

## SPIELLENDE

Das Spiel endet, nachdem jede Spielerin viertmal „Themenvorleserin“ war und die einzelnen Begriffe auf Übereinstimmungen geprüft worden sind.

Dann werden die Punkte jeder Runde zusammengezählt. Wer nun die meisten Gesamtpunkte hat, ist die Gewinnerin.

### Hinweis:

- Wenn der Fall eintritt, dass die „Themenvorleserin“ keines der beiden Themen einer Karte mag, darf sie die Karte unter den Stapel schieben und eine **neue Karte ziehen**.
- Bei einigen Themen werden euch **keine 8 Begriffe** einfallen. Macht „nix“ – ihr wertet einfach bis zu vier Begriffe. Wenn ihr nur drei habt, wertet ihr nur die drei.
- Wenn **Begriffe ähnlich** sind, dann einigt ihr euch gemeinsam, ob sie als Übereinstimmung gewertet werden oder nicht.
- Wenn es euch nicht so sehr auf die Übereinstimmungen ankommt, sondern jede von euch lieber nur die eigenen Statements zu den Themen abgeben will, oder wenn ihr euch **nicht so gut einschätzen könnt** – dann gibt es weniger Punkte, dafür aber noch mehr Überraschungen.

## 2. SÖNDERREGELN FÜR SPIELERINNEN – BONUSPUNKTE

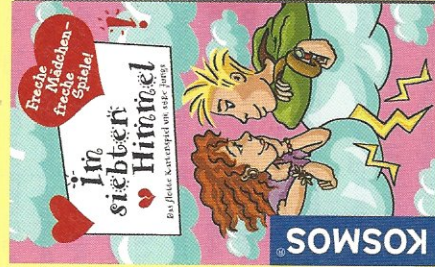
Bei zwei Spielerinnen wird nach obigen Regeln gespielt, jedoch mit folgender Regelerweiterung:

- Gibt es in einer Runde **2 oder 3 Übereinstimmungen**, so erhält die „Themenvorleserin“ einen zusätzlichen Bonus von 3 Punkten (die Mitspielerin erhält keinen Bonus).

- Gibt es aber sogar **4 Übereinstimmungen**, so erhält die Mitspielerin einen zusätzlichen Bonus von 3 Punkten (die „Themenvorleserin“ erhält keinen Bonus).

2 oder 3 Übereinstimmungen: Themenvorleserin => 3 Punkte  
4 Übereinstimmungen: Mitspielerin => 3 Punkte

## WEITERE FRÖCHE SPIELE FÜR FRÖCHE MÄDCHEN:



Rasantes Suchspiel nach coolen SMS-Sprüchen

Turbulentes Kartenspiel um die süßesten Jungs

Nach der Reihe  
„Freche Mädchen – Freche Bücher!“  
© 1998-2005 by Thienemann Verlag  
(Thienemann Verlag GmbH), Stuttgart / Wien  
Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY  
Art.-Nr. 690731  
S22668

Illustrationen: Birgit Schibow  
Gestaltung: Buguy Grafik-Design, München  
Redaktionelle Bearbeitung: Barbel Schmidt  
© 2005 KOSMOS Verlag  
Postfach 106011, D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49(0)711-2191-0, Fax: +49(0)711-2191-422  
Web: www.kosmos.de, E-Mail: info@kosmos.de

KOSMOS

Freche Mädchen-freche Spiele!

Liebe, Jungs & Mädchenträume

Cooler Partyspiel für freche Mädchen

Für 2-4 freche Girls ab 10 Jahren

Auf welche Jungs stehst du? Was müssen deine Freundinnen tun, um dich schon mal so richtig zu nerven? Was kannst du an deinen Eltern überhaupt nicht ausstehen? Die Startspielerin wählt anhand einer Karte ein vorgegebenes Thema aus. Alle Spielerinnen schreiben nun gleichzeitig bis zu 8 Begriffe auf, während die Sanduhr läuft. Die Mitspielerinnen versuchen zu erraten, was die Startspielerin aufschreibt, denn für Übereinstimmungen gibt es Extrapunkte. Die 4 Begriffe mit den meisten Punkten werden jeweils gewertet. Die Spielerin, die am Ende die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt.

SPIELMATERIAL

50 Themenkarten „Mal ehrlich!“  
1 Sanduhr

Was jede Spielerin noch braucht:  
ein (oder mehrere) Blatt Papier  
einen Kugelschreiber oder Bleistift



KOSMOS

## SPIELVORBEREITUNG

Jede Spielerin erhält ein **Blatt Papier** und einen **Kugelschreiber**. Jede Spielerin schreibt die Zahlen von 1 bis 8 untereinander auf die linke Seite ihres Blattes. (Dies wiederholt sie bei jeder neuen Themenkarte.)



Die **50 Themenkarten** werden gemischt. Die Spielerinnen entscheiden mit welcher Kartenseite sie spielen. Wenn sie mit der pinkfarbenen Seite spielen, werden die Karten mit der blauen Seite nach oben als Stapel in die Tischmitte gelegt.

