

# Sag nix über Pulok

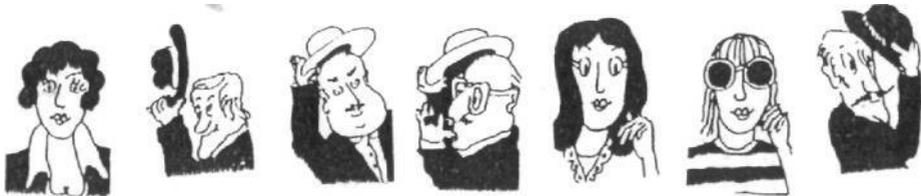
Ein kniffliges Buchstbnenspiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren  
Ravensburger Spiel:Nr. 611 5 207 5

Inhalt: 4 Spieltafeln, 4 Sichtblenden, 195 Buchstabenkärtchen, 1 Beutel,

Ziel des Spiels: Jeder Spieler erhält zu Beginn eine bestimmte Anzahl Buchstabenkärtchen in ganz zufälliger Mischung. Daraus soll auf der Legetafel allmählich eine bestimmte Buchstabenkombination hergestellt werden — je nach der gewählten Spielform, Man erreicht dies, indem man nach und nach unpassende Kärtchen gegen Buchstaben aus dem gemeinsamen Vorrat umtauscht. Wer als erster seine Kärtchen richtig geordnet hat, gewinnt.

Was dahinter steckt: Der Satz „Sag nix über Pulok“ ist die Grundlage für alle Lösungen. Er besteht aus 15 Buchstaben, wobei keiner doppelt vorkommt. Die dafür nötigen Buchstaben gibt es in 6 Farben und in jeder Farbe 2 mal. Auf den Legetafeln ist der Satz „Sag nix über Pulok“ 6 mal aufgedruckt und weist damit jedem Kärtchen einen Platz zu.

Die wichtigsten Kärtchen in diesem Spiel haben wir die „Puloks“ getauft. Statt Buchstaben tragen sie amüsante und merkwürdige Gesichter. Diese besonders begehrten Kärtchen haben dieselbe Aufgabe wie der Joker in Kartenspielen: Sie können an Stelle jedes Buchstabens stehen. Es gibt 15 „Puloks“.



Vorbereitung: Alle Kärtchen - Buchstaben und Puloks - werden voneinander gelöst, gut gemischt und in den Beutel gefüllt. Jeder Spieler erhält eine Legetafel und eine Sichtblende, die man vor der Tafel aufstellt.

## Einfaches Pulok

Das Ziel besteht darin, einmal den Satz „Sag nix über Pulok“ zu bilden. Die Farbe der Kärtchen wird dabei nicht berücksichtigt.

Jeder Spieler nimmt — ohne hinzusehen — 15 Kärtchen aus dem Beutel und gibt sie an seinen linken Nachbarn weiter. Man ordnet die Kärtchen auf einer Zeile ein, S auf S, A auf A, usw. Unpassende, d. h. doppelt erhaltene Kärtchen legt man unten an den Rand der Spieltafel, um sie nachher möglichst rasch abzustoßen. Die „Pulok“-Kärtchen passen natürlich überall und dürfen auch während des Spiels ihren Platz wechseln.

Sind alle Kärtchen eingeordnet, wird ausgelost, wer das Spiel beginnt. Dieser Spieler zieht ein Kärtchen aus dem Vorrat im Beutel und bietet es offen seinem linken Nachbarn an.

Dieser hat grundsätzlich zwei Möglichkeiten:

1. Kann er das angebotene Kärtchen für seinen Satz gebrauchen, so ordnet er es auf seiner Spieltafel ein. Dafür gibt er offen eines von seinen Kärtchen, das er loswerden möchte, an seinen linken Nachbarn weiter.

2. Wenn ihm das angebotene Kärtchen nicht paßt, legt er es umgewendet beiseite; es ist damit aus dem Spiel. Dafür darf er nun selbst ein Kärtchen aus dem Beutel holen. Paßt dieses für seinen Satz, behält er es und gibt ein **anderes** Kärtchen weiter. Paßt aber auch das selbst gezogene Kärtchen nicht, so gibt er es direkt an seinen linken Nachbarn weiter.

Es darf immer nur ein Kärtchen umgetauscht werden.

