



Action: Alle Spieler halten ihre Hände ca. 10 cm mit der Handfläche nach unten über den Tisch.

Der Spielleiter liest eine Aktion seiner Wahl vor und alle Spieler müssen das Gegenteil der gelesenen Aktion ausführen (es darf nicht mehr korrigiert werden).

Der Spielleiter legt fest, welche Punkte für jeden Spieler vergeben werden. Jeder Spieler erhält für eine richtige Aktion einen Punkt Abzug und für jede falsche Aktion einen Punkt dazu.



Farbchaos: Zuerst werden die 5 Farbkarten mit den bunten Wortkombinationen in der Tischmitte ausgelegt. Dann liest der Spielleiter eine Farb-/Wortkombination seiner Wahl von der Aufgabenkarte vor. Die Spieler schlagen auf die Karte, auf der sie diese Kombination zu erkennen glauben. Haben mehrere Spieler die richtige Antwort, dann geben alle einen Punkt ab.

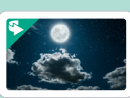


Beispiel:

Der Spielleiter liest die Aufgabenkarte „grün-blau“ vor. Nun suchen alle Spieler nach Farbkarten, in denen diese Kombination zu sehen ist. Es kann mehrere richtige Karten geben.



Flip: Alle Bildkarten werden ausgelegt (egal auf welcher Seite). Der Spielleiter liest das Gegenteilwort seiner Wahl einer sichtbar ausliegenden Abbildung von der Aufgabenkarte vor. Jetzt müssen alle schnellstmöglich auf die Karte schlagen, die das Gegenteil des vorgelesenen Wortes zeigt. Nur der erste Spieler, der die richtige Antwort gibt, darf einen Punkt abgeben. Die Karte mit der richtigen Lösung wird dann auf die Gegenseite gedreht.



Beispiel:

Der Spielleiter sieht in der Kartenauslage die Maus (klein) und das Gras (nah). Diese entsprechen auf seiner Aufgabenkarten den Gegenteilsorten „groß“ und „fern“. Er entscheidet sich für „groß“ und sagt dies laut an. Nun müssen die Spieler aus den ausliegenden Bildkarten die Abbildung finden, die das Gegenteil von „groß“ zeigt. Die korrekte Gegenteilkarte ist hier die Maus, da diese „klein“ ist. Danach dreht der Spielleiter die Karte mit der Maus auf die Gegenseite, so dass der Elefant sichtbar ist.

SPIELEND

Wem es zuerst gelungen ist, alle seine Punkte loszuwerden, gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand, wird eine beliebige Aufgabe gestellt und der Spieler mit der schnelleren richtigen Antwort gewinnt.

Simba Toys GmbH & Co. KG, Werkstr. 1, 90765 Fürth

Germany, noris-spiele.de, service.noris-spiele.de

Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien

Simba/ Dickie (Switzerland) AG, Ausserfeldstrasse 9, 5036 Oberentfelden

Gestaltung: Fiore GmbH

Art.Nr.: 60 626 4524



**WORKOUT FÜR GEHIRN
UND LACHMUSKELN**



INHALT



2 schwarze
Ja-/Neinkarten



102 Aufgabenkarten
in 6 Farben



6 graue
Kategoriekarten

zusätzlich benötigtes Material: Papier und Stift

SPIELZIEL

Der Spieler, der durch cleveres „Um-die-Ecke-Denken“ zuerst **keine Punkte** mehr hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt Papier und Stift bereit und ernennt einen Spieler, der die Punkte der Mitspieler verwaltet und die Kategoriekarten zu Beginn jeder neuen Runde zieht.
2. Zu Beginn erhält jeder Spieler 20 Punkte. Diese werden auf dem bereitgelegten Papier notiert.
3. Mischt die 6 grauen **Kategoriekarten a** und legt sie als verdeckten Stapel auf dem Tisch bereit.
4. Legt die **Ja- und die Neinkarte** offen auf dem Tisch aus. **b** Sie sollten in Armlänge von allen Spielern erreichbar sein.
5. Sortiert die **Aufgabenkarten** nach Kategorien und legt sie mit der Rückseite nach oben in Stapeln bereit. **c**

2



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft in Runden. Jede Runde hat so viele Durchgänge, wie Spieler teilnehmen. In jeder Runde wird jeder Spieler einmal Spielleiter. Die anderen Spieler raten.

