

Slogan



Wer die meisten Werbeslogans kennt,
wird Präsident.



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Rate-Brettspiel

Spielerzahl: 3 – 6

Altersempfehlung: ab 7 Jahre

Spieldauer: ca. 60 Minuten

Können ○●○○○ Glück

„Spiel mit – spiel’ mit...!“ So lautet der Werbeslogan für... na, wissen Sie’s? Natürlich, für Schmidt Spiele! – „Sechseckig, spannend, Spitze!“ Auch dies war ein Slogan. Und gleichzeitig ein Fall für „Spießer Alfons“, den in Werbeagenturen gefürchteten Insider, der seit vielen Jahren die Werbung kritisch unter die Lupe nimmt.

Doch keine Angst! Sie müssen kein Insider sein, um in diesem Spiel zu gewinnen. Finden Sie heraus, welcher Slogan zu welchem Produkt oder welcher Firma gehört. Dann haben Sie die besten Chancen, Präsident der Werbeagentur zu werden. Der Weg dorthin ist zwar nicht so einfach und führt über mehrere Etappen, doch Sie werden sich schon durchsetzen!

Und je schneller Sie auf der „Laufbahn“ vorwärts kommen, desto größere Prämien können Sie einstreichen – denn „time is money!“ Vor allem im harten Geschäft der Werbung...

Spielmaterial

1 Spielplan

6 Spielfiguren

369 Karten mit über 700 Slogans

60 „Spießer Alfons“-Karten

60 rote Chips (mit dem Wert 1)

40 silberne Chips (mit dem Wert 5)

20 goldene Chips (mit dem Wert 10)

1 Karten-Halter

Spielziel

Jeder Spieler beginnt auf dem ersten, äußersten Feld der Spirale. Jeder Slogan, den er erkennt, bringt ihn dem Ziel im Zentrum näher. Wie schnell er vorwärtskommt, hängt mit von dem Spieler ab, der die Frage stellt. Auf dem Weg zum Ziel winken Prämien, es drohen aber auch Verluste. Das Spiel endet, sobald der erste Spieler das Zentrum der Spirale erreicht hat. Doch er ist nicht unbedingt der Sieger. Gewonnen hat am Ende, wer die meisten Chips besitzt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich einen Schreibtisch auf dem Spielbrett aus und stellt die Spielfigur in derselben Farbe auf das äußerste Feld der Spirale.

Die „Spießer Alfons“-Karten werden gemischt und verdeckt reihum auf die Schreibtische der Spieler verteilt. Spielern weniger als sechs, bleiben die unbesetzten Schreibtische leer.

Die Chips werden für alle Spieler erreichbar neben den Spielplan gelegt; sie bilden die Prämienkasse.

Der Kartenhalter mit den Slogan-Karten wird bereitgestellt. Jede Karte nennt auf der Vorderseite zwei Slogans, auf der Rückseite für jeden Slogan vier mögliche Antworten (die richtige ist mit einem Stern markiert).

Der Startspieler wird ausgelost, die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Wer am Zug ist,

- zieht eine Slogan-Karte aus der Box,
- wählt einen der zwei Slogans aus,
- setzt 1, 2 oder 3 Chips aus der Prämienkasse ein
- und liest dem nächsten Spieler (links von ihm) den ausgewählten Slogan vor.

Die Höhe des Einsatzes richtet sich nach dem Bekanntheitsgrad des Slogans. Wenn der Spieler glaubt, daß das dazugehörige Produkt oder die Firma erraten wird, setzt er nur 1 Chip ein (Mindesteinsatz), im anderen Fall die Höchstzahl von 3 Chips. Ist er sich nicht sicher, sollte er 2 Chips wählen. Der Einsatz wird immer aus der Kasse genommen und auf das Spielbrett gelegt.

Ist in dieser Regel oder den „Spießer Alfons“-Karten von „Chips“ die Rede, beziehen sich die Angaben selbstverständlich immer auf die kleinste Einheit, die roten Chips (tauschen ist jederzeit möglich).

Gibt der befragte Spieler die richtige Antwort, erhält er die eingesetzte Prämie und rückt seine Spielfigur so viele Felder vor, wie er Chips kassiert hat (bei 3 Chips also z.B. 3 Felder). Auf einem Feld können mehrere Spielfiguren stehen.

Die gewonnenen Chips sammelt jeder Spieler auf oder vor seinem Schreibtisch.

Gibt er eine falsche oder gar keine Antwort, erhält der Fragesteller die Prämie und darf seinerseits entsprechend weit vorrücken.

In diesem Fall erhält der befragte Spieler aber noch eine zusätzliche Chance. Dabei kann er wählen zwischen „Spießer Alfons“ und „Tip“. Es darf nur eine dieser Möglichkeiten ausgenutzt werden.

