

Die **Weißt du noch...?**

Ravensburger Spiele® 27503 8
Design: Enterprise IG, concept company,
DE Ravensburger

Ein kommunikatives Spiel
für 2 bis 6 Spieler

In diesem Spiel finden Sie Karten, die Kinoplate von erfolgreichen Filmen zeigen. An dieser Stelle gilt Frau Dehr und Herrn Hilwig von Cine-Art Reproduction Berlin unser herzlicher Dank für die tatkräftige und sachkundige Unterstützung bei der Beschaffung und Auswahl geeigneter Kinoplate!



Inhalt:

180 Karten mit Abbildungen bzw. Texten
Die Kartenvorderseiten zeigen Kinoplate bzw. Texte, die Rückseiten geben jeweils ein Datum an.

„Weißt du noch ...?“, so beginnen häufig Erzählungen, die an Erlebtes anknüpfen. Sofort entstehen im Gespräch gemeinsame Erinnerungen und fast schon vergessene Ereignisse werden wieder lebendig. Darum geht es auch in diesem Spiel. Erinnern Sie sich an Ereignisse und Kinoerlebnisse und tauschen Sie Erinnerungen mit Ihren Mitspielern aus!

Wir wünschen Ihnen unterhaltensame und vergnügte Spielrunden!

Ravensburger

Ziel des Spiels

Hauptsächlich geht es in diesem Spiel darum, Ereignisse in die richtige chronologische Reihenfolge zu bringen und Erinnerungen durch Erzählungen lebendig zu halten.
Natürlich gibt es für das richtige Einordnen der Ereignisse auch Punkte, doch das ist fast schon nebensächlich ...

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Text- und die Bildkarten getrennt gut gemischt.

Beide Kartenarten haben auf der Rückseite ein Datum, das zunächst nicht eingesehen werden soll! Deshalb liegen die Karten in zwei Stapeln mit der Vorderseite nach oben in der Mitte des Tisches.

Jeder Spieler erhält nun eine Karte, die ein Kinoplate zeigt, und legt diese mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Dann erhält jeder Spieler drei Textkarten, die er mit der Datumseite nach unten ebenfalls vor sich ablegt.

Jetzt hat jeder Spieler vier Karten vor sich liegen und es kann gleich losgehen!

Um die Punkte zu notieren, legen Sie bitte ein Blatt Papier und einen Bleistift bereit.

Spielregel

Ihre Aufgabe besteht darin, die vier vor Ihnen liegenden Karten in die richtige chronologische Reihenfolge zu bringen. Das Ereignis, das Ihrer Meinung zuerst stattgefunden hat, kommt ganz nach links. Rechts daneben legen Sie die Karte, von der Sie meinen, dass sie das zeitlich nächste Ereignis beschreibt usw.

Um Ihnen einen Anhaltspunkt zu geben und Ihnen die Aufgabe etwas zu erleichtern, ist Ihnen erlaubt, die Karte mit dem Kinoplate umzudrehen und das Datum anzuschauen. Das Datum gibt bei diesen Karten jeweils an, wann der Film in deutschen Kinos angelaufen ist. Bei allen anderen Karten finden Sie auf der Kartenvorderseite entweder das exakte Datum, an dem dieses Ereignis stattgefunden hat, bzw. den Zeitraum, den dieses Ereignis abgedeckt hat.

Wenn alle Spieler vor sich ihre Karten in eine Viererreihe gelegt haben, beginnt der älteste Spieler, seine Ereignisse vorzustellen.

Diese Vorstellung darf gerne mit Erinnerungen an die jeweilige Zeit oder auch das Ereignis selbst verknüpft werden!

Dieses ist der Punkt, an dem Sie mit Sicherheit ins Gespräch kommen, ganz nach dem Motto des Spiels „Weißt du noch ...?“

Hat ein Spieler alle vier Karten in der von ihm als richtig angenommenen Reihenfolge vorgestellt, dreht er die Karten um und es wird überprüft, ob die Karten in einer zeitlich aufsteigenden Reihenfolge liegen.

Bei der Überprüfung ist im Zweifelsfall immer das Jahr ausschlaggebend, da nicht erwartet werden kann, dass der Monat oder gar der Tag richtig erinnert werden.

Liegen also zwei Karten nebeneinander, die ein Ereignis aus demselben Jahr beschreiben, so gelten beide als richtig eingeordnet.

Das exakte Datum (Monat und Tag) wird dabei vernachlässigt.

Jetzt können die Punkte vergeben werden: Für jede Karte, die in dieser Vierergruppe an der richtigen Stelle liegt, gibt es einen Punkt, so dass ein Spieler pro Runde maximal vier Punkte erreichen kann. Karten, die nicht am richtigen

Platz liegen, bringen natürlich keine Punkte.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und stellt seine vier Karten vor. Dabei wird wie eben beschrieben verfahren.

So geht es weiter, bis alle Mitspieler ihre Vierergruppen vorgestellt haben.

Die in dieser Runde benutzten Karten gehen aus dem Spiel und es wird eine neue Runde nach den oben beschriebenen Regeln gestartet.

Spieldauer

Natürlich können Sie dieses Spiel beliebig lange spielen. Wir empfehlen Ihnen jedoch, sich vor Spielbeginn darauf zu einigen, wie viele Runden Sie spielen wollen.

Wir machen hierzu folgenden Vorschlag:

<u>Spieler</u>	<u>Runden</u>
2 bis 3 Spieler:	5 Runden
4 Spieler:	4 Runden
5 bis 6 Spieler:	3 Runden

Ende des Spiels

Ist die vorher vereinbarte Zahl an Spielrunden erreicht, wird geschaut, wer die meisten Punkte sammeln konnte. Der Spieler mit den meisten Punkten hat bewiesen, dass er ein hervorragendes Erinnerungsvermögen hat und gewinnt das Spiel.

Folgende Varianten sind möglich:

1. Anzweifeln

Wenn Sie der Meinung sind, dass ein Spieler eine oder mehrere Karten in seiner Vierergruppe nicht an der richtigen Position liegen hat, dürfen Sie dieses sagen und die Karte anzweifeln. Ob Ihre Zweifel berechtigt waren, wird klar, wenn die Karten umgedreht werden.

Für jede zu Recht angezweifelte Karte gibt es einen Punkt. Diesen erhält nur der Mitspieler, der die Reihenfolge als Erster angezweifelt hat!

2. Keine Hilfestellung

Bei dieser Spielform dürfen Sie die Karte mit dem Kinoplakat nicht umdrehen, bevor Sie Ihre Vierergruppe ordnen!

Diese Variante empfiehlt sich, wenn Sie das Spiel schon einige Male gespielt haben oder wenn lauter ‚Historiker‘ am Spieltisch versammelt sind.

3. Mehr Karten

Reizvoll ist es auch, den Spielern vier oder gar fünf statt der oben genannten drei Textkarten zu geben.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com