



# KopFit

Das Fitnessprogramm  
für Ihr GEHIRN



Ein Spiel in 10 Spiel-Kapiteln für 3 – 5 fitte Köpfe

Autor: Fritz Gruber

Idee, Konzeption, redaktionelle Gestaltung und Projektleitung: Lateral-Konzept e. U.

Interdisziplinäre Leitung und Koordination: section. a

In Kooperation mit der Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne

## Spielidee

Geistige Fitness spielerisch in geselliger und vergnügter Runde zu fördern, das ist die Idee, die hinter dem Spiel „KOPFIT“ steht.

Wir werden immer älter, bewahren uns unter anderem dank gesünderer Lebensweise sowie ständig verbesserter medizinischer Versorgung und Vorsorge ein hohes Maß an körperlicher Rüstigkeit. Nunmehr wächst nun auch das Bewußtsein dafür, dass zu gesundem Altern nicht nur die körperliche, sondern auch die geistige Fitness gehört. Ebenso wie unsere Muskeln infolge mangelnder Beanspruchung erschlaffen, verliert auch das Gehirn an Leistungsfähigkeit, wenn wir es nicht bewusst fordern und trainieren. Spätestens ab dem 50., besser aber noch ab dem 40. Lebensjahr sollten wir damit beginnen, unserem Gehirn regelmäßige Fitnessübungen zu gönnen, und wenn das auf spielerische, vergnügliche Art geschieht, wir also wirklich auch Spass an der Sache haben, stehen die Chancen für eine nachhaltige Kopf-Fitness richtig gut.

An der therapeutischen Konzeption von „KOPFIT“ waren mit Frau Mag. Antonia Croy, Fachtherapeutin für kognitives Training sowie Präsidentin der Selbsthilfegruppe Alzheimer Angehörige Austria, und dem leitenden Psychologen des Geriatriezentrums am Wienerwald, Univ. Lekt. Dr. Gerald Gatterer, zwei renommierte Wiener Psychotherapeuten und Experten für altersbedingte Defizite im kognitiven Bereich entscheidend beteiligt.

In ihren mehrbändigen Publikationen „geistig fit ins Alter“ (erschienen im Springer-Verlag) schreiben Croy/Gatterer im Vorwort u.a.: „Man ist nie zu alt, um Neues zu lernen, Probleme zu lösen oder neue Beziehungen zu knüpfen.“ Ein Ansporn, die Leistungsfähigkeit seines Gehirns durch Spiele und Übungen fit zu halten. „KOPFIT“ wurde genau dafür konzipiert, die Talente und Fähigkeiten zu steigern. Denn schlaue Köpfe halten sich fit!

Einige der Spiele, die jetzt vor Ihnen liegen, werden Ihnen einen Heidenspass machen (je nach Ihren individuellen Talenten) und Sie werden denken: „Super, wenn das auch noch zu meiner geistigen Fitness beiträgt, dann nur immer her damit.“ – Jetzt sind da aber auch noch ein paar andere spielerische Herausforderungen, die Sie schon beim bloßen Durchlesen der Regeln den mentalen Rückwärtsgang einlegen lassen. Sie wollen sich drücken. Und Sie werden Unterstützer für Ihre spontane Verweigerungshaltung suchen:

- „Verstehst Duuu das?“
- „Kannst Duuu das?“
- „Habe ich da überhaupt eine Chance? Ich war schon immer schwach... in Geografie, ... im Kopfrechnen, ... in sprachlicher Wendigkeit, ... und Kurzzeitgedächtnis hab ich gar keins mehr.“

Denken Sie aber immer daran, Ihre grauen Zellen werden spielerisch und therapeutisch zum Glühen gebracht. Schon in den Testrunden sind bei einigen Mitspielern ganz überraschende Fähigkeiten (wieder) aufgetaucht.

Mit „KOPFIT“ spielen Sie ein Spiel, bei dem der „Weg das Ziel“ ist und der mögliche Sieg nur eine nette Zugabe.

Bleiben Sie locker und beobachten Sie, wie schon bald auch in Ihnen die Erkenntnis aufkeimt, dass das spielerische Wesen von „KOPFIT“ darin liegt, nicht gegen andere, sondern vielmehr zusammen mit anderen für sich bzw. die eigene geistige Fitness zu spielen.

## Zum guten Schluss kommen wir nun noch zu der Frage: Ist „KOPFIT“ nur etwas für die Generation 50 plus?

Ganz bestimmt nicht. Ältere Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene können an KOPFIT genauso viel Spass haben wie die Generation ihrer Eltern und Großeltern. Oft genug werden Spielerunden ohnehin aus Menschen verschiedener Altersklassen und Generationen bestehen. Und das ist gut so, denn im Kopf fit zu sein und zu bleiben ist ja kein Anliegen, das sich auf ältere Menschen beschränkt. Letztere haben sich vielleicht nur schon etwas intensiver damit beschäftigt, wie wichtig der Aufbau und Erhalt von geistiger Fitness und Gedächtnisstärke bis ins höhere Alter ist.



wirtschafts  
agentur  
wien

Ein Fonds der  
Stadt Wien



piatnik.com



# INHALT

WORTWECHSEL . . . . . SEITE 5

MEMODEMO . . . . . SEITE 6

AUF EIN WORT . . . . . SEITE 7

SUMM SUMM . . . . . SEITE 9

WIMMELBAR . . . . . SEITE 12

LETTERATUR . . . . . SEITE 13

MONOVIEL . . . . . SEITE 15

LÄNDERSPIEL . . . . . SEITE 16

SAG SELBST . . . . . SEITE 18

STARKE SPRÜCHE . . . . . SEITE 19

## Spielmaterial

- 1 Timer (zusätzlich werden zwei 3AAA Batterien benötigt) Abb. 1



- 5 Sichtblenden Abb. 2



- 5 Schreibblöcke  
5 Bleistifte

- 5 Siegpunkt-Köpfe Abb. 3



- 75 Holzzylinder (je 15 in fünf Farben: Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau) Abb. 4

- 644 Karten

SPIELAUSWAHLKARTEN\* 20 Karten (Zwei gleiche Sätze à 10 Karten) Abb.5



Spielkapitel	<b>WORTWECHSEL</b>	52 Karten
Spielkapitel	<b>MEMO DEMO</b>	30 Karten (25 Memo-Karten + 5 Aufgabenkarten)
Spielkapitel	<b>SUMM SUMM</b>	38 Karten (36 Zahlenkarten+ 2 Aufgabenkarten)
Spielkapitel	<b>SAG SELBST</b>	72 Karten (67 Zitatekarten+5 Abstimmungskarten)
Spielkapitel	<b>LÄNDERSPIEL</b>	72 Karten
Spielkapitel	<b>AUF EIN WORT</b>	72 Karten
Spielkapitel	<b>WIMMELBAR</b>	36 Karten
Spielkapitel	<b>LETTERATUR</b>	72 Karten (69 Motiv-Karten + 3 Aufgabenkarten)
Spielkapitel	<b>STARKE SPRÜCHE</b>	108 Karten (78 Zitatekarten+30 Abstimmungskarten)
Spielkapitel	<b>MONOVIEL</b>	72 Karten

### Vor dem ersten Spiel

Brechen Sie die 5 Siegpunkt-Köpfe (siehe Abb. 3) vorsichtig aus dem Stanztabelleau. In jedem Kopf befinden sich zehn kreisförmige Stanzungen. Drücken Sie die runden Plättchen vorsichtig heraus, so dass nun jeder Kopf zehn runde Öffnungen aufweist. In diese Öffnungen werden später die farbigen Holzzylinder gesteckt. Die herausgedrückten Plättchen werden nicht mehr benötigt und können entsorgt werden. Legen Sie die Holzzylinder nach Farben sortiert bereit.

Sortieren Sie die Karten nach den verschiedenen Spielkapiteln und suchen Sie dafür zunächst die 20 Spielauswahlkarten heraus. (siehe Abb. 5). Hierbei handelt es sich um zwei gleiche Sätze à 10 Karten. Bilden Sie einen Kartensatz bestehend aus den 10 verschiedenen Spielkapiteln und legen Sie diesen für das spätere Spiel bereit.

Bilden Sie nun je einen Stapel aus den Karten eines Spielkapitels (Schriftbalken am Kopf- und Fußende einer jeden Karte zeigen an, zu welchem Spielkapitel die Karte gehört) und legen Sie obenauf die jeweils passende Karte aus dem zweiten Satz mit Spielauswahlkarten.

