

DREAM TEAM

Das Kommunikationsspiel
für 4 bis 10 Spieler
von Wolfgang Warsch



Spielziel

Je zwei Spieler bilden ein Team. Ein Thema wird gewählt und los geht's! Während die Sanduhr läuft, schreiben alle Spieler möglichst viele Begriffe auf, die zum Thema passen. Nach zwei Minuten muss die Liste stehen. Dann wird geprüft, welche Teams auf gleicher Wellenlänge liegen: Die Spieler nennen ihrem Teampartner Begriffe, von denen sie annehmen, dass er sie auf seiner Liste hat. Bei Übereinstimmungen surfen sie gemeinsam voran. Wer am Ende ganz vorne liegt, ist Dreamteam des Tages.

Material

- ▶ 70 Karten mit 210 Themen
- ▶ 15 Bonusmarker in 5 Farben
- ▶ 10 Teamsteine in 5 Farben
- ▶ 5 Surfbretter
- ▶ 1 Wertungstafel
- ▶ 1 Sanduhr (Laufzeit 2 Minuten)



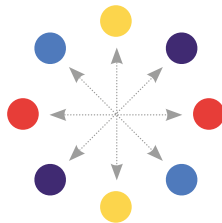
Die folgenden Regeln gelten für das Spiel mit **gerader Spieleranzahl**.
Abweichende Regeln für das Spiel mit ungerader Spieleranzahl
(zu fünft, zu siebt oder zu neunt) sind im Anschluss beschrieben.

Spielvorbereitung

- ▶ Jeder Spieler benötigt einen Stift und Papier (im Spiel nicht enthalten).
- ▶ Jeweils zwei Spieler bilden zusammen ein Team. Sie setzen sich so zueinander, dass gleich viele andere Spieler rechts wie links zwischen ihnen sitzen (Abb. links unten).
- ▶ Jedes Team erhält zwei Teamsteine und ein Surfbrett derselben Farbe. Beide Spieler legen je einen Stein vor sich ab, um anzuzeigen, wer mit wem spielt. Das Surfbrett setzen sie neben die Wertungstafel.
- ▶ Jedes Team erhält in derselben Farbe drei Bonusmarker. Der ältere der beiden Teampartner legt sie vor sich ab.

Wer die Spielregeln erklärt, ist Startspieler. Er mischt alle Karten und legt sie verdeckt als Stapel auf den Tisch. Die Sanduhr stellt er vor sich ab.

Sitzordnung
bei 8 Spielern
(4 Teams)



Spielablauf bei gerader Spieleranzahl

Eine Runde besteht aus zwei Phasen:

1. LISTEN ERSTELLEN

Der Startspieler zieht die oberste Karte vom Stapel, wählt **eines** der drei dort aufgeführten Themen, nennt es laut und dreht die Sanduhr um. Sofort beginnt jeder Spieler still für sich, möglichst viele zum Thema passende Begriffe aufzuschreiben (Was für Begriffe dies sein dürfen, steht auf Seite 4). Wer sieht, dass der Sand durchgelaufen ist, ruft „Stopp!“. Jetzt darf keiner mehr schreiben.

2. WELLENLÄNGE MESSEN

Reihum wird geprüft, ob die jeweiligen Partner auf gleicher Wellenlänge liegen. Dazu nennt zunächst der Startspieler einen Begriff, von dem er annimmt, dass sein Partner ihn aufgeschrieben hat. **Wichtig:** Wer einen Begriff nennt, muss ihn nicht auf der eigenen Liste stehen haben.

Der Partner gibt bekannt, ob er den genannten Begriff aufgeschrieben hat.

- ▶ **Hat der Partner den genannten Begriff aufgeschrieben,** verkünden die Spieler der anderen Teams, ob sie diesen Begriff ebenfalls notiert haben.

Dann wird gesurft:

Das Surfbrett des aktiven Teams wird auf der Wertungstafel

... **3 Felder** vorwärts gezogen, wenn **kein Spieler eines anderen Teams** diesen Begriff notiert hat.

... **1 Feld** vorwärts gezogen, wenn auch Spieler anderer Teams diesen Begriff notiert haben (die Surfbretter dieser Teams bleiben aber stehen).

