

KALIDOS[®]

game



SPIELREGELN

Ab 2 Spieler

SPIELMATERIAL

- 24 Abbildungen auf Tafeln**
- 4 vorgestanzte Tafelhalter**
- 1 "Buchstabenrad"**
- 4 Bleistifte**
- 1 Block zur Punkteverteilung**
- 1 Schreibblock**
- 1 Sanduhr**
- 1 Spielanleitung**

SPIELZIEL

Ziel ist es, im Innern der Abbildungen die meisten Objekte zu finden, die mit dem gewählten Anfangsbuchstaben beginnen.

SPIELVARIANTEN

Obwohl im Innern der Spielbox nur 4 Gruppen von Abbildungen sowie die gleiche Anzahl von Tafelhaltern enthalten sind, ist es dennoch möglich, mit mehr als 4 Spielern zu spielen. Zwei oder mehr Spieler können in der Tat die gleiche Abbildung benutzen (wichtig ist nur, die erkannten Objekte getrennt aufzuschreiben), wenn Ihr jedoch mehr als 4 Spieler seid, ist es ratsam, sich in Teams aufzuteilen.

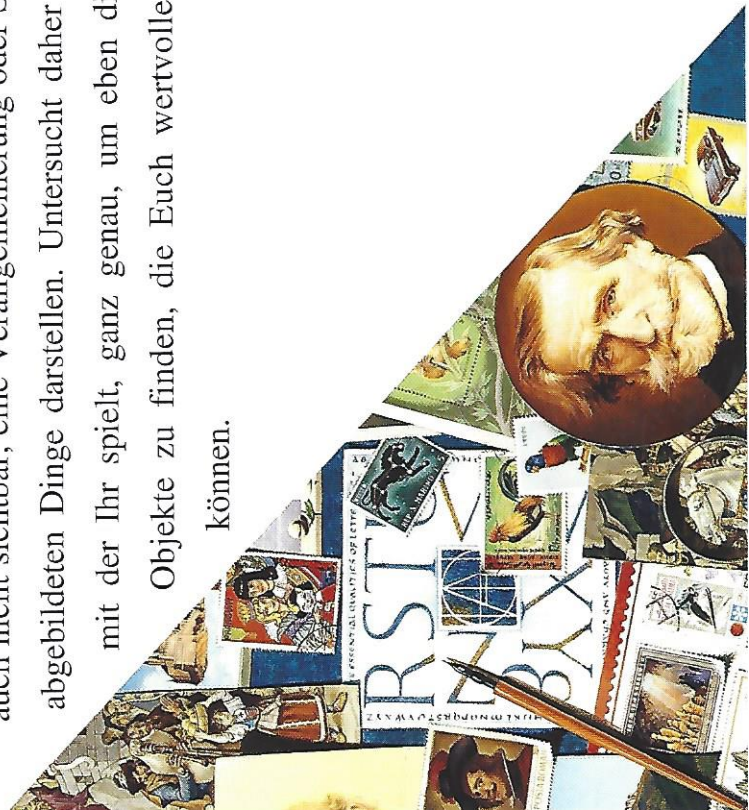
Auch die Spieldauer kann leicht abgeändert werden, indem man vor Spielbeginn entscheidet, wieviele Partien man spielen will. Jede Partie dauert ca. 5-6 Minuten.

SPIELENDE

Das Spiel endet bei Abschluss der 12. Partie und es gewinnt der Spieler, der die höchste Punktzahl aufweist.

VORSCHLÄGE

Die Abbildungen, die speziell für dieses Spiel entworfen wurden, stecken voller Objekte, einige davon leicht erkennbar, andere versteckter. Zahlreicher sind jedoch die Objekte, welche, wenn auch nicht sichtbar, eine Verallgemeinerung oder Spezifikation der abgebildeten Dinge darstellen. Untersucht daher die Abbildung, mit der Ihr spielt, ganz genau, um eben diese besonderen Objekte zu finden, die Euch wertvolle Punkte liefern können.

