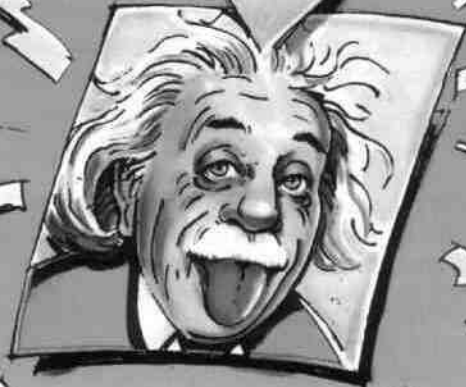


**Was fällt  
Dir denn ein ...**



**Ravensburger**



Ravensburger® Spiele Nr. 01 2725

Lizenz: Theora Design

Grafik: Boris Kaip

Eine tolle Gedankenspielerei für 3 - 10 kreative Köpfe ab 10 Jahren

Inhalt: 60 Bildkarten (beidseitig bedruckt)

1 Spielblock

5 Bleistifte

1 Spielanleitung

„Hawaii“ ist angesagt. Ein jeder träumt von Sonne, Strand und Meer. Aber wovon noch?

Spätestens hier scheiden sich die Geister. Die einen denken an Sport und Spiel, die anderen ans Essen und Faulenzen und wieder andere an Fernweh, schöne Mädchen und Musik. Aber keiner rückt so richtig raus mit der Sprache, was ihm zu „Hawaii“ einfällt. Also, was tun?

FLASH spielen, denn FLASH bringt es an den Tag, oder besser gesagt: aufs Papier.

Na, neugierig geworden?

## Ziel des Spiels

Für jeden übereinstimmenden Gedanken, den sich mehrere Spieler zu einem bestimmten Begriff notieren, gibt es Punkte. Dabei gilt: Je mehr Übereinstimmungen, desto mehr Punkte. Und wer nach 3 Spielrunden die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

## Vorbereitung

Jeder von Euch nimmt sich einen Bleistift und 1 Blatt vom Spielblock. Bei mehr als 5 Mitspielern heißt es erstmal: Schubladen durchwühlen und weitere Stifte auftreiben.

Die 60 Bildkarten werden gemischt und als Stapel in die Tischmitte gelegt. Jeder schreibt seinen Namen auf das Spielblatt. Dann trägt er die Mindestpunktzahl für die Bonuspunkte in die Felder:

„ $\geq \dots + 5$ “ ein. Die Mindestpunktzahl ist abhängig von der Spieleranzahl, siehe Tabelle Seite 5.

## Beispiel für 4 Mitspieler

FLY			SUSANNE			★		
1			1			1		
2			2			2		
3			3			3		
4			4			4		
5			5			5		
6			6			6		
7			7			7		
8			8			8		
1 → 8			1 → 8			1 → 8		
≥ .12 + 5			≥ .12 + 5			≥ .12 + 5		
Σ			Σ			Σ		

### Das Spiel beginnt

Wer z. B. schon mal in Hawaii war (oder weiß wo Hawaii liegt, oder jemanden kennt, der schon mal in Hawaii war), eröffnet das Spiel.

### Die 1. Runde

Er nimmt die oberste Bildkarte vom Stapel und legt sie, mit der Unterseite nach oben, für alle Spieler gut sichtbar auf den Tisch.

Nun muß jeder auf seinem Spielblatt 8 Begriffe notieren, die ihm spontan zu dieser Karte einfallen. Beim Nachbarn abschreiben gilt nicht!

Keine Sorge, erst nachdem alle ihre 8 Begriffe notiert haben gehts weiter. Also, immer mit der Ruhe!

Sollte der absolut unwahrscheinliche Fall eintreten, daß einem von Euch keine 8 Begriffe zu einer Karte einfallen, was wir aber nicht glauben, dann ist es ausnahmsweise erlaubt, auch nur 7 Begriffe zu notieren.

Nachdem Ihr alle Eure 8 Begriffe aufgeschrieben und dies den Mitspielern angezeigt habt, wird gepunktet.

## Die Auswertung

Der Startspieler (ihr wißt schon, das war der mit Hawaii) liest laut sein erstes Wort vor. Er selbst und alle anderen, die **genau dieses Wort** auf ihrem Spielblatt notiert haben, egal an welcher Stelle, geben nun ein Handzeichen und bekommen dafür Punkte. Sie dürfen sich auf Ihrem Spielblatt hinter diesem genannten Begriff so viele Punkte eintragen, wie Handzeichen gegeben wurden.

Dazu ein Beispiel:

Bildkarte: „Freitag der 13.“



Der Startspieler hat sich an erster Stelle „Pech“ notiert. Drei seiner Mitspieler haben denselben Begriff aufgeschrieben. Damit darf sich jeder dieser vier Spieler auf seinem Spielblatt 4 Punkte hinter dem Begriff „Pech“ gutschreiben.

