

# CINEMA

Spilregel 2 - 4

Set of rules 5 - 7

Règle du jeu 8 - 10

Spelregels 11 - 13

Regolamento del gioco 14 - 16

Reglas del juego 17 - 19

Spelregel 20 - 22

Spilleregler 23 - 25

Spilleregler 26 - 28

Pelisoantiõ 29 - 31



## 1, Inhalt

220 Spielkarten • 1 Spielplan • 6 Spielsteine • 1 Sanduhr  
1 Sonderwürfel • 1 Schreibblock • 1 Spielregel

## 2. Vorbereitungen

Jeder Spieler wählt einen Spielpartner, um mit diesem für die Dauer des Spiels ein Team zu bilden. Die Spieler sitzen jeweils ihrem Spielpartner gegenüber. Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Hälfte der Karten wird hochkant auf die beiden Fächer im Kartoneinsatz verteilt: In einem Fach mit der Bildseite nach oben, im zweiten Fach mit der Bildseite nach unten. Jedes Team wählt einen Spielstein und setzt ihn auf das Startfeld mit der "Klappe". Außerdem erhält jeder Spieler ein Blatt vom Schreibblock und einen Stift.

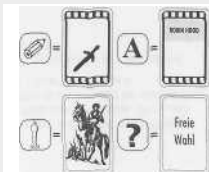
## 3. Spielziel

Zu den aufgedeckten Karten müssen die Partner eines Teams möglichst viele Übereinstimmungen finden. Für jede Übereinstimmung zieht man ein Feld vor. Wer als erster das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

## 4. Spielverlauf

### A) Würfeln und Karte auswählen

Am Anfang jeder Runde wird der Würfel geworfen, um zu bestimmen, welche Karten- seite gespielt wird. Man nimmt dann die oberste Karte von dem Stapel, der nicht die geforderte Seite zeigt. Die Karte wird dann umgedreht und in die Mitte des Spielplanes gelegt. Auf einer Kartenseite befinden sich zwei Aufgaben: Ein Wort oder ein Bild. Je nach gewürfeltem Symbol gilt nur eine dieser Aufgaben,



**Hinweis:** Bei den Filmtiteln wird jeweils das Jahr genannt, in denen der Film Oscars erhalten hat, bzw. nominiert wurde. Wurde ein Film oder ein Künstler mit einem oder mehreren Oscars ausgezeichnet, ist dies durch die Zahl vor der Klammer angegeben. Die Zahl in der Klammer gibt jeweils die weiteren Nominierungen an.

### B) Das Aufschreiben

Nachdem die Sanduhr umgedreht wurde, schreibt nun jeder Spieler Begriffe auf, die er mit dem Namen oder dem Bild auf der Karte assoziiert. Es gibt keine "richtigen" oder "falschen" Antworten in diesem Spiel. Schließlich hat jeder Mensch seine eigenen Assoziationen zu einem Wort oder Bild.

Wird die Kartenseite mit dem Wort gespielt, darf das Wort selbst nicht mehr notiert werden. Wird mit einem Bild gespielt, ist es erlaubt, einfach die Abbildung als Begriff aufzuschreiben. Antworten können bis zu 2 Wörter lang sein.

Die Spielfigur des Teams, das gerade gewürfelt hat, gibt die Besonderheit des Spielplanfeldes an:



Die Ziffer (5 - 8) gibt die Anzahl der Begriffe vor, die jeder maximal aufschreiben darf. Mehr Begriffe sind nicht erlaubt. Bei einer "Klappe" auf dem Spielplan wird ohne Sanduhr gespielt. Maximal dürfen 7 Begriffe notiert werden. Wer sieben Begriffe aufgeschrieben hat, ruft laut "Stop!". Alle anderen Spieler müssen dann sofort mit dem Schreiben aufhören. Ein bereits angefangenes Wort kann noch zu Ende geschrieben werden.