**ACHTUNG!** Manche Spielkapitel beinhalten neben den eigentlichen Spielkarten auch noch Aufgabenkarten oder Abstimmungskarten (wo dies der Fall ist, sehen Sie oben in der Auflistung der verschiedenen Spielkapitel). Trennen Sie zunächst die Aufgaben- oder Abstimmungskarten eines Spielkapitels von den eigentlichen Spielkarten. Mischen Sie erst die Spielkarten; legen Sie obenauf dann die Aufgaben- oder Abstimmungskarten und zum Schluss die Spielauswahlkarte.

Legen Sie die 10 Stapel mit den Karten der verschiedenen Spielkapitel in der Spielschachtel oder am Rand des Tisches bereit.

Jeder Spieler erhält einen Siegpunkt-Kopf (siehe Abb. 3), einen Schreibblock, einen Bleistift und eine Sichtblende (siehe Abb. 2), die er entlang der Falze links und rechts knickt, sodass die Sichtblende sicher steht.

Der batteriebetriebene Timer (siehe Abb. 1) wird bereit gelegt.



## Vorbemerkung zur sinnvollen Gestaltung des Spiels

Die 10 einzelnen Spielkapitel sind so angelegt, dass durch den schnell getakteten Zusammenklang höchst unterschiedlicher, spielerischer Herausforderungen ein maximaler mentaler Trainingseffekt erzielt wird. Kreative Elemente bei Wort- und Buchstabenspielen stehen im Wechsel mit Kapiteln, die das Kurz- oder Langzeitgedächtnis auf Touren bringen, die Verarbeitung visueller Eindrücke anregen oder das Rechenzentrum des Menschen unter Strom setzen. Kurz und gut: Wer seine grauen Zellen wirklich zum Glühen bringen will, dem sei angeraten, auch wirklich alle 10 Kapitel von **KOPFIT** in einem Rutsch durchzuspielen.

Hierbei geht man wie folgt vor: Man nimmt die 10 Spiel-Auswahlkarten (siehe Abb. 5) und mischt diese gut durch. Dann werden die Auswahlkarten als verdeckter Stapel mit den neutralen Rückseiten nach oben bereit gelegt. Zu Beginn des Spiels wird die oberste Karte aufgedeckt und das entsprechende Spielkapitel gespielt. Ist dieses Kapitel abgeschlossen, wird die nächste Karte aufgedeckt usw.

Nun kann es sein, dass man für alle 10 Spielkapitel aber nicht immer genügend Zeit mitbringt. Für diesen Fall empfiehlt sich folgende Lösung: Um die Spieldauer von **KOPFIT** um etwa die Hälfte zu verkürzen, wählt man von den 10 verschiedenen Kapitelkarten nur 5 aus, und zwar nach folgendem Schema:

Entweder	alle Spielauswahlkarten mit der Kartenrückseite	GELB
Oder	alle Spielauswahlkarten mit der Kartenrückseite	DUNKELROT

## Spielregeln allgemein

### Reihenfolge der Spielkapitel

Jedes der zehn Spielkapitel hat seine eigenen Regeln. Der Stapel mit den 10 Spielauswahlkarten wird vor Beginn des Spiels gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Von Spielkapitel zu Spielkapitel wird dann immer die jeweils oberste Karte aufgedeckt und damit entschieden, welches Kapitel als nächstes an der Reihe ist.

### Startspieler

In den Regeln zu den 10 verschiedenen Spielkapiteln wird immer vom „Startspieler“ gesprochen. Wer dieser Startspieler ist, das kann die Spielrunde gern selbst vereinbaren. Beispiele für solche Vereinbarungen: Startspieler ist immer der jüngste Spieler. Oder: Startspieler ist immer der älteste Spieler. Oder: Startspieler ist immer derjenige, der die längste Nase, die dickste Brille, das schlechteste Gehör oder die beste Lebensversicherung hat.

### Wertung allgemein

Am Ende eines jeden Spielkapitels erhält jeder Spieler einen seinem erzielten Rang entsprechenden farbigen Holzzylinder (siehe Abb. 4), den er in eine beliebige der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes (siehe Abb. 3) steckt. Die Farben der Holzzylinder symbolisieren den Grad der „Erhitzung“, den ein Kopf am Ende des Spiels erreicht hat. Jeder Siegpunktkopf wird mit exakt 10 Holzzylindern gefüllt. Die kälteste Farbe ist Blau, danach folgen Grün, Gelb, Orange und schließlich folgt als heißeste Farbe Rot.

**Wertung bei 3 Spielern** Rang 1: gelber Holzzylinder \* Rang 2: grüner Holzzylinder \* Rang 3: blauer Holzzylinder

**Wertung bei 4 Spielern** Rang 1: oranger Holzzylinder \* Rang 2: gelber Holzzylinder \* Rang 3: grüner Holzzylinder \* Rang 4: blauer Holzzylinder

**Wertung bei 5 Spielern** Rang 1: roter Holzzylinder \* Rang 2: oranger Holzzylinder \* Rang 3: gelber Holzzylinder  
Rang 4: grüner Holzzylinder \* Rang 5: blauer Holzzylinder

## Spielende

Das Spiel endet, wenn das zehnte und letzte Spielkapitel fertig ist und die letzten Holzzylinder vergeben sind. Gewonnen hat jener Spieler, dessen Kopf (gemäß dem oben beschriebenen Kalt-Heiß-Code der Farben) am heißesten erscheint. Die Abb. 6 unten zeigt zwei verschieden gefüllte Siegpunktköpfe. Der eine (links) wirkt echt heiß, während bei dem anderen doch die etwas kühleren Zonen überwiegen.

Abb. 6 

### Wertung, wenn nur fünf Kapitel gespielt werden

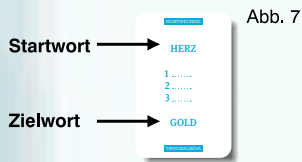
Wie oben beschrieben, nur dass jeder Spieler am Ende eines Spielkapitels zwei Holzzylinder gleicher Farbe erhält. Auf diese Weise wird erreicht, dass der Kopf am Ende – trotz reduzierter Kapitelzahl – komplett mit 10 Holzzylindern bestückt ist.

# WORTWECHSEL

## Spielmaterial

52 Aufgabenkarten \* Pro Spieler ein Schreibblock \* ein Bleistift \* eine Sichtblende \* Timer

Die 52 Aufgabenkarten werden gemischt und so als Stapel bereit gelegt, dass die Seiten, die die Start- und Zielwörter zeigen (siehe Abb. 7), nach oben weisen.



Alle Spieler haben Block und Bleistift bereit. Der Block wird hinter die Sichtblende platziert, so dass die anderen Spieler das Geschriebene nicht sehen können. Jeder Spieler schreibt seinen Namen auf das oberste Blatt.

**Ziel des Spiels** ist es, durch stufen- bzw. buchstabenweise Veränderung eines Startwortes zu einem vorgegebenen Zielwort zu gelangen.

Der Startspieler nimmt sich den Timer, zieht dann die unterste Karte des Stapels hervor und legt sie – mit der Start- und Zielwortseite nach oben – offen und für alle gut sichtbar in die Tischmitte.

Jeder Spieler schreibt das Start- und Zielwort auf sein Blatt.

Der jüngste Spieler drückt auf dem Timer die blaue Taste für „eine Minute“.

Aufgabe der Spieler ist es nun, innerhalb von einer Minute mit genau drei (also nicht mit mehr, ABER auch nicht mit weniger) Brückenworten vom Startwort zum Zielwort zu gelangen. Einzige Regel: Es darf von einem Wort zum anderen immer nur genau ein Buchstabe ausgetauscht werden, egal an welcher Position innerhalb des Wortes (siehe Abb.8). Wenn der Timer mit seinem akustischen Signal den Ablauf einer Minute anzeigt, müssen alle Spieler sofort mit dem Schreiben aufhören - In unserem Lösungsbeispiel (siehe Abb.8) unten sind die von Wort zu Wort ausgetauschten Buchstaben jeweils ROT gekennzeichnet.



**Achtung:** Die Lösungsbeispiele auf den Kartenrückseiten sind nur jeweils ein Beispiel für meist mehrere verschiedene Lösungsmöglichkeiten. Man muss also nicht mit genau diesen Brückenworten vom Start- zum Zielwort gelangen.

Wer fertig ist, reißt seinen Zettel vom Block ab und legt ihn verdeckt auf die Karte in der Tischmitte; wer als nächstes fertig wird, legt seinen Zettel verdeckt auf den bereits liegenden, usw. Auf diese Weise entsteht ein Stapel von Zetteln, bei dem der Zettel des Schnellsten ganz unten liegt.

