



© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Denk mal



Schnelles Begrifferaten für findige Köpfe
Für zwei Personen ab 8 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 01 254 1
Autor: Heinz Meister
Gestaltung: Grafisches Atelier Otto Maier Verlag

Inhalt: 2 Stecktafeln, 24 Steckstifte, 1 Spielregel.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, herauszufinden, welchen Begriff der Mitspieler auf seiner Tafel als Aufgabe gesteckt hat. Wer eine vorher vereinbarte Zahl an Spielrunden für sich entscheiden kann, ist Sieger.

Vorbereitung

Ein Spieler erhält die grüne Stecktafel, der andere die rote. Ferner erhält jeder Spieler elf Steckstifte, die er in der Hand halten oder auf dem Tisch vor sich ablegen kann.

Spielregel

Die Spieler entscheiden, wie viele Runden (maximal 10) sie spielen wollen.

Jeder Spieler denkt sich einen Begriff mit maximal 10 Buchstaben (Umlaute sind 2 Buchstaben, zum Beispiel:

Ä = AE) aus und steckt ihn auf seiner Tafel. Dies geschieht, indem er den ersten Buchstaben des Begriffs auf Höhe der Ziffer „1“ (senkrechte Reihe) unter dem entsprechenden Buchstaben (waagrechte Reihe) mit einem Steckstift markiert. Den zweiten Buchstaben des Begriffs markiert er dann auf Höhe der Ziffer „2“ unter dem entsprechenden Buchstaben und so weiter.

Beispiel:

	E	B	C	R	P	F	T	H	W	K	L	Q	Y
	A	N	O	S	D	G	U	I	V	M	Z	X	J
1							●						
2	●												
3												●	
4	●												
5						●							
6			●										
7		●											
8													
9													
10													

Lösung: Telefon

Dann tauschen beide Spieler ihre Stecktafeln aus und jeder versucht, die ihm gestellte Aufgabe so schnell wie möglich zu lösen.

Die Schwierigkeit besteht darin, daß sich jeder Steckstift auf 2 Buchstaben bezieht (siehe Stecktafel) und man sich überlegen muß, welcher Buchstabe wohl gemeint ist. Durch das Nachdenken über die verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten kann man so die gesteckte Aufgabe entschlüsseln.

Meint ein Spieler, die Lösung gefunden zu haben, sagt er sein Lösungswort laut und der Spieler, der die Aufgabe gesteckt hat, entscheidet, ob die Lösung richtig ist.

Da sich manche Wörter sehr stark ähneln, gibt es bei einigen Aufgaben unter Umständen zwei oder mehrere Lösungen. In einem solchen Fall gelten auch solche erratenen Begriffe, die sich aus der gesteckten Buchstabenkombination ergeben.

Grundsätzlich gilt, daß keine Abkürzungen und keine Eigennamen als Aufgabe gesteckt werden dürfen.

Eine Spielrunde ist beendet, wenn der erste Spieler seine Aufgabe gelöst hat. Ist dies der Fall, werden die Stecktafeln abermals getauscht und derjenige Spieler, der seine Aufgabe als erster gelöst hat, markiert seinen Rundengewinn, indem er seinen elften Stift in das Loch links von der Ziffer „1“ steckt. In dieser Spalte wird die Zahl der gewonnenen Spielrunden angezeigt. Bei jeder gewonnenen Runde rückt der Stift auf der Tafel des jeweiligen Gewinners ein Loch weiter.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn einer der beiden Spieler die bei Spielbeginn vereinbarte Zahl von Spielrunden (maximal 10) gewonnen hat.

**Otto Maier Verlag
Ravensburg**