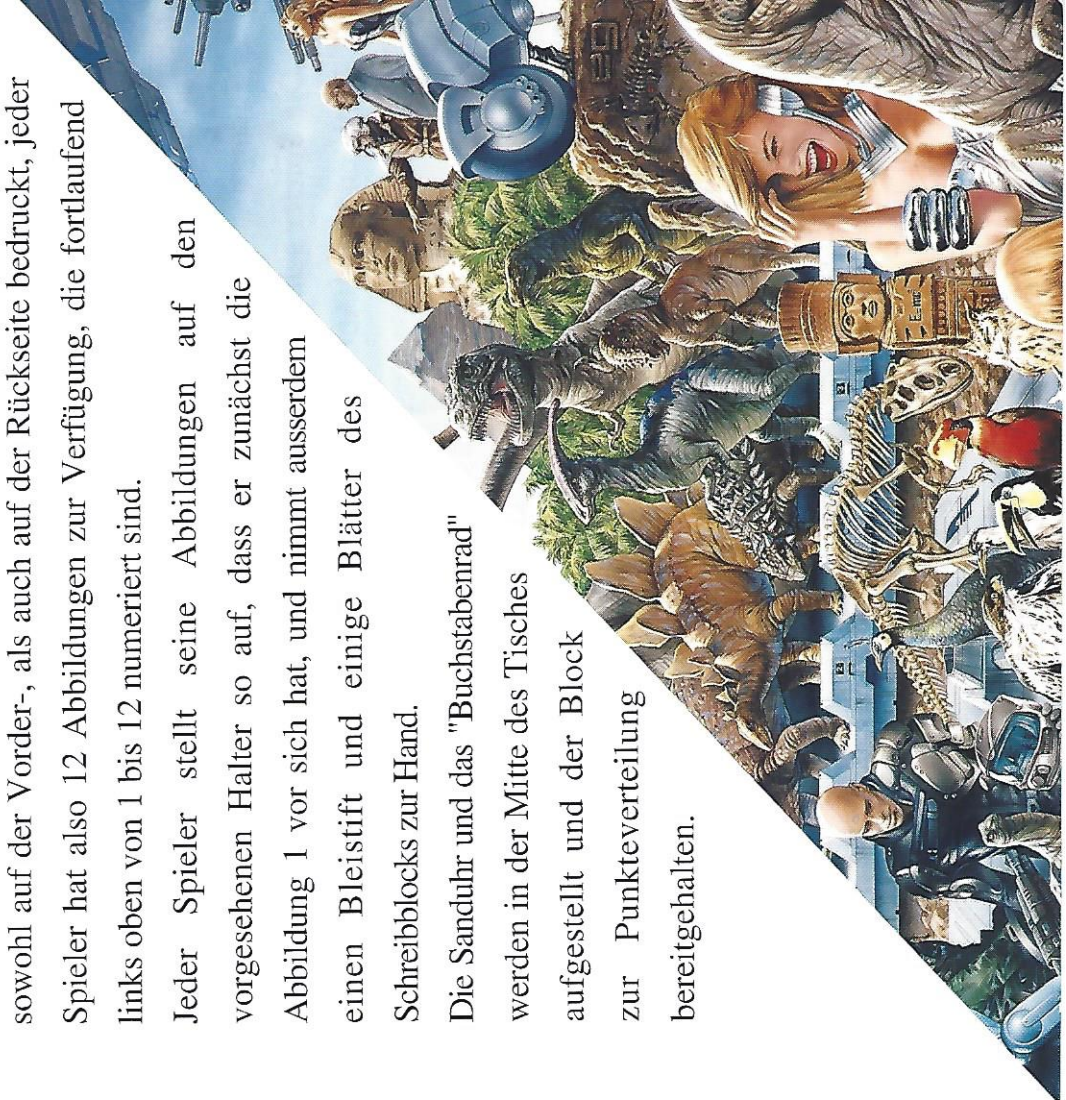


SPIELVORBEREITUNG

Die Tafelhalter aus Karton montieren und die 24 Abbildungen gemäss ihrer Rahmenfarbe in 4 Gruppen zu 6 aufteilen. Jeder Spieler erhält je 1 Gruppe sowie einen Halter. Alle Tafeln sind sowohl auf der Vorder-, als auch auf der Rückseite bedruckt, jeder Spieler hat also 12 Abbildungen zur Verfügung, die fortlaufend links oben von 1 bis 12 nummeriert sind.

Jeder Spieler stellt seine Abbildungen auf den vorgesehenen Halter so auf, dass er zunächst die Abbildung 1 vor sich hat, und nimmt ausserdem einen Bleistift und einige Blätter des Schreibblocks zur Hand.

Die Sanduhr und das "Buchstabenrad" werden in der Mitte des Tisches aufgestellt und der Block zur Punkteverteilung bereitgehalten.



SPIELABLAUF

Einer der Spieler wählt einen Buchstaben aus, indem er den Pfeil des "Buchstabenrads" dreht, welches in 26 Felder aufgeteilt ist. Jedes dieser Felder enthält 2 Buchstaben. Der Spieler, der den Pfeil dreht, darf einen der 2 Buchstaben auswählen. Danach startet man die Sanduhr, und von diesem Moment an müssen die Spieler versuchen, im Innern ihrer Abbildungen möglichst viele Objekte zu finden, die mit dem ausgewählten Anfangsbuchstaben beginnen.

Die Spieler schreiben heimlich alle Objekte auf ihren Block. Die Partie endet bei Ablauf der durch die Sanduhr festgelegten Zeit. Am Ende der Partie lesen die Spieler sämtliche von Ihnen gefundene Objekte vor und vergleichen sie mit denen der anderen. Jeder Spieler erzielt einen Punkt für die Objekte, die er mit einem oder mehreren Spielern gemein hat, und 5 Punkte für diejenigen, die nur er gefunden hat.

Die von den einzelnen Spielern erzielten Punkte werden auf dem dafür vorgesehenen Schreibblock verzeichnet, und anschliessend geht die nächste Partie mit Abbildung 2 weiter. Es wird ausserdem ein neuer Buchstabe festgelegt. Das Spiel geht auf diese Weise weiter, bis man an der 12. und letzten Partie angelangt ist.

GÜLTIGE OBJEKTE

- 1) Als Objekt versteht sich alles, was deutlich im Innern der Abbildungen erkennbar ist, mit allen Spezifikationen und Verallgemeinerungen. Ein Auto kann zum Beispiel als spezieller Autotyp gesehen werden (Jeep, Cabriolet etc.), ein Brautschleier als bestimmter Stoff.
- 2) Jedes Objekt kann nur einmal genannt werden, ohne Wiederholungen (männlich/weiblich, Singular/Plural).
- 3) Jedes Objekt muss auf Anfrage den Mitspielern klar auf der Abbildung gezeigt werden.

- 4) Wenn der gleiche Name zwei oder mehrere Objekte bestimmt, kann er mehrmals verwendet werden, jedoch immer unter Berücksichtigung der Regel Nr. 2. Beispiel: Feder (zum Schreiben) oder Feder (des Vogels).

- 5) Jedes beanstandete Objekt kann akzeptiert werden, wenn die Mehrzahl der Spieler einverstanden ist. Bei Gleichzahl ist das Objekt ungültig.

