



7-99 Jahre



3-5 Spieler



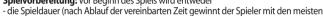
Inhalt: 240 Karten, 1 Würfel



Ziel des Spiels: Möglichst viele Karten gewinnen.



Spielvorbereitung: Vor Beginn des Spiels wird entweder



- Karten) oder
- die für den Sieg erforderliche Punktezahl festgelegt. Jeder Spieler erhält 5 Karten. Die restlichen Karten bilden den Stapel.

Spielregeln: Der älteste Spieler beginnt. Er wird auch der Richter bei dieser Runde sein. Er würfelt und ie nach dem vom Würfel angezeigten Bild wird eines der drei folgenden Spiele aespielt:



Assoziation: Der Richter dreht die erste Karte des Stapels um. Die Spieler wählen aus ihren Karten eine aus, die zu der vom Richter aufgedeckten Karte passt. Beispiel: Der Richter hat eine Karte mit einer Kuh umgedreht. Die Spieler können die Kuh assoziieren mit Milch (Produkt der Kuh), der Ente (ebenfalls ein Haustier) oder auch mit einer ländlichen Landschaft. Wenn alle Spieler ihre Karte gewählt haben, legen sie diese vor sich hin. Jetzt ist im Uhrzeigersinn nacheinander jeder an der Reihe, dem



Spielleiter seine Assoziation zu erklären. Natürlich ist es bei den Karten, die die Spieler haben, nicht immer einfach, eine Assoziation zu finden. Der Richter entscheidet, welche Assoziation seiner Meinung nach die Beste ist und gibt die aufgedeckte Karte dem Gewinner. Dieser legt die Karte beiseite, denn sie bedeutet einen gewonnenen Punkt. Jeder Spieler legt nun die benutzte Karte unter den Stapel und nimmt dafür eine neue Karte aus dem Stapel auf, damit er wieder fünf Karten hat. Jetzt ist der nächste Spieler mit dem Würfeln an der Reihe und ist Richter für die nächste Runde.



Geschichte: Der Richter deckt die oberste Karte des Stapels auf. Die Spieler wählen je zwei ihrer Karten aus, mit denen sie zu der vom Richter aufgedeckten Karte eine Geschichte erfinden.

Wenn alle Spieler ihre Karten ausgewählt haben, legen sie die beiden Karten vor sich hin und nacheinander, im Uhrzeigersinn, erzählt jeder seine erfundene Geschichte. Beispiel: Ich forme eine Blase aus Kaugummi mit Geschmack nach Obstsalat, und wenn sie platzt. macht sie, nak nak" wie eine Ente.

Der Richter entscheidet, welche Geschichte die Beste ist und gibt die aufgedeckte Karte dem Gewinner. Dieser legt die Karte beiseite, denn sie bedeutet einen gewonnenen Punkt. Jeder Spieler legt nun die benutzten Karten unter den Stapel und nimmt zwei neue Karten auf, damit er wieder fünf Karten hat. Jetzt ist der nächste Spieler mit dem Würfeln an der Reihe und ist Richter für die nächste Runde







Chinesisches Porträt:

Jeder Spieler wählt aus seinen Karten die Karte aus, die am besten zu ihm passt. Er legt sie vor sich hin, mit dem Bild nach unten. Wenn alle Spieler ihre Karte vor sich haben, werden die ausgewählten Karten gemischt. Der Richter nimmt sie und schaut sie an. Er muss nun jedem Spieler eine der Karten zuordnen und seine Wahl begründen, indem er erklärt, warum seiner Meinung nach der betreffende Spieler diese Karte ausgesucht hat.

Der Richter gewinnt die Karten, die er richtig erraten hat.

Die Spieler, deren Karten der Richter erraten hat, gewinnen ebenfalls eine Karte (sie können von unten aus dem Stapel genommen werden, wenn der Spielführer alle Personen erkannt hat). Die Karten, die der Richter nicht richtig zuordnen kann, werden unter den Stapel gelegt und die Spieler nehmen neue Karten auf, bis jeder wieder 5 Karten hat. Jetzt ist der nächste Spieler mit dem Würfeln an der Reihe und ist Richter für die nächste Runde.

Wer gewinnt? Der Spieler, der die meisten Karten erhalten hat.