Der Schnellste notiert sich so viele Punkte, wie es Mitspieler gibt; der nächste notiert sich einen Punkt weniger usw.

Keine richtige Lösung gefunden?

Alle Spieler, denen es nicht gelingt, innerhalb einer Minute eine vollständige Lösung zu finden, erhalten null Punkte. Der schnellste unter denjenigen, die rechtzeitig und richtig gelöst haben, erhält so viele Punkte, wie es Spieler gibt, der zweite einen weniger etc.

## Schlusswertung

Es werden insgesamt drei Runden (d.h. also drei Wortwechsel-Karten) gespielt. Danach zählt jeder seine Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl belegt Rang 2 usw.

Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.

## Pattsituationen

Gibt es mehrere erste Plätze, so erhält jeder einen dem Rang 1 entsprechenden farbigen Holzzylinder; gibt es mehrere zweite Plätze, erhält jeder einen dem Rang 2 entsprechenden farbigen Holzzylinder, usw.

# MEMODEMO

## Spielmaterial

5 Aufgabenkarten \* 25 Memokarten

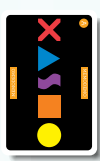


Abb. 9  
Beispiel  
für eine  
Aufgabenkarte



Abb. 10  
Beispiel  
für eine  
Memokarte

Die 25 Memokarten (siehe Abb. 10) werden mit der Rückseite nach oben gut gemischt und verdeckt auf dem Tisch in fünf untereinander liegenden Reihen à 5 Karten ausgelegt. Auf den Memokarten sind fünf verschiedene Symbole (Welle, Kreuz, Dreieck, Quadrat, Kreis) in jeweils fünf verschiedenen Farben (Rot, Violett, Gelb, Blau, Orange) abgebildet.

Die 5 Aufgabenkarten (A, B, C, D, E) werden gemischt. Jeder Spieler erhält eine Aufgabenkarte (siehe Abb. 9), die er offen so vor sich so ablegt, dass sich der Buchstabe auf dieser Karte links oben im Eck befindet. Die Kombination der Farben und Symbole ist so angelegt, dass keines der Symbole in der gleichen Farbe zweimal vorkommt. Enthält also z.B. eine Aufgabenkarte ein rotes Dreieck, so ist dieses rote Dreieck auf gar keinen Fall noch einmal in einer der anderen Aufgabenkarten enthalten.

**Ziel des Spiels** ist es, 5 Memo-Symbolkarten in der von den Aufgabenkarten vorgegebenen Reihenfolge einzusammeln.

Der Startspieler deckt eine Karte aus der Auslage auf. Entspricht das Motiv in Farbe und Symbol zufällig schon dem ersten (!) Zeichen seiner Aufgabenkarte, darf er die entsprechende Karte aus der Auslage nehmen, vor sich ablegen und dann eine weitere Karte aus der Auslage aufdecken. Solange ein Spieler eine für ihn als nächstes passende Memokarte aufdeckt, darf er weitermachen und eine weitere Karte aufdecken, ansonsten legt er die Karte wieder verdeckt in die Auslage zurück.

Die Motive müssen in der auf der Aufgabenkarte abgebildeten Reihenfolge eingesammelt werden. Bei Aufgabenkarte A (siehe Abb. 9) also zuerst das rote Kreuz, dann das blaue Dreieck, dann die violette Welle, dann das orange Quadrat und schließlich den gelben Kreis. Braucht also z.B. ein Spieler zunächst das rote Kreuz, deckt aber den gelben Kreis auf, so kann er mit diesem Kreis zunächst nichts anfangen und muss die entsprechende Karte wieder umdrehen und verdeckt in der Auslage belassen (natürlich ist es gut, sich zu merken, wo der gelbe Kreis liegt, denn später wird man ihn ja wirklich brauchen können).

Wenn also ein Spieler eine Karte aufdeckt, die er nicht oder zumindest in diesem Moment nicht benötigt, so muss er sie wieder verdecken, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es gewinnt der Spieler, der als erster seine Aufgabenkarte erfüllt hat; d.h. wer alle Motive in der richtigen Reihenfolge eingesammelt und vor sich abgelegt hat. Die anderen Spieler machen weiter, bis auch der zweite Sieger (bei drei Mitspielern) bzw. der dritte (bei vier Mitspielern) oder der vierte (bei fünf Mitspielern) ermittelt ist.

## SCHLUSSWERTUNG

Es wird nur eine MemoDemo-Runde gespielt. Der Spieler, der seine Aufgabenkarte als erster gelöst hat, kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl belegt Rang 2 usw. Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.



# AUF EIN WORT

## Spielmaterial

72 Buchstaben-Karten

Es werden ein Stapel aus den Vokalkarten und ein zweiter aus den Konsonantenkarten gebildet. Beide Kartenstapel werden gut durchgemischt. Jeder Spieler erhält 4 Karten vom Vokalkartenstapel und 5 Karten vom Konsonantenstapel. Alle 9 Karten legt er offen vor sich aus.

Von dem verbleibenden Konsonantenstapel und Vokalstapel werden der Reihe nach ein Konsonant, ein Vokal und dann wieder ein Konsonant gezogen und offen in einer Reihe in die Tischmitte gelegt. So entsteht stets eine Buchstabengruppe, bei der ein Vokal von zwei Konsonanten eingerahmt wird.

**Ziel des Spiels** ist es, am Ende entweder gar keine Buchstabenkarte übrig zu haben oder zumindest möglichst wenige und zudem nur solche mit kleinen Punktwerten.

Der Startspieler beginnt.

Wer am Zug ist, darf so viele seiner Buchstaben legen, wie er nach folgenden Regeln loswerden kann oder will. Man darf in jedem Zug beliebig viele eigene Karten hinten oder vorn an das aktuell ausliegende Wort anlegen (zu Beginn des Spiels bilden die drei ausgelegten Buchstaben nicht zwangsläufig schon ein richtiges Wort). Bereits ausliegende Buchstabenkarten können auch mit neuen eigenen Buchstabenkarten überdeckt werden. Allerdings muss mindestens ein Buchstabe des zu Beginn des eigenen Zuges vorgefundenen Wortes unverdeckt bleiben.

## Legeregeln:

- Ein Buchstabe darf nicht mit einem gleichen Buchstaben überdeckt werden.
- Ein neu gelegter Buchstabe darf nicht im gleichen Zug überdeckt werden.
- Voraussetzung für einen gültigen Zug ist immer, dass am Ende des Zuges ein sinnvolles, neues Wort entstanden ist.

Beispiel 1:

Zu Beginn des Spiels wurden die Buchstaben G, O, R blind von den Vokal- und Konsonantenstapeln gezogen. Es müssen stets zwei Konsonanten einen Vokal einrahmen.



Der Spieler, der am Zug ist, überdeckt die Karten O und R mit den Karten A und S. Außerdem fügt er hinten noch ein T an. Laut Regel darf mindestens eine der bereits ausliegenden Buchstabenkarten nicht mit einer neuen Buchstabenkarte überdeckt werden. Das ist in unserem Beispiel das G. Der Buchstabe G ergibt zusammen mit den neugelegten Buchstaben ein gültiges Wort, nämlich „GAST“. Also alles richtig.



Im Beispiel für falsches Auslegen überdeckt der Spieler, der am Zug ist, alle (!) vorher ausliegenden Karten mit neuen Buchstaben. Es entsteht dabei zwar ein gültiges Wort, aber die Regel, dass mindestens ein Buchstabe der bestehenden Auslage erhalten bleibt, wird nicht eingehalten; also gilt das nicht.





In der obigen Situation liegt das Wort G A S T aus. Der Spieler, der am Zug ist, legt fünf neue Buchstabenkarten. Zunächst ein P, dann ein R (mit dem er das G überdeckt), dann ein S (mit dem er das T überdeckt) und schließlich noch E und N. Es sind mindestens ein, in diesem Fall sogar zwei Buchstaben des ursprünglichen Wortes erhalten geblieben UND es ist ein gültiges neues Wort, nämlich P R A S S E N, entstanden. Alle Regeln wurden also eingehalten.

In der unten dargestellten Situation liegt wie gehabt das Wort G A S T aus. Der Spieler, der am Zug ist, legt sieben neue Buchstabenkarten. Zunächst ein P, dann ein R (mit dem er das G überdeckt), dann ein S (mit dem er das T überdeckt) und schließlich noch E und N. Es sind mindestens ein, in diesem Fall sogar zwei Buchstaben des ursprünglichen Wortes erhalten geblieben UND es ist ein gültiges neues Wort, nämlich das Wort P R A S S E N, entstanden. Bis hierhin wäre also alles richtig. Nun aber überdeckt der Spieler im selben Zug das eben von ihm gelegte T noch mit einem T. Das ist gegen die Regel. Ein neu gelegter Buchstabe darf nicht im selben Zug noch einmal mit einem neuen Buchstaben überdeckt werden.



