



7 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99





Alter: 7-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 3 bis 6 Spieler



Inhalt: 20 Challengekarten (mit 120 Aufgaben), 1 Würfel, 26 rechteckige Ziegelstein-Plättchen, 4 runde Ziegelstein-Plättchen, 20 Punktechips, 1 Sanduhr (45 Sekunden)



Ziel des Spiels: Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.



Spielvorbereitung:

Mischt die Challengekarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Legt die rechteckigen und die runden Plättchen sowie die Sanduhr, den Würfel und die Chips daneben.

Bei 3 oder 6 Spielern nehmt ihr 2 Challengekarten aus dem Spiel. Dadurch ist jeder Spieler gleich oft mit dem Aufdecken einer Challengekarte dran.



Spielablauf:

Der älteste Spieler beginnt, danach seid ihr einzeln im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Bist du am Zug, nimmst du die oberste Challengekarte vom Stapel und würfelst mit dem Würfel. Er bestimmt, welches Objekt von der Karte du die Mitspieler erraten lässt. Zeigt der Würfel z. B. Rot, müssen deine Mitspieler das rote Objekt erraten.

Du schaust dir das durch den Würfel bestimmte Objekt an und legst die Karte dann verdeckt vor dir ab. **Dabei dürfen deine Mitspieler die Karte auf keinen Fall sehen!**

Die Sanduhr wird umgedreht, und dann hast du 45 Sekunden Zeit, um deine Mitspieler das Objekt raten zu lassen. Dafür stellst du mit den Ziegelstein-Plättchen das Objekt auf dem Tisch dar.

Jeder Mitspieler versucht, das Objekt am schnellsten zu erraten. Dafür dürfen die Mitspieler so oft raten, wie sie möchten. Bis die Lösung gefunden ist, darfst du nicht reden oder Hinweise geben, du stellst einfach weiter das Objekt mit den Ziegelplättchen dar.

Sobald ein Spieler die richtige Lösung sagt, deckst du als Beweis die Challengekarte auf. Der Spieler, der die richtige Lösung gefunden hat, nimmt sich einen Punktechip. Und du nimmst dir die Challengekarte.

Findet kein Mitspieler die Lösung, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, nimmt sich niemand einen Punktechip. Die Challengekarte geht aus dem Spiel.

Könnt ihr euch bei mehreren gleichzeitig gesagten, richtigen Lösungen nicht einigen, wer sie zuerst gesagt hat, entscheidet der Spieler am Zug.

Du darfst beim „Malen“ nicht sprechen oder Reaktionen mit deinem Gesicht zeigen, wenn ein Mitspieler einen Lösungsversuch sagt.

Beim „Malen“ darfst du beliebig viele Ziegelstein-Plättchen benutzen. Du darfst die Plättchen auch umdrehen.

Danach beginnt eine neue Runde. Legt die Ziegelstein-Plättchen wieder in die Mitte und macht die Sanduhr bereit. Der nächste Spieler nimmt die oberste Challengekarte, würfelt und versucht die Mitspieler das gesuchte Objekt erraten zu lassen.

Spielende:

Ist der Nachziehstapel mit den Challengekarten aufgebraucht, endet das Spiel.

Die Spieler zählen ihre Punkte zusammen: 1 Punkt pro Punktechip und 1 Punkt pro Challengekarte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Bei einem Unentschieden entscheidet die Anzahl der Challengekarten, wer von den Beteiligten gewinnt.

Ein Spiel von Grégory Kirszbaum und Alex Sanders.