- ▶ **Hat der Partner den genannten Begriff nicht notiert,** wird das Surfbrett nicht gezogen. Das Team muss einen seiner **Bonusmarker abgeben** (sofern noch vorhanden) und neben die Wertungstafel legen.



Der genannte Begriff wird von **allen** Spielern **gestrichen**, die ihn notiert haben. Er darf von keinem Team erneut genannt werden. Passiert dies dennoch versehentlich, darf das betreffende Team einen anderen Begriff nennen.

Wichtig: Solange die Runde nicht beendet ist, spielen auch die Teams weiter, die keine Bonusmarker mehr besitzen. Auch sie surfen bei Übereinstimmungen weiterhin vorwärts.

Dann ist der linke Nachbar des Startspielers an der Reihe und nennt seinem Partner einen Begriff. So geht es reihum weiter, bis **nur noch ein Team Bonusmarker** besitzt. Dieses Team surft nun für jeden noch verbliebenen Bonusmarker **3 Felder** weiter. Damit endet die Runde.

EINE NEUE RUNDE BEGINNT

Jedes Team erhält seine drei Bonusmarker zurück. Die Rolle des Startspielers wechselt zum linken Nachbarn. Dieser zieht eine neue Karte vom Kartenstapel, nennt eines der Themen, dreht die Sanduhr um und startet so die nächste Runde.

Spielende und Gewinner

War jeder einmal Startspieler, endet das Spiel.

Das Team, das am weitesten auf gleicher Wellenlänge gesurft ist, gewinnt und ist Dreamteam des Tages! Es kann mehrere Sieger geben.





SO WIRD GESURFT:

Wer Punkte erzielt, zieht sein Surfbrett so auf der Wertungstafel voran, dass die Spitze des Surfbretts auf die erreichte Punktzahl weist. Dabei verdeckt es zunächst die jeweils höheren Werte von 31 bis 60. Hat ein Team mehr als 30 Punkte erreicht, dreht es sein Surfbrett um 180 Grad, beginnt wieder am unteren Ende der Wertungstafel und verdeckt dabei jeweils die Werte von 1 bis 30. Im links abgebildeten Beispiel hat Team Grün bisher 17 Punkte erreicht, Team Rot führt mit 32 Punkten.

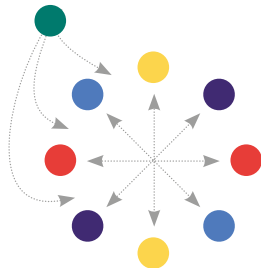


Spielablauf bei ungerader Spieleranzahl

Für das Spiel zu fünft, zu siebt oder zu neunt gelten die gleichen Spielregeln mit folgenden Abweichungen:

- Es gibt einen **Single-Spieler**. Er setzt sich an einen beliebigen Platz zwischen die anderen Spieler (siehe Abbildung unten).
- Auch der Single-Spieler stellt zu Spielbeginn ein **eigenes Surfbrett** neben die Wertungstafel und nimmt sich die drei **Bonusmarker** und die beiden **Teamsteine** der gleichen Farbe.
- Auch der Single-Spieler schreibt seine eigene Liste zum jeweils aktuellen Thema. **Anschließend** nennt er einen Spieler seiner Wahl, der zu **diesem Thema** sein **Themenpartner** sein soll. Dieser Themenpartner bekommt einen der beiden Teamsteine des Single-Spielers und hat somit zwei verschiedenfarbige Teamsteine vor sich liegen.

Sitzordnung bei ungerader Spieleranzahl: Die jeweiligen Teampartner positionieren sich wie beim Spiel mit gerader Spieleranzahl. Der Single-Spieler nimmt einen beliebigen Platz zwischen zwei Mitspielern ein.



► Ist der Themenpartner an der Reihe

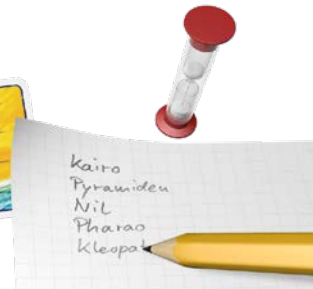
nennt er einen Begriff. Dann überprüfen sowohl dessen Teampartner als auch der Single-Spieler, ob sie den genannten Begriff auf der jeweils eigenen Liste stehen haben. Wer von den beiden den Begriff notiert hat, zieht mit seinem Surfbrett vorwärts. Wer von den beiden ihn nicht notiert hat, gibt einen seiner Bonusmarker ab (sofern noch vorhanden).