Die **Sanduhr** wird daneben gestellt. Die Spielerinnen wählen eine Startspielerin aus. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

## SPIELVERLAUF

- Wer an der Reihe ist, zieht vom Stapel eine Karte und wählt eines der beiden Themen aus (z. B. von der zuvor bestimmten pinkfarbenen Seite). Das ausgewählte **Thema wird laut vorgelesen** (z. B. „*Nenne deine liebsten Freundinnen.*“).
- Dann dreht die „Themenvorleserin“ die **Sanduhr** um. Die Zeit läuft.
- Nun **schreiben alle** Spielerinnen bis zu **8 Begriffe oder Aussagen** zum Thema neben ihre Nummern. Die Mitspielerinnen versuchen zu erraten, was die „Themenvorleserin“ aufschreibt, denn für Übereinstimmungen mit ihr gibt es Extrapunkte.

- Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, darf keine Spielerin mehr Begriffe aufschreiben.
- Nun **liest** die „Themenvorleserin“, ihren ersten Begriff vor (z. B. „Julia“).
- Die anderen Spielerinnen schauen bei ihren Begriffen, ob sie eine **Übereinstimmung** haben – und sagen dies der Reihe nach laut oder strecken ihren Arm in die Höhe. Für jede Übereinstimmung gibt es einen zusätzlichen Punkt.
- Die „Themenvorleserin“ und die Spielerinnen mit einer Übereinstimmung **notieren die Punkte** hinter diesem Begriff. (Haben z. B. die „Themenvorleserin“ und zwei weitere Spielerinnen den Namen „Julia“ auf ihrer Liste stehen, so darf jede von ihnen **3 Punkte** neben diesem Namen notieren. Hätte die „Themenvorleserin“ und nur eine weitere Spielerin den Namen „Julia“ auf ihrer Liste, dann würden beide neben dem Namen **2 Punkte** notieren.) Gibt es keine Übereinstimmung, notiert die „Themenvorleserin“ **1 Punkt** neben dem Begriff.

- Dann **liest** die „Themenvorleserin“ ihren zweiten Begriff vor – und die Mitspielerinnen schauen wiederum, ob sie Übereinstimmungen haben, notieren dies usw.

- Hat die „Themenvorleserin“ all ihre Begriffe oder Aussagen vorgelesen, **wählt jede Spielerin 4 Begriffe ihres**

**Blattes** aus, die sie werten möchte. Das werden natürlich die mit den meisten Punkten sein. Für jeden Begriff, der mit keinem der „Themenvorleserin“ übereinstimmt, gibt es immer nur **1 Punkt**.



### Beispiel:

Blatt von MAREN:

|             |   |
|-------------|---|
| 1. Julia    | 3 |
| 2. Kara     | 2 |
| 3. Sara     | 2 |
| 4. Martina  | 1 |
| 5. Petra    | 2 |
| 6. Brigitta | 1 |
| 7. Claudia  | 1 |
| 8. Andrea   | 1 |

9 Punkte

Blatt von KARA:

|            |   |
|------------|---|
| 1. Sara    | 2 |
| 2. Eva     | 1 |
| 3. Ute     | 1 |
| 4. Susanna | 1 |
| 5. Julia   | 3 |
| 6. Petra   | 2 |
| 7. Claudia | 1 |
| 8. ---     | 0 |

8 Punkte

Blatt von ANDREA:

|            |   |
|------------|---|
| 1. Kirsten | 1 |
| 2. Lisa    | 1 |
| 3. Kara    | 2 |
| 4. Julia   | 3 |
| 5. Ute     | 1 |
| 6. Kirsten | 1 |
| 7. Sandra  | 1 |
| 8. Eva     | 1 |

7 Punkte

MAREN war die „Themenvorleserin“. Sie wertet ihre 4 besten Begriffe: Das sind Julia, Kara, Sara und Petra mit zusammen 9 Punkten.

KARA wertet ihre 4 besten Begriffe: Das sind Sara, Julia, Petra und ein Namen mit einem Punkt, was insgesamt 8 Punkte ergibt.

ANDREA wertet ihre 4 besten Begriffe: Das sind Kara, Julia und zwei Namen mit einem Punkt, was insgesamt 7 Punkte ergibt.

**Hinweis:** Wollen die anderen Spielerinnen aus Neugier auch ihre übrigen Begriffe nennen, die keine Übereinstimmung mit den Begriffen der „Themenvorleserin“ ergeben haben, so können sie die Begriffe gerne vorlesen, erhalten aber keine Punkte für Übereinstimmungen untereinander.

- Nach der Auswertung legt die „Themenvorleserin“ die Themenkarte vor sich ab. Die nächste Spielerin im Uhrzeigersinn kommt an die Reihe, zieht eine Karte, liest ein Thema vor und dreht die Sanduhr um usw.

