

Alle meine GEFÜHLE

Zeig uns, wie das ist - wenn du traurig, wütend oder fröhlich bist!

Spieler: 2 - 5 Personen
Alter: ab 7 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt



5 Übersichtstafeln



39 Spielkarten, auf jeder Spielkarte ist eines von insgesamt 13 Gefühlen abgebildet. Jedes Gefühl gibt es dreimal.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, immer wieder drei gleiche Karten zusammenzubekommen (also z.B. dreimal die Zahl 5 auf der Hand zu halten). Hat ein Spieler einen Drilling beisammen, sagt er „Stopp“. Das Spiel wird kurz unterbrochen und er muss das Gefühl, das auf der Karte angegeben ist, nur mit Hilfe seines Gesichts darstellen (ohne etwas zu sagen oder die Hände zu benutzen). Reihum haben die Mitspieler dann die Möglichkeit, das dargestellte Gefühl zu erraten.

Hinweis: Die zunächst erläuterte Hauptvariante ist für 3-5 Personen geeignet, die nachfolgend beschriebene Memo-Variante für 2-4 Personen. Bei beiden Varianten müssen die Spieler die Worte auf den Karten lesen können. Die Memo-Variante spielt sich wunderbar zu zweit und ist für Erwachsene eine echte Herausforderung!

Spielvorbereitung (Hauptvariante für 3 - 5 Personen)

Jeder Spieler erhält eine Übersichtstafel, die er offen vor sich ablegt. Überzählige Übersichtstafeln kommen zurück in die Schachtel. Die 39 Spielkarten werden gut gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl an Karten, die er auf die Hand nimmt und am besten nach Zahlen ordnet:

bei drei Spielern 10 Karten – bei vier Spielern 8 Karten – bei fünf Spielern 6 Karten

Die restlichen Spielkarten kommen als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte.

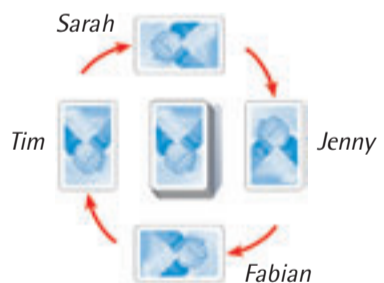
Achtung: Es kann vorkommen, dass ein Spieler (oder auch mehrere) bereits nach dem Austeilen der Karten einen Drilling auf der Hand hält. In diesem Fall ruft er sofort „Stopp“ und das Spiel wird kurz unterbrochen. Es wird genau so verfahren, wie unter „Stopp - ich habe einen Drilling!“ beschrieben. Anschließend beginnt der eigentliche Spielablauf.

Eltern-Tipp: Vor dem ersten Spiel sollten alle 13 Gefühle einmal sorgfältig gemeinsam besprochen werden, damit jeder weiß, was damit gemeint ist. Insbesondere die Worte „angewidert“ (... wenn etwas eklig ist) und „unwohl“ (... wenn man sich krank fühlt) sind für viele Kinder nicht so geläufig.

Spielablauf

Jeder Spieler nimmt eine beliebige Karte seiner Wahl, die er auf der Hand hält, und legt sie **verdeckt** vor seinen **linken Nachbarn** auf den Tisch. Haben dies alle getan, nimmt jeder Spieler die Karte, die nun verdeckt vor ihm liegt, auf die Hand.

*Fabian legt eine seiner Karten verdeckt vor Tim.
 Tim legt eine Karte vor Sarah.
 Sarah legt eine Karte vor Jenny.
 Und Jenny legt eine Karte vor Fabian.
 Dann nimmt jeder die verdeckt erhaltene Karte auf die Hand.*



- ➔ **Hat ein Spieler jetzt einen Drilling auf der Hand**, ruft er „Stopp“ und das Spiel wird kurz unterbrochen. Es wird genau so verfahren, wie unter „Stopp - ich habe einen Drilling!“ beschrieben.
- ➔ **Hat niemand einen Drilling** auf der Hand, wird wie beschrieben weitergespielt: Jeder Spieler nimmt wieder eine beliebige Karte seiner Wahl, die er auf der Hand hält, und legt sie verdeckt vor seinen linken Nachbar auf den Tisch. Haben dies alle getan, nimmt jeder Spieler die Karte, die nun verdeckt vor ihm liegt, auf die Hand.

Wichtig: Das verdeckte Ablegen einer Karte nach links und das anschließende Karte-Aufnehmen sollte grundsätzlich **von allen Spielern gleichzeitig** durchgeführt werden, damit niemand durcheinander kommt. In der beschriebenen Weise wird so lange weitergespielt, bis jemand einen Drilling hat und "Stopp" ruft.

Stopp - ich habe einen Drilling!

Sobald ein Spieler einen Drilling auf der Hand hat (egal, wann das passiert!), ruft er „Stopp“ und das Spiel wird kurz unterbrochen. Der Spieler liest sich **das Wort**, das auf seinem Drilling angegeben ist, noch einmal gut durch und muss nun das entsprechende Gefühl nur mit Hilfe seines Gesichts darstellen (ohne etwas zu sagen oder die Hände zu benutzen). Die anderen Spieler schauen ihm aufmerksam dabei zu – sie dürfen jetzt nicht mehr in ihre eigenen Karten schauen (um daraus womöglich irgendwelche Rückschlüsse zu ziehen). **Wichtig:** Es darf niemand die mutmaßliche Lösung laut rein rufen!

Hinweis: Bei der Darstellung des Gefühls kann sich der Spieler an der Illustration auf der Karte orientieren – er kann das Gefühl aber natürlich auch auf seine ganz eigene Weise darstellen.