Der Punkteverwalter zieht eine **Kategoriekarte**, die die Kategorie der Runde bestimmt und wird Spielleiter des ersten Durchgangs. Er zieht die oberste Karte dieser Kategorie entsprechenden **Aufgabenstapels** und liest eine Aufgabe seiner Wahl vor. Die restlichen Spieler versuchen, die richtige Lösung zu finden.

Für jede Aufgabe, die ein Spieler richtig meistert, verliert er einen seiner Punkte, macht er einen Fehler, erhält er einen Punkt dazu (Die Punktevergabe variiert zum Teil in den Kategorien siehe: Kategorien im Überblick). Der ernannte Punkteverwalter

3

aktualisiert die Punkteliste nach jeder Aufgabe. Waren alle Spieler in der gezogenen Kategorie einmal Spielleiter, endet die Runde.

Die verwendeten Kategorie- und Aufgabenkarten kommen dann unter den jeweiligen Stapel. Der Punkteverwalter zieht eine neue Kategoriekarte und eine weitere Runde startet.

Beispiel:

Lisa, Max und Kati spielen eine Partie zu dritt. Lisa verwaltet die Punkte und ist damit auch in der ersten Runde Spielleiter des ersten Durchgangs.

Lisa zieht eine graue Kategoriekarte vom verdeckten Stapel und dreht sie um. Sie hat „?Fragen“ gezogen und nimmt verdeckt die oberste Aufgabenkarte des entsprechenden Stapels. Sie schaut sie an und liest dann eine Aufgabe ihrer Wahl vor.

Max und Kati müssen diese nun schnellstmöglich beantworten. Nachdem Max und Kati geantwortet haben, verwaltet Lisa die Punkte und legt die genutzte Aufgabenkarte unter den passenden Stapel. Danach ist der Nächste im Uhrzeigersinn Spielleiter. Die Kategorie wird innerhalb einer Runde nicht gewechselt und bleibt bei allen Durchgängen gleich.

Daher zieht Max eine weitere Aufgabenkarte der Kategorie „?Fragen“ und liest ebenfalls eine Frage seiner Wahl vor. Nun sind Lisa und Kati an der Reihe, diese zu beantworten. Danach notiert Lisa die Punkte und Max legt die genutzte Aufgabenkarte ebenfalls unter den dazugehörigen Stapel. Zuletzt wird Kati Spielleiter und macht dasselbe.

4

Nachdem nun alle einmal Spielleiter waren, ist die Runde zu Ende.

Die graue Kategoriekarte kommt unter ihren Stapel.

Lisa als Punkteverwalterin beginnt eine nächste Runde, indem sie eine neue Kategoriekarte zieht.

AUFGABENKARTEN DER KATEGORIEN IM ÜBERBLICK:



Rückspuler: Der Spielleiter liest eines der groß abgedruckten Wörter seiner Wahl vor. Die richtige Lösung steht zur Kontrolle klein darunter. Nur der erste Spieler, der die richtige Antwort gibt, darf einen Punkt abgeben.



Ja-/Neinfragen: Der Spielleiter liest eine Frage seiner Wahl auf der Karte vor. Die Frage, deren Antwort ein JA wäre, muss mit NEIN beantwortet werden und umgekehrt. Nur der Spieler, der zuerst auf die richtige Ja- oder Neinkarte schlägt, gewinnt und darf einen Punkt abgeben.



Wortpaare: Der Spielleiter liest ein Wort seiner Wahl eines Gegenteilpaars vor. Die Spieler müssen das Gegenteil schnellstmöglich benennen. Nur der erste Spieler, der die richtige Antwort gibt, darf einen Punkt abgeben.

5