**Wer nicht legen kann – oder will,** passt, darf aber, sobald er erneut am Zug ist, wieder legen, wenn er dann kann.

### Schlusswertung

Es wird nur eine Runde gespielt.

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler alle seine Buchstabenkarten losgeworden ist.

Das Spiel endet auch, wenn reihum alle Spieler passen müssen.

Alle Karten, die ein Spieler bei Spielende noch vor sich liegen hat, ergeben Minuspunkte. Wie viele Minuspunkte ein Spieler erhält, ergibt sich aus der Summe der Zahlen, die jeweils unten auf seinen nicht verbrauchten Buchstabenkarten stehen.

Wer all seine Buchstabenkarten losgeworden ist (und somit Null Minuspunkte hat) bzw. wer die wenigsten Minuspunkte hat, kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl belegt Rang 2 usw. Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.

### Pattsituationen

Gibt es mehrere erste, zweite, dritte oder vierte Plätze, erhält jeder einen seinem Rang entsprechenden farbigen Holzzylinder.

### TIPP zur Spielstrategie!

Je länger das Wort ist, das ausgelegt wird, desto schwieriger wird es in der Regel für die nachfolgenden Spieler, dieses Wort so zu verändern, dass am Ende ihres Zuges ein gültiges neues Wort entsteht. Außerdem empfiehlt es sich natürlich, möglichst viele jener Buchstaben zu „verbauen“, die am Ende besonders viele Minuspunkte bringen (also z.B. die Buchstaben mit der hohen Ziffer 3) würden.



# SUMM SUMM

## Spielmaterial

36 Zahlenkarten mit Werten von 1 bis 9. Jede Zahl kommt 4mal vor. \* 2 Aufgabenkarten („höchste Summe“, „niedrigste Summe“).  
Pro Spieler je ein Schreibblock, ein Bleistift, eine Sichtblende \* Timer

## Spielvorbereitung

Die beiden Aufgabenkarten werden gemischt und verdeckt bereit gelegt. Na ja, was heißt hier schon mischen? Jedenfalls darf nicht klar sein, welche Aufgabenkarte die mit „höchste Summe“ und welche die mit „niedrigste Summe“ ist. Die 36 Zahlenkarten werden gemischt und offen in 6 Reihen à 6 Karten ausgelegt. Für das Auslegen der Karten kann ein beliebiger Spieler bestimmt werden oder es helfen alle Spieler zusammen.

**Bitte beachten:** Die Zahlenkarten sind auf einer Seite mit Ziffern von 1 bis 9, auf der anderen Seite mit Würfelpunkten von 1 – 9 bedruckt. Es bleibt den Spielern überlassen, ob sie lieber mit den Ziffernseiten oder mit den Würfelpunktseiten spielen. Der Vorteil von Würfelpunkten besteht darin, dass es hier bei Spielern, die sich am Tisch gegenüber sitzen, niemanden gibt, der einen Nachteil hätte, weil er die Zahlen „auf dem Kopf“ lesen muss.

**Ziel des Spieles** ist es, aus genau 5 zusammenhängenden Zahlenkarten in einer Runde eine möglichst hohe und in einer weiteren Runde eine möglichst niedrige Summe zu bilden. Hierbei muss in der Profiversion jeweils genau einmal eine der Grundrechenarten (Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division) angewendet werden. Die Reihenfolge der Anwendung dieser Grundrechenarten ist beliebig. Es gelten nur zusammenhängende senkrechte, waagrechte oder diagonale Zahlenreihen. In der Einsteigerversion wird nur subtrahiert und addiert.

## Spielregel Einsteigerversion (nur mit Subtraktion und Addition)

Das Spiel besteht aus zwei Runden. Nachdem die 36 Zahlenkarten ausgelegt sind, wird eine der beiden Aufgabenkarten aufgedeckt. Die Aufgabenkarte bestimmt, ob es in dieser Runde um die höchste oder um die niedrigste Summe geht. Sobald die Aufgabenkarte aufgedeckt ist, wird der blaue Schalter des Timers betätigt und alle Spieler haben nun 60 Sekunden Zeit, eine Reihe von genau 5 diagonal, waagrecht oder senkrecht zusammenhängenden Zahlenkarten so zusammenzurechnen, dass sich eine möglichst hohe oder eine möglichst niedrige Summe ergibt.

Die Spieler verbergen ihren Schreibblock hinter der Sichtblende und notieren (noch innerhalb der zur Verfügung stehenden 60 Sekunden!!!) mit unmissverständlichen Zahlen und Rechenzeichen ihre Lösungen.

In unserem Beispiel rechts notiert Spieler Grün die Zahlen „7 + 5 + 3 - 4 - 9“. Diese Zahlenreihe findet sich in der Spalte ganz rechts und von unten nach oben gelesen. Grün bringt es damit auf die niedrigste Summe, nämlich Zwei. Spieler Grün erhält drei Punkte. Spieler Grau folgt mit der Summe Drei (in der Reihe ganz oben, von links nach rechts) auf Platz zwei. Dafür gibt es zwei Punkte. Spieler Blau (diagonale Reihe von links unten nach rechts oben) erzielt die Summe Vier, kommt damit auf Rang Drei und erhält einen Punkt.

In obigem Beispiel hat Spieler Grau mit seiner Kette von Additionen und Subtraktionen von links mit der „6“ begonnen. Er hätte auch von rechts mit der „9“ beginnen können. Leider hat er übersehen, dass er von rechts kommend ein besseres Ergebnis, ( nämlich 9 plus 3 minus 7 plus 2 minus 6 gleich 1) erhalten hätte. Spieler Blau hat mit seiner Additions- und Subtraktionskette von unten links mit der „6“ begonnen. Auch er hat übersehen, dass er besser von oben her, beginnend mit der „3“, gerechnet hätte. Hier gäbe es nämlich diese Möglichkeit: 3 plus 2 minus 5 plus 8 minus 6 gleich 2. Das ist doch allemal besser als 4, oder? (In unserem Beispiel hat niemand entdeckt, dass 9+1+1-6-5 das absolute Minimum „Null“ ergeben hätte. Sie können ja mal selbst suchen, wo diese Kombination zu finden ist.)

4	6	2	7	3	9
8	9	1	2	5	4
6	3	5	6	4	3
7	8	1	3	2	5
6	1	4	5	8	7
9	7	8	2	9	1

Beispiel für eine Wertung mit der Aufgabe „NIEDRIGSTE SUMME“ und drei Mitspielern

**Bitte beachten:** Bei der Aufgabe „niedrigste Summe“ ist die niedrigstmögliche Lösung „NULL“. Diese „NULL“ muss aber genau erreicht werden. Eine Rechnung wie z.B.: 9 plus 4 minus 3 minus 5 minus 7 gilt nicht, da dadurch schon die Grenze zu einer negativen Zahl (in diesem Fall wären wir schon bei „Minus 2“) überschritten wird.

Auch Zwischenergebnisse dürfen nie zu negativen Zahlen führen. Eine Rechnung wie 7 minus 8 plus 1 plus 3 minus 2 ergäbe insgesamt zwar das positive Ergebnis 1, ABER schon das Zwischenergebnis zu Beginn der Rechnung, 7 minus 8 führt zu dem negativen Betrag „Minus 1“. Das ist nicht erlaubt, und folglich kann auch die gesamte Rechnung nicht gewertet werden.

#### Zwischenwertung 1:

Wer bei der Aufgabe „Höchste Summe“ die höchste Summe erzielt, notiert für sich so viele Punkte, wie es Spieler gibt; wer die zweithöchste Summe vorweist, erhält einen Punkt weniger, der nächste wieder einen Punkt weniger usw.

#### Zwischenwertung 2:

Wer bei der Aufgabe „Niedrigste Summe“ das niedrigste Ergebnis erzielt, notiert für sich so viele Punkte, wie es Spieler gibt; wer die zweitniedrigste Summe vorweist, erhält einen Punkt weniger, der nächste wieder einen Punkt weniger usw.

### Schlusswertung

Zum Schluss werden die gewonnenen Punkte aus den beiden Runden („Höchste Summe“ und „Niedrigste Summe“) addiert.

Der Spieler mit den meisten Punkten kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl belegt Rang 2 usw. Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.