### C) Das Startfeld

Die erste "Klappe" ist das Startfeld. Zu Spielbeginn werden alle Spielfiguren hier plaziert. Die erste Runde eröffnet der älteste Spieler. Er wirft den Würfel und deckt die entsprechende Karte auf. Gespielt wird ohne Sanduhr. Wer zuerst 7 Begriffe notiert hat, ruft laut "Stop!". Nach der Wertung erhält das Team den Würfel, das zuerst "Stop!" gerufen hatte und setzt das Spiel fort. In den weiteren Runden wird der Würfel jeweils an den linken Nachbarn weitergegeben.

### D) Die Wertung

Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, oder nachdem ein Spieler "Stop!" gerufen hat, kommt es zur Wertung. Beginnend beim Team mit dem Würfel liest ein Spieler seine Begriffe vor. Sein Partner nennt die Übereinstimmungen und auch seine weiteren Begriffe. Die anderen Teams folgen entsprechend. Für jede Übereinstimmung wird die Spielfigur eines Teams um ein Feld vorgesetzt.

### E) Die Übereinstimmung

nicht gewertet. Beispiel: Stuhl & Schaukelstuhl, Schauspiel!  
Kamera & Fotoapparat: jeweils keine Übereinstimmung.

#### Ausnahmen:

- 1) Einzahl und Mehrzahl. Beispiel: Raumschiff & Raumschiffe = Übereinstimmung
- 2) Abkürzungen, Abweichungen oder Initialen von korrekten Namen und Orten. Beispiel: Costner & Kevin Costner; LA. & Los Angeles; Bodyguard und Bodiegart = Übereinstimmungen.
- 3) Grundsätzlich sind auch weitere Ausnahmen erlaubt, sofern sich die Spieler vor

## 5. Schummeln verboten!

gesetzt werden, wenn die Begriffe nichts mit der gespielten Karte zu tun haben und auffällig viele Übereinstimmungen erzielt worden sind. Auch wenn bei einem

5 Felder zurückgesetzt werden.

## 6. Ungerade Spielerzahl

Wenn eine ungerade Zahl von Spielern mitspielen möchte, spielt ein Team mit 3 Spielern. In den Runden wechseln sich die Spieler dann reihum ab, so daß immer nur zwei Spieler dieses Teams beteiligt sind.

## 7. Das "Flop"-Feld



Das "Flop"-Feld wird einfach übersprungen und nicht mitgezählt. Keine Spielfigur darf also auf diesem Feld stehenbleiben. Wenn ein Team bei Spielende so langsam war, daß es noch nicht an diesem Feld vorbei ist, darf man seine Leistung als "Flop" bezeichnen.

Dieses Feld ist nur als kleiner Spaß gedacht, aber es ist vielleicht ein Argument, eine neue Runde mit einem anderen Partner zu spielen!

## 8. Spielende



Das Feld mit dem "Oscar" ist das Zielfeld. Die Teams müssen es mit der exakt fehlenden Schrittzahl erreichen. Wenn ein Team zum Beispiel

erzielt, kann es gar kein Feld vorsetzen. Das Team muß sein Glück dann in der nächsten Runde erneut versuchen.

Das erste Team, welches das Zielfeld mit der nötigen Schrittzahl genau erreicht, gewinnt das Spiel.

## 9. Beispiele

Im folgenden Beispiele für eine Spielsituation:

Aufgedeckt wurde die Karte mit dem Bild "Raumschiff".

Die Begriffe von Spieler A: **Raumschiff**, Weltraum, All, **Enterprise**, Spock

Die Begriffe von Spieler B: **Raumschiff**, Zukunft, Captain Kirk, **Enterprise**.

Spieler A und B haben 2 Übereinstimmungen und ihre Figur zieht 2 Felder vor.

Aufgedeckt wurde die Karte mit dem Begriff "Schwarzenegger".

Die Begriffe von Spieler A: **Action**, van Damme, **Rambo**, Terminator, **Rocky**

Die Begriffe von Spieler B: **Action**, **Rocky**, **Rambo**, Gewalt, ab 18, Krimi

Spieler A und B haben 3 Übereinstimmungen und ihre Figur zieht 3 Felder vor



**FUN CONNECTION**  
Nohmitzer Damm 30  
12277 Berlin