

# BRAINSTORM-REGELN

**AGENTURGRÜNDUNG:** Die Spieler teilen sich in zwei Agenturen auf und beweisen schon hier ihre Kreativität: Jede Agentur findet einen Agenturnamen und verkündet diesen. **VORSPIEL:** Nun wird das Spielfeld aufgebaut und die Agentur-Karten gemischt. Die Award- und Agentur-Kartenstapel kommen auf die markierten Felder im Spielbrett. Jede Agentur schickt 5 Spielfiguren (CD, Kontakter, Texter, AD und Praktikant) ins Rennen. Die jeweiligen Spielfiguren werden auf die entsprechend markierten Konfi-Felder gestellt. In der Werbung entstehen Kampagnen unter Zeitdruck. Deshalb wird zum Spielen auch eine Uhr benötigt (bitte nur Markenprodukte), um nicht das Timing zu überschreiten. **BRIEFING:** Beide Agenturen beweisen ihr Können auf dem gleichen Briefing. Nun wird das Briefing der 4 Eck-Karten aus den jeweils 7 Auswahlmöglichkeiten zusammengestellt. Das eine Team bestimmt den zu bewerbenden Kunden und das Produkt, das andere Team die Zielgruppe und den Claim. Auf den leeren Ecken kann auch das eigene Briefing eingetragen werden, um so auf neue Ideen beim eigenen Job zu kommen. Jetzt werden die jeweiligen Briefing-Eckpunkte vor der anderen Agentur präsentiert und an die markierten Spielfeld-Ecken angelegt. **WEG ZUM RUHM:** Den Agenturalltag erleben die Spieler durch abwechselndes Ziehen und lautes Vorlesen der Agentur-Karten. Jede Agentur behält ihre gezogene Karte, denn jede bringt einen zusätzlichen Punkt auf der Ranking-Liste. Der Spieler, der eine Karte zieht, übernimmt die Aufgabe des auf der Agentur-Kartenvorderseite dargestellten Agenturmitgliedes und bewegt dieses in Pfeilrichtung vorwärts. **ZIEL:** Es gilt, die beste und kreativste von beiden Agenturen zu sein. Ruhm und Ehre erlangen die Agenturen, indem sie die 10 heiß begehrten unterschiedlich dotierten Awards der Branche gewinnen. Diese befinden sich auf dem Spielfeld. Kann eine Agentur eine ihrer Spielfiguren auf ein Award-Feld ziehen, wird die entsprechende Award-Karte laut vorgelesen. Jetzt treten beide Agenturen gegeneinander an und der kreative Wettstreit beginnt. Die Wettbewerbszeit beträgt drei Minuten, man sollte sich nicht erst lange beraten, sondern sofort spontan loslegen. **AWARDS:** Die Agentur, die den Award ausruft, ist im Vorteil und bestimmt, wer anfängt. Jede Aufgabe ist in drei Minuten zu erfüllen! Die Agentur, die den Wettbewerb gewinnt, bekommt den Award und (auch, wenn's weh tut) Applaus von der Konkurrenz. Gewinnt die Agentur, deren Spielfigur auf dem Award-Feld steht, darf diese die auf der Award-Vorderseite angegebene Punktezahl mit dieser Spielfigur nun weiterziehen. Verliert sie, muss sie die Award-Punktezahl rückwärts ziehen. **NACHSPIEL:** Das Spiel ist beendet, wenn alle Awards gewonnen oder alle Agentur-Karten gezogen wurden. Jetzt werden die jeweiligen Award-Punkte gezählt. Agentur-Karten bringen zusätzlich jeweils einen Punkt. Gewonnen hat die Agentur mit der höchsten Gesamtpunktezahl. **AUSZEICHNUNG:** Die Gewinner dürfen sich dann im BRAINSTORM-Ranking auf Rang 1 verewigen. **NOCH FRAGEN?** Sollten noch Unklarheiten auftreten, werden diese unter den Agenturen freundlich und ohne Einschalten der jeweiligen Anwälte geklärt. **STARTSCHUSS:** Die Spielfiguren starten aus dem jeweiligen Konfi. Die Agentur, deren Mitglieder die meisten schwarzen Sachen tragen, zieht die erste Agentur-Karte. Los geht's.