### Pattsituationen

Gibt es mehrere erste Plätze, so erhält jeder einen dem Rang 1 entsprechenden farbigen Holzzylinder; gibt es mehrere zweite Plätze, erhält jeder einen dem Rang 2 entsprechenden farbigen Holzzylinder, usw.

#### TIPP zur Spielstrategie!

Versuchen Sie nicht, auf Teufel komm raus die optimale Lösung zu finden. Denken Sie daran, dass die Uhr tickt und dass Sie immer auch noch genügend Zeit brauchen, um Ihre Lösung zu Papier zu bringen.

**+ - ÷ × × ÷ - +**

### Spielregel Profiversion

**(mit allen vier Grundrechenarten Addition – Subtraktion – Multiplikation – Division)**

Das Spiel besteht aus zwei Runden.

Nachdem die 36 Zahlenkarten ausgelegt sind, wird eine der beiden Aufgabenkarten aufgedeckt.

Die Aufgabenkarte bestimmt, ob es in dieser Runde um die höchste oder um die niedrigste Summe geht.

Sobald die Aufgabenkarte aufgedeckt ist, wird der blaue Schalter des Timers betätigt und alle Spieler haben nun 60 Sekunden Zeit, eine Reihe von 5 diagonal, waagrecht oder senkrecht zusammenhängenden Zahlenkarten unter Verwendung aller vier Grundrechenarten zusammenrechnen. Jede dieser vier Grundrechenarten darf und muss jeweils nur einmal verwendet werden.

Die Spieler verbergen ihren Schreibblock hinter der Sichtblende und notieren mit unmissverständlichen Zahlen und Rechenzeichen ihre Lösungen.

#### TIPP zur Spielstrategie!

Prüfen Sie die verschiedenen Reihen von Zahlenkarten vor allem darauf hin, ob sich dort (wenn es um die höchste Summe geht) vielleicht eine „1“ befindet, die man als wenig Schaden anrichtenden Teiler, d.h. als Divisor, verwenden kann.



4	6	2	7	3	9
8	9	1	2	5	4
6	3	5	6	4	3
7	8	1	3	2	5
6	1	4	5	8	7
9	7	8	2	9	1

#### Beispiel für eine Wertung mit der Aufgabe „HÖCHSTE SUMME“

Spieler Braun bringt es auf sehr gute 117 Punkte ( $7+8-2 \times 9:1$ );  
 Spieler Blau erzielt 88 Punkte ( $9+5-3 \times 8:1$ );  
 Spieler Grün kommt auf respektable 96 Punkte ( $6+9-3 \times 8:1$ ).

4	6	2	7	3	9
8	9	1	2	5	4
6	3	5	6	4	3
7	8	1	3	2	5
6	1	4	5	8	7
9	7	8	2	9	1

#### Beispiel für eine Wertung mit der Aufgabe „NIEDRIGSTE SUMME“

Spieler Braun bringt es auf hervorragende 0 Punkte ( $9+1 \times 2:5-4$ );  
 Spieler Blau erzielt 6 Punkte ( $6+8-5 \times 2:3$ );  
 Spieler Grün kommt auf respektable 4 Punkte ( $7+5-3 \times 4:9$ ).

#### Zwischenwertung 1:

Wer bei der Aufgabe „Höchste Summe“ die höchste Summe erzielt, notiert für sich so viele Punkte, wie es Spieler gibt; wer die zweithöchste Summe vorweist, erhält einen Punkt weniger, der nächste wieder einen Punkt weniger usw.

#### Zwischenwertung 2:

Wer bei der Aufgabe „Niedrigste Summe“ das niedrigste Ergebnis erzielt, notiert für sich so viele Punkte, wie es Spieler gibt; wer die zweitniedrigste Summe vorweist, erhält einen Punkt weniger, der nächste wieder einen Punkt weniger usw.

#### Schlusswertung

Zum Schluss werden die gewonnenen Punkte aus den beiden Runden („Höchste Summe“ und „Niedrigste Summe“) addiert. Der Spieler mit den meisten Punkten kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl belegt Rang 2 usw. Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.

#### Pattsituationen

Gibt es mehrere erste Plätze, so erhält jeder einen dem Rang 1 entsprechenden farbigen Holzzylinder; gibt es mehrere zweite Plätze, erhält jeder einen dem Rang 2 entsprechenden farbigen Holzzylinder, usw.



# WIMMELBAR

## Spielmaterial

36 Wimmelbildkarten (mit jeweils 9 oder zwölf verschiedenen Abbildungen) \* Pro Spieler je ein Schreibblock und ein Bleistift \* Timer

Die Wimmelbildkarten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben als Stapel bereit gelegt. Jeder Spieler zieht verdeckt eine Wimmelbildkarte vom Stapel und sieht diese zunächst noch nicht an.

**Ziel des Spiels** ist es, sich möglichst viele Details eines Wimmelbildes zu merken.

Der Timer wird vom Startspieler auf 30 Sekunden (rote Taste) eingestellt. Jeder Spieler dreht nun sofort seine Wimmelbildkarte um und prägt sich die abgebildeten Gegenstände möglichst gut ein.

Wenn der Timer nach dreißig Sekunden ertönt, müssen alle Spieler sofort ihre Wimmelbildkarte wieder verdeckt vor sich ablegen.

Der Timer wird erneut auf 30 Sekunden eingestellt (rote Taste) und die Spieler notieren hinter ihrer Sichtblende binnen dieser 30 Sekunden alle Gegenstände, die sie sich merken konnten. Sobald die 30 Sekunden um sind, muss jeder sofort den Stift beiseite legen.

Jeder Spieler gibt nun seine Wimmelbildkarte verdeckt an den jeweiligen linken Nachbarn weiter und der ganze Vorgang wird wie eingangs beschrieben wiederholt: Timer auf 30 Sekunden stellen, Wimmelbildkarten umdrehen, Gegenstände einprägen, Wimmelbildkarten nach Ertönen des Timers wieder verdecken, Timer erneut auf 30 Sekunden einstellen, Gegenstände notieren. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, wie Mitspieler beteiligt sind und das heißt auch, bis jeder Spieler jede in dieser Runde befindliche Wimmelbildkarte einmal als Aufgabe bewältigt hat.

Zum Schluss wird eine Wimmelbildkarte nach der anderen ausgewertet. Jeder Spieler liest vom Lösungszettel seines linken Nachbarn vor, welche Gegenstände dieser notiert hat (also bitte immer deutlich schreiben!). Die Anzahl der richtigen Nennungen wird notiert. Falsche Nennungen werden von den richtigen abgezogen! Danach folgt die Auswertung der nächsten Wimmelbildkarte, usw. bis alle Wimmelbildkarten bzw. die Nennungen der einzelnen Spieler ausgewertet sind.

## Schlusswertung

Zum Schluss addiert jeder Spieler die Anzahl seiner richtigen Nennungen. Wer die meisten richtigen Nennungen hat, kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Zahl von Nennungen belegt Rang 2 usw. Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.

## Pattsituationen

Gibt es mehrere erste Plätze, so erhält jeder einen dem Rang 1 entsprechenden farbigen Holzzylinder; gibt es mehrere zweite Plätze, erhält jeder einen dem Rang 2 entsprechenden farbigen Holzzylinder, usw.

## Beispiel für die Wertung bei einer Wimmelbar-Partie mit drei Spielern:

Spieler Willi Wimmel hat in dieser Partie zuerst die Karte A bekommen. Er notiert sich folgende Blumen: Rose, Sonnenblume, Nelke, Tulpe, Edelweiß, Margarite und Löwenzahn. Danach erhält er die Karte B und notiert sich Ordner, Schere, Radiergummi, Büroklammer, Stempel und Spitzer. Bei der dritten Karte notiert er sich Tomate, Kartoffel, Karotte, Knoblauch, Mais, rote Bete und Spinat. Bei der Wertung ergibt sich folgendes Resultat: Bei Karte A hat er sechs Richtige, minus einem falschen Begriff (nämlich Löwenzahn); ergibt also fünf Punkte. Bei Karte B hat er sich alles richtig notiert und bekommt daher sechs Punkte. Bei Karte C schließlich hat er fünf richtige und zwei falsche Begriffe (rote Bete und Spinat) notiert; ergibt also drei Punkte. Macht zusammen 14 Punkte.



# LETTERATUR

## Spielmaterial

69 Bildkarten (mit 69 verschiedenen Motiven und Nummern von 1 – 69) \* 3 Aufgabenkarten \* Pro Spieler eine Sichtblende \* Pro Spieler ein Block  
Pro Spieler ein Bleistift \* Timer

Die 69 Bildkarten werden als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Die drei Aufgabenkarten werden ebenfalls als verdeckter Stapel bereit gelegt. Die Aufgabenkarten geben an, ob es um die Sortierung nach den ersten, den zweiten oder den dritten Buchstaben der im Bild gezeigten Objekte geht.

