

Spielanleitung

Für 3 bis 8 Spieler, ab 16 Jahren

Das ist drin

55 Satzanfänge, 55 Stichwortkarten,
8 Checkerchips und 1 Spielanleitung

Das wollt ihr

Die besten Anmachsprüche finden!

Das müsst ihr vorbereiten

Mischt die 55 Karten mit den Satzanfängen gut durch und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Die 55 Stichwortkarten werden gemischt und auch als verdeckter Stapel bereit gelegt. Jeder Spieler bekommt sechs Stichwortkarten vom Stapel und dazu einen Checkerchip.

Das macht ihr

Das Spiel geht über mehrere Runden. Zu Beginn einer Runde wird ein Satzanfang aufgedeckt. Nun sucht sich jeder Spieler eine seiner Stichwortkarten aus und vollendet den Satzanfang, wobei er aber eines der beiden Worte auf der Stichwortkarte verwenden muss. Dabei sollte er kreativ sein und sich etwas Lustiges einfallen lassen – denn die Mitspieler stimmen darüber ab, welchen Beitrag sie am besten finden! Lässt sich ein Spieler zu viel Zeit mit seiner Wahl, so könnt ihr ihm durch ein höfliches aber direktes Räuspern mitteilen, dass er gefälligst schneller sein soll.



Beispiel: Der Satzanfang der Runde lautet „Lass uns zu mir gehen und...“

Isabell hat fünf Stichwortkarten in der Hand, sie entscheidet sich für die Karte „Haftpflichtversicherung“. Daraus bildet sie den Anmachspruch: „Lass uns zu mir gehen und mein Bett prüfen, die Schäden übernimmt meine Haftpflichtversicherung!“

Reihum trägt jeder Spieler seine Schöpfung vor und legt die dazugehörige Stichwortkarte vor sich. Sobald alle Spieler dies getan haben, muss jeder Spieler seinen Lieblingsbeitrag küren. Dafür legt er seinen Checkerchip zu dem Spieler, der seiner Ansicht nach die beste Anmache erfunden hat. Vergeben die Wertung gleichzeitig, damit sich niemand von den anderen Spielern beeinflussen lassen kann. Natürlich darf man sich nicht selbst den Checkerchip geben.

Der oder die Spieler mit den meisten Checkerchips vor sich gewinnen die Runde. Alle anderen Spieler ziehen eine Stichwortkarte vom Stapel nach – das heißt, dass der oder die Gewinner dieser Runde (bei Checkerchip-Gleichstand kann es mehrere Gewinner geben) ab jetzt mit einer Karte weniger spielen.

Nehmt alle Checkerchips zurück und startet eine neue Runde, indem ihr einen neuen Satzanfang aufdeckt.

Das Ende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler am Ende einer Runde noch zwei Karten in der Hand hält (also vier Runden gewonnen hat). Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen!

Variante

Wer es etwas schwieriger haben will, der kann auch immer zwei Stichwortkarten in jeder Runde spielen und damit zwei Worte in den Anmachspruch einbauen. Am Ende jeder Runde zieht jeder Rundengewinner dann eine Karte nach, alle anderen Spieler zwei Karten.



© 2018 NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1
D - 90765 Fürth

www.noris-spiele.de

Art.Nr.: 606101676