FLASH		SUSANNE		★	
1		1		1	
2		2		2	
3	PECH 4	3		3	
4		4		4	
5		5		5	
6		6		6	
7		7		7	
8		8		8	
1 → 8		1 → 8		1 → 8	
≥ 12 + 5		≥ 12 + 5		≥ 12 + 5	
Σ		Σ		Σ	

Nun liest der Startspieler sein zweites Wort vor, und wiederum gibt es für ihn und alle seine Mitspieler, die dieses Wort notiert haben, entsprechend viele Punkte gutgeschrieben. Mit seinem 3. bis 8. Wort verfährt er genauso.

Kommt es im Verlauf einer Runde bei einem Begriff zu keiner Übereinstimmung mit den Mitspielern, so gibt es für diesen Begriff null Punkte. Pech gehabt!

Nachdem die 8 Wörter des Startspielers ausgewertet wurden, kommt der linke Nachbar mit seinen Worten dran, und nach ihm im Uhrzeigersinn die weiteren Mitspieler. Klar, daß sie nur noch die Begriffe vorlesen, die nicht bereits genannt und ausgewertet wurden.

Nach der Auswertung sind nun Eure Rechenkünste gefragt. Ihr müßt jetzt einfach alle Punkte der ersten Runde addieren und in das vorgesehene Feld „1 -> 8“ eintragen.

Ist soweit alles klar? Gut, - dann setzen wir noch einen drauf!

## Das Bonussystem

In jeder Runde gibt es 5 zusätzliche Bonuspunkte für all die pfiffigen Köpfe, die eine Mindestpunktzahl erreicht haben.

Bei 3 Mitspielern braucht man mindestens 9 Punkte pro Runde.

Bei 4	"	"	"	"	12 Punkte	"
Bei 5	"	"	"	"	14 Punkte	"
Bei 6	"	"	"	"	16 Punkte	"
Bei 7	"	"	"	"	18 Punkte	"
Bei 8	"	"	"	"	20 Punkte	"
Bei 9	"	"	"	"	22 Punkte	"
Bei 10	"	"	"	"	24 Punkte	"

Die Mindestpunktzahl, die erreicht werden muß um 5 Bonuspunkte zu erhalten, wird in das Feld „ $\geq$  . . . + 5“ eingetragen.  
 Die Gesamtsumme für eine Runde ergibt sich aus der Bewertung der Begriffe „1 -> 8“ und eventueller Bonuspunkte.

<b>FAST</b>		SUSANNE		★	
1 ANGST	-	1		1	
2 MITTELALTER	-	2		2	
3 PECH	4	3		3	
4 BEINBRUCH	2	4		4	
5 UNGLÜCK	4	5		5	
6 RECHNUNG	-	6		6	
7 ABERGLAUBE	3	7			
8 SCHICKSAL	-	8			
1 → 8	13			1 → 8	
$\geq$ .12. + 5	5			$\geq$ .12. + 5	
$\Sigma$	18	$\Sigma$		$\Sigma$	

## Die 2. und 3. Runde

Der Spieler links vom Startspieler eröffnet die 2. Runde. Er legt die alte Bildkarte beiseite und zieht erneut die hinterste Karte aus der Spieleschachtel und wiederum lautet die Frage an alle: Was fällt Euch spontan zu diesem neuen Begriff ein?

Alles weitere ist schon Routine:

- 8 Begriffe notieren
- Begriffe vorlesen
- gemeinsam auswerten „1 → 8“
- evtl. Bonuspunkte gutschreiben „ $\geq$  . . . + 5“
- Gesamtsumme ermitteln „ $\Sigma$ “

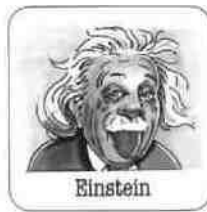
Auf zur 3. und letzten Runde!

## Ende des Spiels

Nachdem auch die 3. Runde auf dem Spielblatt ausgewertet wurde, müßt ihr noch einmal rechnen:

Die Punkte aus den 3 Feldern Gesamtsumme „" werden addiert und als Endsumme rechts oben in das Sternfeld eingetragen. Der Punktbeste ist der Gewinner des Spiels.

FLASH		SUSANNE		★ 49	
1 ANGST -	1 INSEL 4	1 GENIE 3			
2 MITTELALTER -	2 SONNE 3	2 WISSENSCHAFT 2			
3 PECH 4	3 SURFEN 2	3 RELATIVITÄT -			
4 BEINBRUCH 2	4 PALMEN 4	4 WITZBOLD -			
5 UNGLÜCK 4	5 MEER 4	5 NOBELPREIS 2			
6 RECHNUNG -	6 COCKTAIL -	6 PHYSIK 2			
7 ABERGLAUBE 3	7 FAULENZEN -	7 VERWIRRT -			
8 SCHICKSAL -	8 LAGUNE -	8 FORMELN -			
1 → 8 13	1 → 8 17	1 → 8 9			
≥ 12 + 5 5	≥ 12 + 5 5	≥ 12 + 5 -			
Σ 18	Σ 22	Σ 9			



Herzlichen Glückwunsch und „Auf ein Neues!“

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