**Ziel des Spiels** ist es, jeweils sechs aufgedeckte Bildkarten möglichst schnell alphabetisch zu ordnen, und zwar entweder nach den ersten, den zweiten oder den dritten Buchstaben der auf den Bildkarten dargestellten Begriffe. Es werden aber nicht die Begriffe selbst in der richtigen Reihenfolge notiert, sondern die auf den jeweiligen Bildkarten stehenden Zahlen. Die Aufgabe muss im Kopf gelöst werden! Die Spieler haben genau 45 Sekunden Zeit, sich die richtige Reihenfolge der Zahlen einzuprägen.

Es werden so viele Runden gespielt, wie es Mitspieler gibt.

In jeder Runde gibt es einen Spielleiter, der nicht am eigentlichen Spiel teilnimmt. Die Rolle des Spielleiters wechselt von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn, bis jeder einmal Spielleiter war.

Der Spielleiter deckt 6 Bildkarten nach dem Zufallsprinzip auf und legt sie mit dem Bild nach oben für jeden gut einsehbar in einer Reihe aus. Zu jeder einzelnen Karte liest er, um Missverständnisse zu vermeiden, laut und deutlich den auf der Kartenrückseite stehenden Begriff vor, der das Bildobjekt bezeichnet.

Der Spielleiter deckt eine der drei Aufgabenkarten auf und legt sie offen so aus, dass jeder Spieler sehen kann, um welchen Buchstaben (den ersten, zweiten oder dritten eines jeden der dargestellten Begriffe) es geht; sobald die Aufgabenkarte aufgedeckt ist, betätigt der Spielleiter die gelbe Taste (45 Sekunden) des Timers.

Innerhalb dieser 45 Sekunden muss nun jeder Spieler versuchen, die fragten Buchstaben in die richtige alphabetische Reihenfolge zu bringen und sich die Zahlen, die den jeweiligen Begriffen auf den Karten zugeordnet sind, in der richtigen Reihenfolge zu merken.

## Bis hierher MUSS die Aufgabe im Kopf gelöst werden!

Sobald die 45 Sekunden abgelaufen sind, räumt der Spielleiter umgehend die sechs aufgedeckten Karten ab und die Spieler notieren nun die Zahlen in der richtigen Reihenfolge auf einem Zettel, den sie hinter ihrer Sichtblende gegen Einblicke schützen. Achtung: Die Spieler dürfen sich vor Ablauf der 45 Sekunden auf gar keinen Fall Notizen machen.

Beispiel:

Es sind folgende Bilder aufgedeckt:



Die Aufgabenkarte sagt:



Richtig sortiert ergibt sich die Zahlenreihe 37 – 50 – 23 – 24 – 51 – 9

KL	A	VIER	37
PF	E	IFE	50
FR	E	HEITSSTATUE	23
AP	F	EL	24
PI	N	SEL	51
CL	O	WN	9

**Anmerkung:** Bei „Pfeife“ und „Freiheitsstatue“ sind die jeweils dritten Buchstaben die gleichen. Es muss nun der vierte Buchstabe herangezogen werden; da auch dieser identisch ist, entscheidet in diesem Fall der fünfte Buchstabe, und hier kommt das „f“ der Pfeife vor dem „h“ der Freiheitsstatue.

Sobald alle Spieler ihre Zahlen notiert haben, legt der Spielleiter die sechs Karten in der der Aufgabe gemäß richtigen Reihenfolge aus. Der Spielleiter überprüft anhand der Zettel, welche bzw. wie viele Karten an der richtigen Stelle eingeordnet worden sind. Es wird auf einem Zettel notiert, wie viele Richtige jeder Spieler hat. Für jede Zahl an der richtigen Position gibt es einen Punkt. Dann wechselt der Spielleiter und es geht in die nächste Runde. Das Spiel endet, wenn so viele Runden, wie Mitspieler am Tisch sind, gespielt wurden. Dann wird ermittelt, wie viele Richtige jeder insgesamt erzielt hat.

### **TIPP zur Spielstrategie!**

Es kann sich, vor allem für ungeübte Spieler, als vorteilhaft erweisen, wenn man gar nicht erst den Ehrgeiz entwickelt, sich alle 6 Zahlen in der richtigen Reihenfolge zu merken; denn das kann durchaus dazu führen, dass man sich übernimmt und völlig konfus wird, was dann ein entsprechend schlechtes Ergebnis ergibt. Nehmen Sie sich also vielleicht vor, sich beim ersten Mal nur 4 oder 5 Zahlen zu merken; das erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Sie „wenigsten“ diese richtig haben. Und die anderen müssen es erst mal schaffen, sich mehr zu merken und zu notieren.

### **Schlusswertung**

Es werden so viele Runden gespielt, wie es Mitspieler gibt. Zum Schluss addiert jeder Spieler die Anzahl seiner richtigen Nennungen. Wer die meisten richtigen Nennungen hat, kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Zahl von Nennungen belegt Rang 2 usw. Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.

### **Pattsituationen**

Gibt es mehrere erste Plätze, so erhält jeder einen dem Rang 1 entsprechenden farbigen Holzzylinder; gibt es mehrere zweite Plätze, erhält jeder einen dem Rang 2 entsprechenden farbigen Holzzylinder, usw.



# MONOVIEL

## Spielmaterial

22 Buchstabenkarten \* 50 Kategoriekarten \* Pro Spieler ein Schreibblock und ein Bleistift \* Timer

Aus den Buchstabenkarten und den Kategoriekarten wird jeweils ein Stapel gebildet. Die beiden Stapel werden verdeckt nebeneinander bereit gelegt.



**Buchstabenkarte**    **Kategoriekarte**

**Ziel des Spiels** ist es, in einer bestimmten Zeit möglichst viele Kategoriekarten zu gewinnen.

Der Startspieler deckt eine Buchstabenkarte auf und legt sie offen auf den Buchstabenkartenstapel. Sobald der Startspieler die erste Kategoriekarte vom Stapel aufdeckt, betätigt ein Mitspieler die rote 30-Sekunden-Taste des Timers.

Der Startspieler nennt möglichst schnell einen passenden Begriff in der aufgedeckten Kategorie, der mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnt. Sobald er einen richtigen Begriff genannt hat, legt er die Kategoriekarte vor sich ab und zieht die nächste. Auch hier muss er wieder einen richtigen Begriff nennen, der mit dem offen liegenden Buchstaben beginnt. Und so weiter. Bis 30 Sekunden um sind. Fällt dem Spieler kein passender Begriff mit dem gewünschten Anfangsbuchstaben ein, so darf er die entsprechende Kategoriekarte verdeckt neben den Kategoriekartenstapel legen und schnell eine neue Karte ziehen. Pro Zug darf ein Spieler maximal drei Kategoriekarten verweigern.

Ist der Zug eines Spielers beendet, kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an die Reihe. Der aufgedeckte Buchstabe bleibt weiterhin gültig, und der Spieler, der jetzt am Zug ist, deckt weitere Karten vom Kategoriekartenstapel auf. Auch hier gilt wieder: sobald er die erste Kategoriekarte aufdeckt, betätigt ein Mitspieler den Timer, und es bleiben 30 Sekunden, um möglichst viele Kategoriekarten zu gewinnen.

Wenn jeder Spieler einmal mit dem gleichen Buchstaben am Zug gewesen ist, zählen alle ihre gewonnenen Kategoriekarten und notieren die Anzahl. Dann werden alle 50 Kategoriekarten wieder auf einen Stapel gelegt und gut gemischt. Die offene Buchstabenkarte wird vom Buchstabenkartenstapel entfernt und ein neuer Buchstabe aufgedeckt. Wieder wird nun solange, wie oben beschrieben, gespielt, bis jeder einmal mit dem neuen Buchstaben am Zug war. Wieder werden die Ergebnisse notiert, und es folgt die dritte und letzte Runde.

## Schlusswertung

Zum Schluss addiert jeder Spieler die Zahl der in den drei Spielrunden gewonnenen Kategoriekarten. Wer die meisten Karten hat, kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl belegt Rang 2 usw. Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.

## Pattsituationen

Gibt es mehrere erste Plätze, so erhält jeder einen dem Rang 1 entsprechenden farbigen Holzzylinder; gibt es mehrere zweite Plätze, erhält jeder einen dem Rang 2 entsprechenden farbigen Holzzylinder, usw.

