

EIN LIEBESSPIEL



IRIDLOVE

Das sinnliche Spiel für zwei Verliebte!



Das sinnliche Spiel für zwei Verliebte:



in|love

INHALT

- 296 Karten mit Fragen, Aufgaben und Geschenken
- 2 x 35 Sinnlichkeit
- 2 x 35 Beziehung
- 2 x 35 Wissen
- 60 Wettbewerb
- 6 Aufgabenkarten
- 20 Geschenke
- 1 Magnetrahmen für die Geschenke
- 1 Würfel

VORBEREITUNG

Die Karten werden nach den Kategorien „**Sinnlichkeit**“, „**Beziehung**“, „**Wissen**“ und innerhalb dieser Kategorien nach Farben sortiert. Die Karten „**Wettbewerb**“ werden in zwei etwa gleich große Stapel aufgeteilt. Beide Spieler setzen sich einander gegenüber und stellen die Spieleschachtel zwischen sich. SIE nimmt die grauen Karten sowie einen Stapel „Wettbewerb“ und steckt sie jeweils so in ein Fach, dass der Text für SIE lesbar ist. ER macht dasselbe mit den rosafarbenen Karten und dem zweiten Stapel „Wettbewerb“. Die **Geschenke** und **Aufgabenkarten** werden in die beiden größeren Fächer gelegt. Beide nehmen jeweils ein Geschenk und eine Aufgabenkarte ohne sie anzuschauen und legen sie verdeckt vor sich ab. Der **Magnetrahmen** wird am Kühlschrank befestigt. Der Gewinner des Spiels darf hier später sein Geschenk anbringen. Der **Würfel** wird bereitgelegt.

SPIELZIEL

Auf den Aufgabenkarten sind Farbkombinationen zu sehen. Mit jeder gewonnenen Karte erhält man eine der vier möglichen Farben. Wer als Erster seine Aufgabenkarte erfüllt, indem er alle auf ihr abgebildeten Farben gesammelt hat, darf seine Geschenkkarte am Kühlschrank befestigen. Der Verlierer muss die darauf gestellte Aufgabe innerhalb der angegebenen Zeit erfüllen.

DAS SPIEL

Beide Spieler schauen sich nun ihre Aufgabenkarte an, ohne sie dem Partner zu zeigen! Dann beginnt SIE und würfelt, indem SIE den Würfel in das runde Feld in der Packung wirft. ER zieht eine Karte der gewürfelten Kategorie und liest die Aufgabe darauf laut vor, hält aber die Farbe vor IHR geheim. SIE versucht die Frage so gut wie möglich zu beantworten und erhält die Karte, sofern ER meint, dass die Frage auch wirklich gut beantwortet wurde. Danach würfelt ER usw. ER erhält also immer die grauen, SIE die rosafarbenen Karten.

Wird eine Frage besonders gut beantwortet, darf man seinem Partner eine weitere beliebige Karte als Bonus überreichen.

Die auf dem Würfel gezeigten Symbole haben folgende Bedeutung:



Ihr Partner liest eine Karte „**Beziehung**“ vor

Ihr Partner liest eine Karte „**Sinnlichkeit**“ vor

Ihr Partner liest eine Karte „**Wissen**“ vor

Ihr Partner liest eine Karte „**Wettbewerb**“ vor

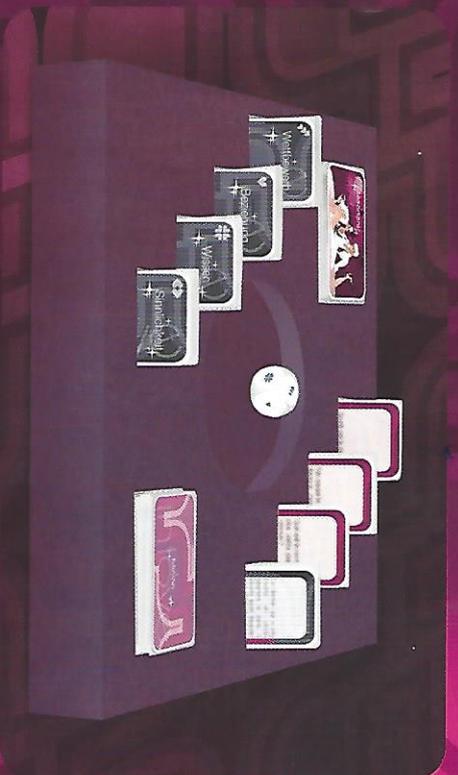
Sie dürfen die Kategorie bestimmen, die von Ihrem Partner vorgelesen wird

Ihr Partner sucht eine Kategorie aus, die er vorlesen möchte

SPIELENDE

VORBEREITUNG

Die Karten werden nach den Kategorien „**Sinnlichkeit**“, „**Beziehung**“, „**Wissen**“ und innerhalb dieser Kategorien nach Farben sortiert. Die Karten „**Wettbewerb**“ werden in zwei etwa gleich große Stapel aufgeteilt. Beide Spieler setzen sich einander gegenüber und stellen die Spieltessachtel zwischen sich. SIE nimmt die grauen Karten sowie einen Stapel „**Wettbewerb**“ und steckt sie jeweils so in ein Fach, dass der Text für SIE lesbar ist. ER macht dasselbe mit den rosafarbenen Karten und dem zweiten Stapel „**Wettbewerb**“. Die **Geschenke** und **Aufgabenkarten** werden in die beiden größeren Fächer gelegt. Beide nehmen jeweils ein Geschenk und eine Aufgabenkarte ohne sie anzuschauen und legen sie verdeckt vor sich ab. Der **Magnetrahmen** wird am Kühlschrank befestigt. Der Gewinner des Spiels darf hier später sein Geschenk anbringen. Der **Würfel** wird bereitgelegt.



zeigen! Dann beginnt SIE und würfelt, indem SIE den Würfel in das runde Feld in der Packung wirft. ER zieht eine Karte der gewählten Kategorie und liest die Aufgabe darauf laut vor; hält aber die Farbe vor IHR geheim. SIE versucht die Frage so gut wie möglich zu beantworten und erhält die Karte, sofern ER meint, dass die Frage auch wirklich gut beantwortet wurde. Danach würfelt ER usw. ER erhält also immer die grauen, SIE die rosafarbenen Karten.

Wird eine Frage besonders gut beantwortet, darf man seinem Partner eine weitere beliebige Karte als Bonus überreichen. Die auf dem Würfel gezeigten Symbole haben folgende Bedeutung:

- Ihr Partner liest eine Karte „**Beziehung**“ vor
- Ihr Partner liest eine Karte „**Sinnlichkeit**“ vor
- Ihr Partner liest eine Karte „**Wissen**“ vor
- Ihr Partner liest eine Karte „**Wettbewerb**“ vor
- Sie dürfen die Kategorie bestimmen, die von Ihrem Partner vorgelesen wird
- Ihr Partner sucht eine Kategorie aus, die er vorlesen möchte

SPIELENDE

Wer als Erster so viele Karten gesammelt hat, dass er seine Aufgabenkarte erfüllt, gewinnt das Spiel. SIE bzw. ER zieht das „**Geschenk**“ um, liest es laut vor und befestigt die Karte am Kühlschrank. Der Verräter muss das Geschenk innerhalb der angegebenen Zeit erfüllen.



© 2007 AV éditions
www.ave-edition.fr

Verteiler:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Autor: AV éditions

Illustration und Gestaltung: Monsieur Z