► Ist der Single-Spieler an der Reihe,

wählt er einen beliebigen Mitspieler, dem er einen Begriff nennt. Das kann jedes Mal ein anderer Spieler sein, auch sein Teampartner.

Findet sich der genannte Begriff auf der Liste dieses Mitspielers, zieht **nur der Single-Spieler** sein Surfbrett voran – der Mitspieler nicht.

Hat der Mitspieler den Begriff nicht notiert, muss **nur der Single-Spieler** einen Bonusmarker abgeben (sofern vorhanden) – der Mitspieler nicht.



Was gilt, was nicht?

1. Nur Hauptwörter dürfen genannt werden.

Adjektive, Verben und sonstige Wortarten gelten nicht.

2. Einzahl oder Mehrzahl, männliche oder weibliche Bezeichnungen gelten als gleicher Begriff.

Ob der Partner „Kartoffel“ oder „Kartoffeln“ aufgeschrieben hat – beides zählt als gleicher Begriff. Auch „Prinz“ oder „Prinzessin“ werden als gleicher Begriff gewertet.

Die Spieler streichen alle entsprechenden Begriffe aus ihren Listen. Sie dürfen nicht mehr genannt werden.

3. Unterschiedliche Schreibweisen und Schreibfehler werden ignoriert.

„Tunnel“ und „Tunell“, gelten als gleicher Begriff.

Wer „Mike“ statt „Mick“ Jagger schreibt, meint dieselbe Person. „Birkenbaum“ gilt als „Birnbbaum“.

4. Synonyme und regionale Bezeichnungen gelten als unterschiedliche Begriffe.

„Betrug“, „Gauerei“, „Täuschung“, oder „Mogelei“ gelten als unterschiedliche Begriffe.

„Frikadelle“, „Fleischküchle“, „Fleischpflanzerl“ oder „Bulette“ gelten als unterschiedliche Begriffe. Wurde „Frikadelle“ genannt, wird folglich nur „Frikadelle“ gestrichen. Die anderen Begriffe können nachfolgend noch genannt werden.

Tipp: Wer mehrere Synonyme auf seiner Liste notiert, kann im Rundenverlauf also mehrfach Übereinstimmungen erzielen.

5. Bezeichnungen von Unikaten und Personen

Hier gilt die „Synonymregel“ (4.) nicht. Unterschiedliche Bezeichnungen, die dasselbe Unikat oder dieselbe Person meinen, gelten als ein Begriff. Darunter fallen auch allgemein bekannte Abkürzungen. Wurde „Big Apple“ gesagt und der Partner hat „New York“ aufgeschrieben, gilt dies als Übereinstimmung. Gleiches gilt zum Beispiel auch für Ayers Rock / Uluru; Eiffelturm / Tour d’Eiffel; MoMa / Museum of Modern Art; Obama / Barack Obama; Vicco von Bülow / Lorient. Die Spieler streichen alle entsprechenden Begriffe aus ihren Listen. Sie dürfen nicht mehr genannt werden.

6. Begriffe, die nicht zum Thema passen, sind nicht erlaubt.

So sind zum Beispiel „Hund“, „Katze“, „Maus“ oder „Lottogewinn“ nicht typisch für das Thema „In Paris“ und eigentlich nicht erlaubt. **Aber:** Verbinden die Teampartner mit dem genannten Thema ein gemeinsames Erlebnis, können die Mitspieler auch entsprechende Begriffe gelten lassen.

Beispiel: Stefan und Stefanie verbinden mit dem Thema „In Paris“ einen Lottogewinn, weil sie sich damit eine Reise nach Paris finanziert haben. Ob „Lottogewinn“ in diesem Fall als passende Übereinstimmung gelten darf, entscheiden die Mitspieler.

Wichtig:

Bei Unklarheiten entscheidet immer die Mehrheit der Mitspieler, was gilt und was nicht gilt.



Autor: Wolfgang Warsch
Illustration: Benedikt Beck

Art.Nr.: 601105080



© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D – 90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