# LÄNDERSPIEL

## Spielmaterial

72 Länderkarten, beidseitig bedruckt

Die 72 Länderkarten werden gut gemischt und mit der Länderbild-Seite nach oben bereit gelegt.

Der Startspieler nimmt den Kartenstapel und teilt an jeden Spieler fünf Karten aus und zwar so, dass jeder Spieler nur die Oberseite der Karten, d.h. die mit den Länderbildern, sehen kann. Die Spieler dürfen auf gar keinen Fall die Rückseiten der Karten ansehen.



**Ziel des Spiels** ist es, Länder nach ihren Einwohnerzahlen, Flächen und Hauptstadtgrößen in eine richtige Reihenfolge zu bringen.

## Spielrunde 1 - Einwohnerzahlen

Jeder Spieler legt zunächst seine fünf Karten vor sich aus und ordnet sie nach Einwohnerzahlen. Das Land, von dem er glaubt, es hätte die wenigsten Einwohner, liegt ganz links, rechts daneben folgt das Land mit der nächst höheren Einwohnerzahl, usw., bis dann schließlich ganz rechts das Land mit der höchsten Einwohnerzahl liegt.

Hat jeder Spieler seine Länderkarten geordnet, wählt der Startspieler eine seiner fünf Länderkarten aus und gibt sie seinem linken Nachbarn. Dieser muss die erhaltene Länderkarte nun an der seiner Meinung nach richtigen Stelle in die eigene Länderreihe einsortieren. Danach nimmt er seinerseits eine Länderkarte (nur nicht die, die er unmittelbar vorher erhalten hat) aus seiner Länderreihe und gibt diese an seinen linken Nachbarn weiter, usw. Natürlich wird man vorzugsweise immer diejenige Karte weitergeben, von der man nicht so richtig weiß, an welcher Stelle in der eigenen Länderreihe sie einsortiert werden sollte. Die Spielrunde geht solange weiter, bis jeder Spieler zweimal eine Karte weitergegeben hat.

Danach folgt reihum die Auflösung: Der Startspieler beginnt. Er dreht, beginnend mit der Karte ganz links (also derjenigen, die die niedrigste Einwohnerzahl aufweisen sollte) nacheinander von links nach rechts alle Karten um.

Sobald er eine Karte umdreht, deren Land weniger Einwohner hat, als das bereits aufgedeckte Land links davon, endet die Wertung für diesen Spieler. Er dreht die falsch einsortierte Länderkarte wieder mit dem Umriss nach oben. Alle Karten rechts von der falsch Einsortierten müssen unaufgedeckt liegen bleiben (auch wenn die Neugier der Spieler noch so groß ist).

Nun beginnt der linke Nachbar mit dem Aufdecken seiner Länderkarten; natürlich nach den gleichen Regeln. Haben nacheinander alle Spieler ihre Karten aufgedeckt, darf sich jeder Spieler diejenigen Karten nehmen, die mit der Auflösungsseite nach oben in seiner eigenen, so weit stimmigen Länderreihe liegen. Er legt diese Karten als Gewinn vor sich ab. Alle anderen, noch nicht aufgedeckten Karten werden abgeräumt und mit der Länderseite nach oben auf einem gesonderten Ablagestapel beiseite gelegt. Sie werden möglicherweise später noch eine Rolle spielen und deshalb dürfen sie auch trotz aller berechtigten Neugier nicht angesehen werden.

## Spielrunde 2 - Fläche

Es beginnt der Spieler links vom Startspieler der ersten Runde. Jeder Spieler erhält 5 neue Karten vom Stapel und ordnet diese fünf Karten von links nach rechts nach Flächengröße. Das Land, von dem er glaubt, es hätte die kleinste Fläche, liegt ganz links, rechts daneben folgt das Land mit der nächst größeren Fläche usw., bis dann schließlich ganz rechts das Land mit der größten Fläche liegt.

Alles Weitere verläuft wie in Runde 1 beschrieben.

### Spielrunde 3 – Einwohnerzahl der Hauptstädte

Es beginnt der Spieler links vom Startspieler der zweiten Runde. Jeder Spieler erhält 5 neue Karten vom Stapel und ordnet sie von links nach rechts nach den Einwohnerzahlen der Hauptstädte. Die Hauptstadt, von der er glaubt, sie hätte die wenigsten Einwohner, liegt ganz links, rechts daneben folgt die Hauptstadt mit der nächst höheren Einwohnerzahl usw., bis dann schließlich ganz rechts die Hauptstadt mit der höchsten Einwohnerzahl liegt.

Alles Weitere verläuft wie in Runde 1 beschrieben.

### Schlusswertung

Die drei verschiedenen Spielrunden (Einwohnerzahl der Länder, Fläche der Länder und Einwohnerzahl der Hauptstädte) werden je einmal gespielt.

Zum Schluss addiert jeder Spieler die Anzahl der in den drei Spielrunden gewonnenen Karten.

Wer die meisten Karten hat, kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Zahl von Nennungen belegt Rang 2 usw. Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.

### Pattsituation

Sollte nach der dritten Spielrunde noch keine eindeutige Gewinnerreihenfolge bestehen, weil mehrere Spieler die gleiche Anzahl Karten gewonnen haben, dann gehen all diejenigen Spieler, die sich auspatten (aber nur diese!), in eine Entscheidungsrunde.

### Entscheidungsrunde

Der Spieler, unter dessen Gewinnkarten sich das einwohnerreichste Land befindet, beginnt. Er zieht vom Stapel mit den restlichen Länderkarten die oberste und muss die Hauptstadt dieses Landes nennen. Ist seine Antwort richtig, darf er die Karte an sich nehmen und der andere Spieler ist an der Reihe. (Nicht oder falsch beantwortete Karten werden beiseite gelegt) Sobald ein Spieler zwei Karten mehr als sein Kontrahent hat, ist die Entscheidung gefallen. Sollten die Karten vom Nachziehstapel nicht ausreichen, dann werden auch noch die Karten vom gesonderten Stapel mit den im Laufe des Spiels verdeckt abgelegten Karten hinzugenommen.

### TIPP zur Spielstrategie!

Es empfiehlt sich, beim Weitergeben einer zweifelhaften Karte zum Nachbarn vor allem darauf zu achten, dass man am Ende zumindest die ersten zwei oder drei Länderkarten von links her möglichst in die richtige Reihenfolge gebracht hat. Denn es wird ja auch von links her aufgedeckt und unterbrochen, sobald eine falsche Karte auftaucht.



# SAG SELBST

## Spielmaterial

72 beidseitig bedruckte Zitatekarten \* Pro Spieler Schreibblock, ein Bleistift, eine Sichtblende und eine "Daumen-hoch"-Abstimmungskarte  
Der Stapel mit den Zitatekarten wird mit der Seite, die das unvollständige Zitat zeigt, nach oben gemischt.



Zitatekarte

Daumen-hoch-Karte

Die Spieler platzieren Block und Bleistift hinter ihren Sichtblenden, so dass niemand sehen kann, was geschrieben wird.

**Ziel des Spiels** ist es, lückenhafte Zitate mit eigenen Worten so zu ergänzen, dass möglichst viele Mitspieler Gefallen daran finden.

Die unterste Karte des Stapels wird hervorgezogen und mit der Seite, die das unvollständige Zitat zeigt, nach oben in die Tischmitte gelegt. Der Startspieler liest das unvollständige Zitat laut und langsam vor; jeder Spieler schreibt den vorgelesenen Text auf seinen Block.

Alle Spieler müssen nun das unvollständige Zitat ganz nach eigenem Geschmack und Gutdünken ergänzen. Hierbei kommt es ausdrücklich NICHT darauf an, das Zitat richtig zu ergänzen. Vielmehr ist jeder aufgefordert, sich seine eigene, ganz persönliche Ergänzung auszudenken und niederzuschreiben. Es gibt keine zeitliche Einschränkung.

Wenn alle Spieler fertig sind, reißt jeder das beschriebene Blatt vom Block ab und legt es verdeckt, d.h. mit der unbeschriebenen Seite nach oben, in die Tischmitte. Die Spieler mischen nun die verdeckten Blätter so, dass möglichst nicht mehr nachvollziehbar ist, welches von wem stammt. Danach erhält jeder Spieler eines der verdeckten Blätter und legt es hinter seine Sichtblende. Die Blätter sind nicht (!) namentlich gekennzeichnet und es kann durchaus auch einmal passieren, dass ein Spieler das Blatt mit seinem eigenen Text wieder auf die Hand bekommt. Das macht überhaupt nichts.