Spießer Alfons

Der Spieler, der die Antwort nicht wußte, nimmt die oberste „Spießer Alfons“-Karte von seinem Schreibtisch und führt die entsprechende Anweisung aus.

Die Karten bringen den Spieler auf dem Spielbrett weiter nach vorn oder erhöhen seinen Chip-Vorrat. Sie können aber auch das Gegenteil bewirken.

Verbrauchte „Spießer Alfons“-Karten kommen auf einen Ablagestapel. Sind alle Karten von einem Schreibtisch abgeräumt, bleibt dem Spieler als Chance nur noch der „Tip“; der Schreibtisch wird nicht wieder aufgefüllt.

Tip

Der Fragesteller liest die vier Produkte oder Firmen vor, die auf der Rückseite der Karte zu diesem Slogan als Lösungsvorschlag genannt sind. Tippt der gefragte Spieler anschließend auf die richtige Antwort, darf er immerhin noch ein Feld vorrücken. Eine Chip-Prämie erhält er dafür aber nicht (außer er erreicht eine neue Karrierestufe).

Karriere

Die spiralförmige „Laufbahn“ ist in ein Startfeld, ein Zielfeld und in 6 Karriere-Stufen eingeteilt, die aus jeweils 6 Spielfeldern bestehen. Die Stufen sind durch dicke schwarze Linien markiert.

Jedesmal, wenn ein Spieler die nächste Stufe seiner Karriere erreicht, erhält er aus der Prämienkasse so viele Chips, wie Spieler **hinter** ihm liegen. Das gilt auch für das Erreichen des Zielfeldes im Zentrum der Spirale, jedoch nicht beim Eintritt in die erste Stufe nach dem Start.

Fällt man auf Grund einer „Spießer Alfons“-Karte in eine niedrigere Stufe zurück, wird für diesen „Karriere-Knick“ natürlich keine Prämie gezahlt. Wenn man nach dem Abstieg aber wieder aufsteigt, kassiert man die Prämien erneut, auch wenn man Sie früher schon einmal bekommen hat (frei nach dem Motto: „Auf und ab auf der Karriereleiter, bringt Chips und einen manchmal weiter!“).

„Spießer Alfons“-Karten

Die Anweisungen auf den „Spießer Alfons“-Karten erklären sich weitgehend von selbst.

Muß man mit einem anderen Spieler den Platz tauschen, so sind damit natürlich die Figuren auf dem Spielbrett gemeint. Ebenso ist unter „nächster Spieler“ die am nächsten stehende Spielfigur auf dem Spielbrett zu verstehen. Stehen mehrere Figuren auf demselben Feld, gelten sie alle als „nächster Spieler“. Beim „Überholen“ rückt man auf das Feld vor dem nächsten Spieler.

Wechselt ein Spieler aufgrund einer „Spießer Alfons“-Karte in eine andere Karriere-Stufe, erhält er dieselbe Prämie, die auch beim normalen Eintritt in eine neue Stufe gezahlt wird. Macht er einen großen Sprung über mehrere Stufen hinweg, so wird nur die Prämie für den Eintritt in die höchste Stufe gezahlt. Das gilt auch für Spieler, die mit dem, der die Karte gezogen hat den Platz tauschen müssen.

Anweisungen, die sich aufgrund der Spielsituation nicht ausführen lassen, verfallen. Es wird also keine Ersatzkarte gezogen. Soll ein Spieler vorrücken oder zurückziehen und würde dadurch über den Anfang oder das Ende der Spiralbahn hinaus geraten, zieht er nur so weit er kann.

Muß ein Spieler, der keine Chips mehr hat, zahlen, hat der Spieler, der die Chips erhalten soll, Pech gehabt. Für den bankrotten Spieler hat dies keine weiteren Auswirkungen.

*H*erausforderung

Ein Spieler kann jederzeit, wenn er einen Slogan erraten soll, **den Spitzenreiter** (und nur diesen!) zu einem Brainstorming-Duell herausfordern. Diese Herausforderung muß erklärt werden, **bevor** der Fragesteller den Slogan vorgelesen hat.

Liegen mehrere Spieler gleichauf an der Spitze, kann der Herausforderer entscheiden, gegen wen er antritt.

Ein Duell verläuft folgendermaßen:

Der Fragesteller liest die beiden Slogans einer Karte vor. Jeder der beiden Duellanten hat nun pro Slogan einen Versuch, die richtige Lösung zu nennen – wobei der Herausgeforderte jeweils als erster antworten darf!

Für jede richtige Antwort bekommt der betreffende Spieler einen Chip; wer hierbei die meisten gewinnt, ist Sieger des Duells.

Ist der Fragesteller selbst Spitzenreiter, muß ein anderer Spieler die Slogans von einer Karte vorlesen, die er neu aus der Slogan-Box zieht. Hatte der eigentliche Fragesteller schon eine Karte gezogen, wird sie in diesem Fall zurück in die Box gesteckt.