So geht es reihum weiter, bis ein Spieler mit seinem letzten Umtausch die Lösung erreicht hat und dies durch den Ruf „Sag nix über Pulok“ anmeldet. Die übrigen Spieler dürfen dann noch je einen Umtausch vornehmen. Dann werden alle Sichtblenden umgelegt, die Ergebnisse bewertet und die Gewinn- und Verlustpunkte notiert.

Punktwertung: Beim „Pulok“ werden immer mehrere Spiele gespielt, bis der Gesamtsieger der Partie feststeht. Ein Spieler übernimmt deshalb die Notierung der Punkte.

Jeder Spieler erhält eine Vorgabe von 60 Punkten. Je nach Ausfall des einzelnen Spiels werden ihm dann die Gewinnpunkte hinzugerechnet oder die Verlustpunkte abgezogen, solange bis einer mit 120 Punkten oder mehr das Ziel der Partie erreicht hat.

Der Gewinner des einzelnen Spiels erhält 20 Gewinnpunkte gutgeschrieben. Den übrigen Spielern werden für jedes nicht im Satz untergebrachte Kärtchen die auf dem Kärtchen angegebenen Punkte vom bisherigen Punktestand abgezogen (Buchstaben S, A, G je 1 Verlustpunkt, Buchstaben N, I, X je 2 Verlustpunkte, Buchstaben Ü, B, E, R, je 3 Verlustpunkte und Buchstaben P, U, L, O, K je 4 Verlustpunkte).

Beispiel einer aufgeschriebenen Partie:

	Peter	Andrea	Thomas	Fusi
Punktvorgabe	60	60	60	60
1. Spiel	57	80 ●	51	54
2. Spiel	54	70	71 ●	52
3. Spiel	74 ●	73	60	47
4. Spiel	69	71	56	67 ●
5. Spiel	64	91 ●	55	62
6. Spiel	84 ●	88	53	58
7. Spiel	76	108 ●	53	56
8. Spiel	75	128 ●	51	54

● Gewinner des jeweiligen Spiels

Andrea hat die vereinbarten 120 Punkte überschritten und damit gewonnen. Ausnahmsweise kann die Partie auch dadurch zu Ende gehen, daß ein Spieler bei 0 Punkten ankommt. Dann gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl, auch wenn diese unter dem vereinbarten Ziel liegt.

Falls längere Partien gewünscht werden, können z. B. 100 Punkte als Vorgabe und 200 Punkte als Ziel angesetzt werden, für kürzere Partien entsprechend weniger.

Zur Taktik: Es ist ratsam, sich zu merken, welche Buchstaben beim Umtauschen beiseite gelegt wurden. Die Chance, einen solchen Buchstaben für das eigene Spiel zu erhalten, wird damit geringer, und es lohnt sich vielleicht nicht, darauf zu warten.

Wenn ein Spieler den Sieg angekündigt hat, sollte man versuchen, das Kärtchen loszuwerden, das am meisten Verlustpunkte einbringen würde.

Die „Puloks“ können nicht als einzelne Kärtchen übrig bleiben. Sie werden in den Lösungssatz eingebaut, und dafür werden normale Buchstabenkärtchen ausgesondert.

Eine weitere Spielmöglichkeit: Man kann jedem Spieler zu Beginn 30 Kärtchen geben. Die Aufgabe besteht dann darin, 2 mal den Satz „Sag nix über Pulok“ zu bilden. Übrig gebliebene Kärtchen sind dann solche, die ein drittes Mal vorhanden sind. Punktvorgabe, Ziel und Wertung sind gleich wie bei „Einfaches Pulok“.

## **Pulok für Könner**

Das Austeilen der Kärtchen, das Umtauschen, die Beendigung des Spiels und das Notieren der Punkte gehen genauso vor sich wie bei „Einfaches Pulok“.

Das Ziel ist nicht mehr, den Satz „Sag nix über Pulok“ zu bilden, sondern alle zugeteilten Kärtchen durch Umtausch nach und nach in Gruppen zu ordnen. Dabei spielt auch die Farbe eine entscheidende Rolle. Bestimmte Gruppen - die sogenannten Wertstücke — erbringen zusätzliche Gewinnpunkte.

Jeder Spieler erhält 15 Kärtchen. Die Vorgabe beträgt 100 Punkte und das Ziel der Partie ist bei 200 Punkten erreicht. Das Ziel kann aber auch nach Belieben höher angesetzt werden.

