, 2, 3, 1 oder 3, 2, 4, 1 oder 3, 2, 1, 4). Jeder Satz **muß** aber vierteilig sein. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der links vom Kartengeber Sitzende hebt eine Karte vom Stoß ab und darf, wenn er die vier erforderlichen Satzteile auf der Hand hält, einen Satz auslegen. Danach ist der linke Nachbar an der Reihe und hebt ebenfalls ab. Gewinner ist, wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat. Ist der verdeckte Kartenstoß verbraucht, darf jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, **eine** Karte aus den Handkarten eines beliebigen Mitspielers ziehen.