

5. Die ersten Züge

Das Startfeld ist gleich ein "Brainstorm"-Feld. Um festzulegen, welche Kartenseite gespielt wird, rollt der jüngste Spieler den Würfel. Dieser Spieler zieht auch eine Karte und legt sie mit der entsprechenden Seite nach oben auf das Spielbrett. Alle Teams schreiben sofort bis zu 5 Begriffe auf. Dann wird gewertet und jede Mannschaft zieht ihren Spielstein um die gewonnenen Punkte vor, wobei immer ein Feld pro Punkt vorgezogen wird.

Das Team des Spielers der "Stop!" gerufen hat ist danach wieder an der Reihe. Zuerst rollt er den Würfel um die Kartenseite festzulegen. Der Spieler zu seiner Linken zieht dann die Karte und dreht die Sanduhr um (außer wenn es ein "Brainstorm"-Feld ist). Die Mannschaft spielt Ihre Runde und zieht Ihren Spielstein um die entsprechenden gewonnenen Punkte auf dem Spielplan vorwärts. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

6. Schummeln verboten!

Ein Team kann von den übrigen Mitspielern um 10 Felder auf dem Spielplan zurückgesetzt werden, wenn die Antwort nichts mit der gespielten Karte zu tun hat und/oder eine verabredete Strategie der Mannschaft war.

7. Ungerade Spieleranzahl

Wenn eine ungerade Anzahl von Spielern mitspielen möchte, spielt ein Team mit 3 Spielern. In den Runden wechseln sich die Spieler dann reihum ab.

8. Das Feld "Schwarzer Blitz"

Das Feld erkennt man an einem schwarzen Blitz-Symbol auf grauem Grund. Im Spiel selbst wird es nicht mitgezählt und einfach übersprungen. Man kann also nicht auf diesem Feld stehenbleiben. Wenn ein Team bei Spielende so langsam war, daß es noch nicht an diesem Feld vorbei ist, hat es der "Schwarze Blitz" erwischt!



Dieses Feld ist zwar nur als kleiner Spaß gedacht, aber es ist evtl. ein gutes Argument, eine neue Runde mit einem anderen Partner zu spielen!

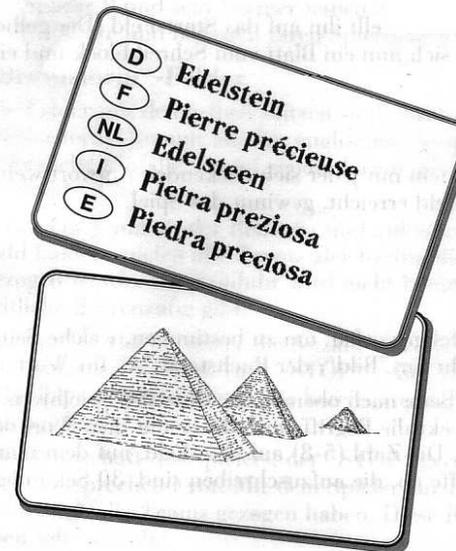
9. Spielende

Das Zielfeld ist das gelbe Feld mit dem roten Blitz-Symbol. Die Teams müssen es mit exakt der fehlenden Schrittzahl erreichen. Wenn beispielsweise ein Team drei Felder vom Ziel entfernt ist und vier übereinstimmende Begriffe hat, können sie nicht weiterziehen. Sie müssen dann ihr Glück in der nächsten Runde noch einmal versuchen. Das erste Team, welches das Zielfeld mit exakt der benötigten Schrittzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

TELEPATHY



Spielregel 2-4



Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte?

Diese Frage lässt sich spielerisch klären! TELEPATHY bietet den Spielpartnern die Chance zu einem faszinierenden Gedankenaustausch über Worte und Bilder. Wer möchte nicht gern erfahren, mit wem er auf der gleichen Wellenlänge liegt?

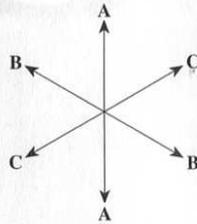
1. Inhalt

- 300 Spielkarten
- 1 Spielbrett
- 6 Spielsteine
- 1 Sanduhr
- 1 Würfel mit den Symbolen A und 
- 1 Schreibblock
- 1 Regel

2. Vorbereitungen

Jeder Spieler wählt sich einen Spielpartner, um mit diesem für die Dauer des Spiels ein Team zu bilden. Die Spieler sitzen jeweils ihrem Spielpartner gegenüber. Im Beispiel drei Teams: Das Spielbrett wird in der Mitte des Tisches plaziert. Die Hälfte der Spielkarten wird hochkant in eines der beiden Fächer im Kasteneinsatz gestellt. Das danebenliegende Fach dient der Aufnahme der gespielten Karten. Ist die erste Hälfte der Spielkarten einmal gespielt, tauscht man den Satz gegen die zweite Hälfte aus.