Gruppen: Als Gruppen gelten mindestens 3 nebeneinander oder 3 untereinander liegende Kärtchen z. B. NIXÜ (Vierergruppe, waagrecht) oder 3 G (Dreiergruppe, senkrecht). Schon beim Einordnen teilt man jeder Zeile auf der Spieltafel eine Kärtchenfarbe zu. Jeder Spieler kann dies für sich nach Belieben festlegen. Er kann die Farbenanordnung auch während des Spiels ändern, aber zum Schluß dürfen eben in einer Zeile nur Buchstaben einer Farbe liegen. Bei senkrechten Gruppen ergeben sich deshalb Lücken. Trotzdem gelten mindestens 3 gleiche Buchstaben untereinander als eine senkrechte Gruppe. Bei waagrechten Gruppen müssen die Kärtchen lückenlos nebeneinander liegen.

Wertstücke sind:

1. Waagrecht: jedes ganze Wort (NIX, ÜBER, usw.)
2. Senkrecht: 5 gleiche Buchstaben in 5 verschiedenen Farben

Doppelwertstücke sind:

1. Waagrecht: das Wort PULOK
2. Senkrecht: 6 gleiche Buchstaben in 6 verschiedenen Farben

Punktwertung: Der Gewinner erhält 20 Punkte für die Beendigung des Spiels und folgende zusätzliche Punkte, falls er Wertstücke hat:

für 1 Wertstück 5 Punkte

für 2 Wertstücke 15 Punkte

für 3 Wertstücke 30 Punkte

für 4 Wertstücke 50 Punkte

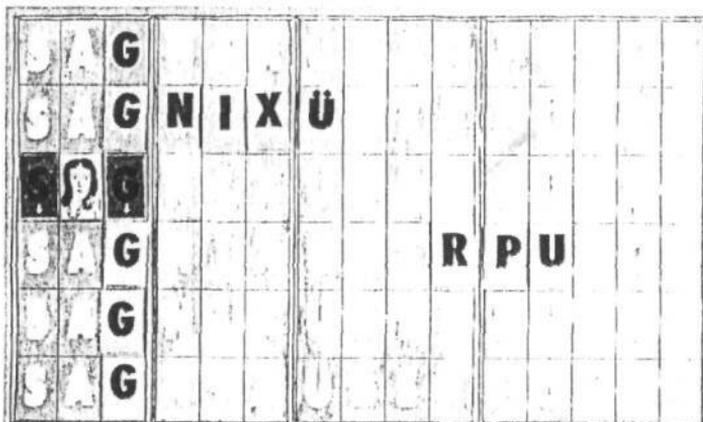
für 5 Wertstücke 75 Punkte

für jedes weitere Wertstück 25 Punkte mehr

Doppelwertstücke werden als 2 Wertstücke gezählt

Den übrigen Spielern werden für jedes übrig gebliebene Kärtchen die darauf angegebenen Punkte abgezogen.

Beispiel einer „fertigen“ Spieltafel:



Farben:



Alle Kärtchen sind geordnet in zwei Dreiergruppen (SAG, RPU), eine Fünfergruppe (GNIXÜ) und eine Sechsergruppe (6 G). Für den Gewinner bringt dieses Spiel 70 Punkte und zwar 20 Punkte für die Beendigung des Spiels und 50 Punkte für die vier Wertstücke SAG, NIX und G G (zählt doppelt!).

**Zur Taktik:** Die Wertstücke bringen zwar große Punktvorteile, aber die Hauptsache ist zunächst das **Fertigwerden**. Die schönsten Wertstücke nützen nichts, wenn ein anderer Spieler mit einem einfachen Spiel ohne Wertstücke den Sieg anmeldet.

Bei diesem Spiel ist es besonders wichtig, darauf zu achten, daß ein Kärtchen im Schnittpunkt einer waagrechten und einer senkrechten Gruppe beide Gruppen vervollständigt oder vergrößert.

**Weitere Spielmöglichkeiten:** Man kann vereinbaren, daß man erst dann den Sieg ansagen kann, wenn man auch ein oder mehrere Wertstücke hat.

Man kann jedem Spieler 20 statt 15 Kärtchen geben. Als Gruppen gelten dann erst mindestens 4 Kärtchen untereinander oder nebeneinander. Die Wörter SAG oder NIX brauchen in diesem Fall noch einen Buchstaben neben sich, um als geordnet zu gelten, und nur so gelten sie dann auch als Wertstück. Stehen SAG und NIX in der selben Zeile, so bilden sie eine Sechsergruppe und beide Wörter gelten damit als Wertstück.

© 1978 by Otto Maier Verlag Ravensburg