

IMAGINE

Ein wortreiches Kreativspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: James Coburn, John Coburn, Paul Thoyne

PIATNIK-Spiel Nr. 6478

Spielidee:

Wer Lust zum Phantasieren und Fabulieren hat, kommt bei IMAGINE voll auf seine Kosten. Wortgewandt erzählt jeder kleine Geschichten zu einem vorgegebenen Thema. Dabei muß man einen ganz bestimmten Begriff, der gar nicht zur Themenvorgabe paßt, in seine Mini-Story eingliedern. Hoffentlich filtern die Mitspieler diesen Begriff nicht heraus: Dann gibt es Siegpunkte. Vielleicht entdeckt man aber selbst das Geheimwort bei einem Mitspieler: Dafür gibt es ebenfalls Punkte!

Spielinhalt:

1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 6 Stifte, 1 Block, 1 Sanduhr,
100 Thema-Karten, 200 Wort-Karten, 30 Drachen-Karten

Spielziel:

Gut versteckte Worte in den eigenen Mini-Stories erzielen Punkte. Das gilt auch für entdeckte Begriffe in den Geschichten der Mitspieler. Für jeden Punkt darf die Spielfigur auf dem Plan ein Feld vorrücken. Wer seine Figur auf das Zielfeld setzt, gewinnt.

Spielvorbereitungen:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld (Departure). Die Sanduhr wird in die Planmitte gestellt.

Jeder Spieler erhält einen Stift und einige Blätter vom Block.

Ein Spieler legt die Thema-Karten mit der Rückseite nach oben als Stapel neben den Plan. Die Wort-Karten werden ebenfalls verdeckt in zwei oder drei Stapeln neben den Plan gestellt. Von den Drachen-Karten bekommt jeder Spieler drei. Die restlichen Drachen-Karten werden als offener Stapel neben den Plan gelegt.

Der älteste Spieler beginnt. Nach ihm verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf:

Der Spieler am Zug deckt die oberste Karte vom Thema-Stapel auf und wählt eines der drei dort angegebenen Themen aus. Er nennt es laut. Alle schreiben dieses Thema oben auf ihr Blatt.

Danach zieht jeder eine der Wort-Karten, läßt sie aber noch zugedeckt vor sich liegen. Sobald der Spieler am Zug die Sanduhr umdreht, beginnt die kreative Phase:

Die Spieler suchen sich von ihrer Wort-Karte genau einen Begriff aus, den sie in ihre Mini-Story so einbauen, daß möglichst keiner der Mitspieler dieses Wort beim Vortragen entdeckt.

Anmerkung: Das erste Wort ist ein leicht zu versteckender Begriff und zählt bei der Wertung 1 Punkt, das zweite Wort erbringt 2 Punkte und das dritte, das schwierigste Wort sogar 3 Punkte.

Dann notieren sie sich Stichworte. Der gewählte Geheim-Begriff muß dabei sein.

Anmerkung: Bei der Geschichte sind Kreativität und Wortwitz Tür und Tor geöffnet. Alles ist erlaubt. Nur, zum vorgegebenen Thema muß die Geschichte schon passen. Und, reine Aufzählungen, um das Geheimwort zu verstecken, sind verboten!

Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, ruft der Spieler, der das zuerst bemerkt, laut "Stop!". Keiner darf mehr Stichworte notieren.

Jetzt beginnt der Spieler am Zug, in freier Rede seine Geschichte zu erzählen.

Dazu ein *Beispiel*:

Thema: "Am Ende des Tunnels"



Geheimwort: "Abrakadabra"

Story: "Auf einer Zugreise in die Schweiz, ich wollte meinen Sommerurlaub dort verleben, befanden sich viele Reisende auf dem Weg zum Magier-Kongreß in Zürich. Es gab viele Magier als Mitreisende. Als der Zug in den Bergen in einen Tunnel brauste, wurde es urplötzlich stockfinster. Denn, Abrakadabra, hatte ein Scherzbold unter den Zauberern das Licht ausgelöscht. Unter den Reisenden kam Angst und Schrecken auf. Bevor allerdings eine Panik ausbrach, sah man am Ende des Tunnels wieder Licht!"

Alle hören genau zu, um das versteckte Geheimwort zu entdecken. Danach notiert jeder auf seinen Zettel, welches Geheimwort er in der gehörten Geschichte vermutet. Diese Vermutungen werden schließlich der Reihe nach vorgelesen.

Wer möchte, kann seine Vermutung durch den Einsatz einer Drachen-Karte unterstützen, die die Punkte erhöht. Als Kennzeichen wird die Drachen-Karte in die Planmitte gelegt.

Dann findet eine **Wertung** statt:

- * Der Geschichten-Erzähler darf für jede falsche Vermutung mit seiner Figur ein Feld vorziehen.
- * Der Geschichten-Erzähler erhält zusätzliche Punkte, wenn er es schafft, daß zwei oder mehr Spieler ein falsches Geheimwort in seiner Geschichte vermuten. Er darf als Bonus so viele Felder weiterziehen, wie der Punktwert des Geheimwortes auf der Karte ist. (1, 2 oder 3).
- * Jeder Spieler, der ein Geheimwort richtig entdeckt hat, darf ein Feld weiterziehen.
- * Jeder Spieler, der ein Geheimwort richtig entdeckt hat und zusätzlich eine Drachen-Karte eingesetzt hat, erhält ebenfalls einen Bonus. Der Bonus richtet sich auch hier nach dem Punktwert des entdeckten Geheimbegriffs (1-3). Vermutet der Spieler aber falsch, erhält der Geschichten-Erzähler in diesem Fall allerdings 2 Punkte.

Dazu ein **Abrechnungsbeispiel**:

Ein Spieler versteckt ein Geheimwort mit dem Wert von 2 Punkten in seiner Geschichte. 2 Mitspieler erkennen es richtig, einer von ihnen hat sogar eine Drachen-Karte eingesetzt, 3 vermuten falsch.

Der Erzähler bekommt:

Je einen Punkt für jeden Mitspieler, der das Wort nicht entdeckt hat, das sind	3 Punkte
Einen Bonus dafür, daß mehrere Spieler das Wort nicht entdeckt haben, In diesem Fall	+ 2 Punkte
	= 5 Punkte

Er darf somit 5 Felder weiterziehen.

Jeder Mitspieler der das richtige Wort erkannt hat, darf ein Feld weiterziehen.

Der mit der richtig eingesetzten Drachenkarte noch zusätzlich 2 Felder.

Endet der Zug eines Spielers auf einem Drachenfeld, erhält dieser Spieler zwei zusätzliche Drachen-Karten vom Stapel.

Nach jeder Wertung trägt der linke Nachbar nun seine Geschichte vor. Auch hierbei versucht jeder, das Geheimwort zu entdecken, usw.

Wenn schließlich jeder seine Story vorgetragen hat, beginnt eine neue Runde. Die benutzten Thema-, Wort- und Drachen-Karten werden unter den jeweiligen Stapel geschoben. Der nächste Spieler wählt ein neues Thema, jeder erhält eine neue Wort-Karte, die Sanduhr wird umgedreht, jeder wählt einen Geheimbegriff, usw.

Spielende:

Sobald ein Spieler das Zielfeld (Arrival) erreicht oder überschreitet, wird diese Runde zu Ende gespielt. Jeder trägt noch seine Geschichte vor, Punkte werden verteilt. Wer dann am weitesten ins Ziel gezogen ist, gewinnt. Sind mehrere Spieler gleich weit vorgerückt, haben diese alle gewonnen.

Wenn Sie zu "Imagine" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien