

# Weit du noch...?

Die 70er

Ravensburger Spiele® 27505 2  
Design: Enterprise IG, concept company,  
DE Ravensburger

Ein kommunikatives Spiel  
fr 2 bis 6 Spieler

*In diesem Spiel finden Sie Karten,  
die Kinoplakate von erfolgreichen  
Filmen zeigen. An dieser Stelle gilt  
Frau Dehr und Herrn Hilwig von  
Cine-Art Reproduction Berlin unser  
herzlicher Dank fr die tatkrftige  
und sachkundige Untersttzung  
bei der Beschaffung und Auswahl  
geeigneter Kinoplakate!*



## Inhalt:

180 Karten mit Abbildungen  
bzw. Texten  
Die Kartenvorderseiten zeigen  
Kinoplakate bzw. Texte, die Rck-  
seiten geben jeweils ein Datum an.

„Weit du noch ...?“, so beginnen  
hufig Erzhlungen, die an Erlebtes  
anknpfen. Sofort entstehen im  
Gesprch gemeinsame Erinne-  
rungen 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 wnschen Ihnen unterhalt-  
same und vergngte Spielrunden!

Ravensburger

## Ziel des Spiels

Hauptschlich geht es in diesem  
Spiel darum, Ereignisse in die  
richtige chronologische Reihen-  
folge zu bringen und Erinnerungen  
durch Erzhlungen lebendig zu  
halten.  
Natrlich gibt es fr das richtige  
Einordnen der Ereignisse auch  
Punkte, doch das ist fast schon  
nebenschlich ...

## Vorbereitung

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

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

Jeder Spieler erhlt nun eine Karte,  
die ein Kinoplakat zeigt, und legt  
diese mit der Bildseite nach oben  
vor sich ab. Dann erhlt jeder  
Spieler drei Textkarten, die er  
mit der Datumsseite 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  
nchste Ereignis beschreibt usw.

Um Ihnen einen Anhaltspunkt  
zu geben und Ihnen die Aufgabe  
etwas zu erleichtern, ist Ihnen  
erlaubt, die Karte mit dem  
Kinoplakat 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 lteste 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

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