Danach lesen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn das nunmehr jeweils vervollständigte Zitat vor, und zwar mit möglichst neutraler Stimme (!).

TIPP: Es empfiehlt sich für alle, den Text erst einmal still für sich zu lesen, um ihn dann flüssig und ohne zu stocken vorlesen zu können.

Wurden alle Zitate samt ihren Ergänzungen vorgelesen, kommt es zur Abstimmung. Und zwar NICHT darüber, welche der vorgelesenen Ergänzungen die des Originalzitats sein könnte, sondern welche der fünf verschiedenen Lösungen einem am besten gefallen hat. Hierzu bedienen die Spieler sich der "Daumen-hoch"-Abstimmungskarten. Jeder legt seine Abstimmungskarte vor denjenigen Spieler, der das Zitat vorgelesen hat, das ihm am besten gefallen hat. Die eigene Zitatergänzung darf natürlich nicht gewählt werden.

**Achtung:** Ein Spieler darf durchaus auch für jenes Zitat stimmen, das er selbst vorgelesen hat, sofern es sich dabei nicht zufällig um dasjenige handelt, das er selbst verfasst hat.

Erst wenn jeder abgestimmt hat, werden die beschriebenen Blätter offen neben die jeweiligen Stimmkarten gelgt. Dann wird enthüllt, welche Textergänzung von wem stammt. Es wird notiert, wie viele "Daumen-hoch"-Karten die jeweiligen Spieler gewonnen haben.

**Anmerkung:** Natürlich kann nun auch das Originalzitat (auf der Kartenrückseite) vorgelesen werden, obwohl es für die Punkteverteilung irrelevant ist.

Jeder Spieler nimmt wieder eine der Abstimmungskarten an sich, und es beginnt die nächste Runde.

## Schlusswertung

Es werden insgesamt drei Runden gespielt. Danach addiert jeder Spieler, wie viele "Daumen-hoch"-Karten er in diesen drei Runden gewonnen hat. Wer die meisten Karten hat, kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl belegt Rang 2 usw. - Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.

## Pattsituationen

Gibt es mehrere erste Plätze, so erhält jeder einen dem Rang 1 entsprechenden farbigen Holzzylinder; gibt es mehrere zweite Plätze, erhält jeder einen dem Rang 2 entsprechenden farbigen Holzzylinder, usw.

# STARKE SPRÜCHE

## Spielmaterial

78 Zitatekarten \* 30 Abstimmkarten: Pro Spieler je drei blaue und drei rote Abstimmkarten, jeweils mit den Ziffern 1,2,3 pro Farbe.  
Die Zitatekarten werden gemischt und mit der Antwortauswahlseite nach oben als Stapel bereit gelegt.



Zitatekarte Antwortauswahlseite



Abstimmkarten rot



Abstimmkarten blau

**Ziel des Spiels** ist es, richtig einzuschätzen, welche Aussagen der Mehrheit der Spielrunde am besten gefallen haben.

Der Startspieler zieht die oberste Karte vom Stapel und liest langsam und laut das unvollständige Zitat vor; sodann liest er nacheinander das unvollständige Zitat erst zusammen mit dem Ergänzungsvorschlag Nummer 1, dann zusammen mit dem Vorschlag Nummer 2 und schließlich zusammen mit dem Vorschlag Nummer 3 vor. Danach legt er die Karte offen mit der Antwortauswahlseite nach oben in die Tischmitte.

**Hinweis:** Nur einer der drei Vorschläge entspricht dem korrekten Wortlaut des Original-Zitats. Die beiden anderen sind frei erfunden. Es kommt aber NICHT darauf an, das Original-Zitat zu kennen oder zu erraten, sondern den Geschmack der Mitspieler einzuschätzen.

Jeder Spieler stimmt nun verdeckt (!), d.h. mit der Zahl nach unten, mit einer seiner drei roten Karten ab. Hat ihm Vorschlag 1 am besten gefallen, legt er vor sich eine rote Karte mit der Ziffer 1 ab; hat ihm Vorschlag 2 am besten gefallen, legt er eine rote Karte mit der Ziffer 2; und hat ihm Vorschlag 3 am besten gefallen, legt er eine rote Karte mit der Ziffer 3.

In diesem Spiel geht es darum einzuschätzen, welcher der drei Vorschläge die meisten Stimmen auf sich vereinigen wird. Hier kommen nun die blauen Karten zum Zug und nur mit diesen kann gepunktet werden. Wer glaubt, dass sich die Spielrunde mehrheitlich für Vorschlag 1 entscheiden wird, der legt verdeckt die blaue Karte mit der Nummer 1 vor sich hin, wer denkt, dass Vorschlag 2 mehrheitlich gewählt werden wird, legt verdeckt die blaue Karte mit der Nummer 2, und wer glaubt, dass Vorschlag 3 favorisiert wird, der legt verdeckt eine blaue Karte mit der Nummer 3.

Ist dies geschehen, werden alle roten Karten aufgedeckt. So wird ermittelt, welcher Vorschlag die größte Zustimmung erhalten hat.

Nun deckt jeder seine blaue Abstimmkarte auf. Wer richtig eingeschätzt hat, welcher Zitatvorschlag die größte Zustimmung bekommen würde, erhält so viele Punkte, wie es rote Stimmen für diesen Vorschlag gab. Das kann auf mehrere Spieler zutreffen.

In manchen Runden wird kein Vorschlag eine klare Mehrheit erhalten. Es kann zu Pattsituationen kommen.

Bei 3 Spielern kann es sein, dass jeder der drei Vorschläge eine rote Stimme erhält. Egal also, worauf die Spieler mit ihren blauen Karten als Mehrheitsgewinner getippt haben, sie bekommen immer je einen Punkt. - Bei 4 und 5 Spielern kann es zu einem Patt von zwei zu zwei roten Stimmen kommen; in diesem Fall gewinnt jeder Spieler, der mit seiner blauen Karte auf einen der Vorschläge mit zwei Nennungen getippt hat, je zwei Punkte.

Es wird notiert, wie viele Punkte die jeweiligen Spieler gewonnen haben.

**Anmerkung:** Natürlich kann nun auch das Originalzitat (auf der Kartenrückseite) vorgelesen werden, obwohl es für die Punkteverteilung irrelevant ist.

Jeder Spieler nimmt seine Abstimmkarten wieder an sich und es beginnt die nächste Runde.

## Schlusswertung

Es werden insgesamt drei Runden gespielt. Danach addiert jeder Spieler, wie viele Punkte er in diesen drei Runden gewonnen hat. Wer die meisten Punkte hat, kommt auf Rang 1 und erhält (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) einen entsprechend farbigen Holzzylinder (siehe hierzu das Kapitel „Wertung allgemein“), der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl belegt Rang 2 usw. Jeder Spieler steckt den jeweils gewonnenen Holzzylinder in eine der kreisrunden Öffnungen seines persönlichen Siegpunktkopfes.

## Pattsituationen

Gibt es mehrere erste Plätze, so erhält jeder einen dem Rang 1 entsprechenden farbigen Holzzylinder; gibt es mehrere zweite Plätze, erhält jeder einen dem Rang 2 entsprechenden farbigen Holzzylinder, usw.







# ACTIVITY®

## Piatnik





# Piatnik





# Piatnik

## INDIVIDUAL

### Gestalten Sie Ihr eigenes Spiel!

Ob als Werbegeschenk für Ihre Kunden, als persönliches Present für die Oma zum 80er oder als einzigartiges Memo- Spiel für die ganze Familie mit Ihren schönsten Familienfotos... Ihre Ideen und unser großes Angebot an Gestaltungsmöglichkeiten machen es zu IHREM SPIEL!

- Viele Gestaltungsmöglichkeiten in unserem Online- Designer
- Hochwertige Produkte in bewährter und geschätzter Piatnik- Spielkarten Qualität
- Verschiedene Sorten wählbar (Bridge, Poker, Schnaps, Tarock...)
- Vorder- und Rückseite individuell gestaltbar
- Für Hochzeiten, Taufen, Jubiläen, Geburtstage, als Erinnerung an den schönsten Urlaub, als Dankeschön für die beste Freundin...



Einfach unter [www.piatnik-individual.com](http://www.piatnik-individual.com) einen Kundenaccount anlegen, gewünschtes Spiel und Gestaltungswunsch wählen, Bilder hochladen und bequem online bestellen!

Anfragen unter [info@piatnik-individual.com](mailto:info@piatnik-individual.com)



# Piatnik

# 1000

pieces pièces Teile

# PUZZLES



[piatnik.com](http://piatnik.com)