Jede Mannschaft wählt einen Spielstein und stellt ihn auf das Start-Feld (Der gelbe Pfeil zeigt darauf) Jeder Spieler nimmt sich nun ein Blatt vom Schreibblock und einen Stift.



3. Spielziel

Die Mannschaften bewegen ihren Spielstein mit jeder sich deckenden Antwort weiter. Das erste Team, welches das gelbe Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

4. Spielverlauf

a) Eine Karte spielen

Am Anfang jeder Runde wird der Würfel geworfen, um zu bestimmen, welche Seite der Karte gespielt wird. Das Symbol  steht für "Bild"; der Buchstabe "A" für Wort.

Eine Karte wird mit der ausgewählten Seite nach oben in die Mitte des Spielbretts gelegt. Jeder Spieler schreibt nun verdeckt die Begriffe auf, die er mit dem Wort oder der Abbildung auf der Karte assoziiert. Die Zahl (5-8) auf dem Feld, auf dem man gerade steht, gibt die Anzahl der Begriffe an, die aufzuschreiben sind. 30 Sekunden hat man in jeder Runde dazu Zeit.

b) Das Aufschreiben

Die Spieler versuchen, so viele gleichlautende Begriffe wie möglich aufzuschreiben. Es gibt keine "richtigen" oder "falschen" Antworten in diesem Spiel. Schließlich hat jeder Mensch seine eigenen Assoziationen zu einem Wort oder Bild! Wird die Bildseite

gespielt, ist es erlaubt, einfach die Abbildung als Begriff aufzuschreiben. Wird die Seite mit dem Wort gespielt, darf das Wort selbst nicht mehr notiert werden. Antworten können bis zu 2 Wörtern lang sein. Nur wirklich genaue Übereinstimmungen werden gewertet.

e) Die Wertung

Ein Punkt wird für jede Übereinstimmung gezählt. Wortabweichungen werden nicht gewertet.

Beispiel: Radieren & Radierer, Stuhl & Schaukelstuhl, gehen & gegangen: keine Übereinstimmung!

Ausnahmen:

- 1) Einzahl und Mehrzahl. Beispiel: Kuh & Kühe = Übereinstimmung
- 2) Abkürzungen, Abweichungen oder Initialien von korrekten Namen und Orten. Beispiel: Freud & Sigmund Freud; LA & Los Angeles = Übereinstimmung

Beispiel für Spielsituationen:

- A. Das Bild einer Katze ist aufgedeckt worden.
Spieler A: Katze, Krallen, Garfield, streicheln, 7 Leben
Partner: Katze, Wollknäuel, kratzen, Garfield, — (keine Antwort)
 Spieler A und sein Partner haben 2 übereinstimmende Begriffe, erhalten also 2 Punkte und bewegen ihren Spielstein um 2 Felder vor.
- B. Das Wort "Garten" wird gespielt.
Spieler A: Wiese, Blumen, Baum, Sonne, erholen
Partner: Blume, Sonne, spielen, Obst, Wiese
 Spieler B und sein Partner haben 3 übereinstimmende Begriffe, erhalten also 3 Punkte und bewegen ihren Spielstein 3 Felder vor.

d) "Brainstorm"-Felder

Die Felder mit den gelben Blitzen sind "Brainstorm"-Felder. "Brainstorm" kommt aus der englischen Sprache und steht für "plötzliche Einfälle" - und genau darum geht es auf diesen Feldern!

Wenn ein Team an der Reihe ist und auf einem "Brainstorm"-Feld landet, spielen alle Teams gleichzeitig die Karte, die gerade gezogen wurde. Die Sanduhr wird nicht benutzt, da es keine zeitliche Begrenzung gibt.

Der Spieler, der als erster die Anzahl von Antworten aufgeschrieben hat, die auf dem Feld gefordert werden, ruft "STOP!". Alle Mitspieler müssen dann sofort mit dem Schreiben aufhören (das letzte bereits angefangene Wort kann noch zu Ende geschrieben werden).

Die Mannschaft des Spielers, der "STOP" gerufen hat, zählt als erste ihre Punkte und rückt entsprechend vor. Mit dem Spieler zur Linken geht es dann weiter, bis schließlich alle Teams gezogen haben. Diese Reihenfolge wird zum Ende des Spiels noch sehr wichtig!