*Fabian hat dreimal die Zahl 6 auf der Hand. Er ruft „Stopp“.
 Das Wort auf Karte Nummer 6 lautet „glücklich“.
 Fabian grinst und strahlt bis über beide Ohren und versucht, so glücklich wie möglich auszusehen.*



Nun darf **zuerst** der linke Nachbar **genau einen** Tipp abgeben, welches Gefühl denn wohl dargestellt wird. Ist sein Tipp falsch, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe und darf genau einen Tipp abgeben. Das geht so lange im Uhrzeigersinn weiter (einzeln nacheinander!), bis die richtige Lösung genannt wird oder jeder einmal geraten hat.

Ganz wichtig: Jeder Spieler hat nur einen Rateversuch und jeder kommt nur einmal an die Reihe!

➔ Derjenige Spieler, der bei seinem Rateversuch die richtige Lösung nennt, bekommt **eine Karte** des Drillings als Gewinn. Derjenige Spieler, der das Gefühl dargestellt hat, bekommt die übrigen **zwei Karten** des Drillings als Gewinn. Die betreffenden Spieler schieben ihre gewonnenen Karten **unter** ihre Übersichtstafel – dort bleiben sie für den Rest des Spiels liegen. Jede gewonnene Karte zählt am Spielende einen Punkt.

Fabians linker Nachbar, Tim, darf zuerst einen Lösungsversuch abgeben. Er versucht es mit „fröhlich“. Das ist leider falsch. Nun kommt Tims linker Nachbar, Sarah, an die Reihe. Sarah versucht es mit „glücklich“. Das ist richtig! Sarah erhält eine Karte von Fabians Drilling als Gewinn und schiebt sie unter ihre Übersichtstafel. Fabian bekommt die restlichen beiden Karten seines Drillings als Gewinn und schiebt sie unter seine Übersichtstafel.

Sollten alle Spieler einmal falsch getippt haben, dann endet die Raterunde. In diesem Fall bekommt derjenige Spieler, der das Gefühl dargestellt hat, **nur eine Karte** seines Drillings als Gewinn und schiebt sie unter seine Übersichtstafel. Die beiden übrigen Karten seines Drillings bekommt niemand. Sie werden zurück in die Schachtel gelegt und nicht weiter benötigt.

➔ Der Spieler, der den Drilling hatte, zieht nun eine Karte vom verdeckten Zugstapel und nimmt sie auf die Hand (auch wenn niemand richtig getippt hat, zieht er eine Karte). **Hinweis:** Hat er nach dem Ziehen immer noch weniger als drei Karten auf der Hand, dann zieht er so viele, bis er drei Karten hat.

Fabian zieht eine Karte vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Beachte: Es kann vorkommen, dass mehrere Spieler gleichzeitig „Stopp“ rufen. In diesem Fall werden die vorhandenen Drillings einzeln nacheinander wie beschrieben abgehandelt – der älteste Stopp-Rufer zuerst und dann die anderen Stopp-Rufer reihum.

Nachdem die vorhandenen Drillings abgehandelt wurden, wird ganz normal wie beschrieben weitergespielt: Eine Karte verdeckt nach links legen – erhaltene Karte aufnehmen. Eine Karte verdeckt nach links legen – erhaltene Karte aufnehmen. Dies geschieht so lange, bis wieder jemand „Stopp“ ruft.

Spielende

Ist der Zugstapel aufgebraucht, kann nicht mehr nachgezogen werden. Zunächst wird ganz normal weiterspielt. Sollte ein Spieler schließlich **weniger als drei Karten** auf der Hand haben, dann endet das Spiel. Sofern noch jemand „Stopp“ gerufen hat, wird sein Drilling natürlich noch abgehandelt, bevor das Spiel endet.

Die Karten, die jeder Spieler jetzt noch auf der Hand hält, werden beiseite gelegt. Sie bringen keine Punkte. Nun zählt jeder Spieler die Anzahl der gewonnenen Karten unter seiner Übersichtstafel. Jede Karte zählt einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger.

Die Memo-Variante (für 2 – 4 Spieler)

Jeder Spieler bekommt eine Übersichtstafel, die er offen vor sich ablegt. Es werden 10 Spielkartenpaare benötigt. Am Besten verwendet man für das erste Spiel jeweils zweimal die Werte 1 – 10. Die 20 Spielkarten werden gut gemischt und **verdeckt** als 5x4-Raster ausgelegt. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel an den Tischrand. Die Spieler kommen einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe, der älteste Spieler beginnt.

Der Spieler, der an der Reihe ist (= aktiver Spieler), nimmt eine beliebige verdeckte Karte des Rasters und hebt sie so an, dass nur sein linker Nachbar (und sonst niemand, auch der aktive Spieler selbst nicht!) das Wort und die Abbildung auf der Karte erkennen kann. Sein linker Nachbar macht nun das abgebildete Gefühl mit seinem Gesicht (ohne Worte und Hände zu benutzen) **so gut er kann** nach. Anschließend legt der aktive Spieler die Karte, die er angehoben hat, verdeckt an ihren Platz zurück.

Nun muss sich der aktive Spieler entscheiden, ob er seine Aktion beendet (dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und wird dadurch zum aktiven Spieler) oder ob er versucht, ein Pärchen aufzudecken. Möchte er ein Pärchen aufdecken, dann deckt er nacheinander zwei Karten des Rasters auf: **zuerst** die gerade angehobene Karte und **anschließend** eine beliebige andere Karte.

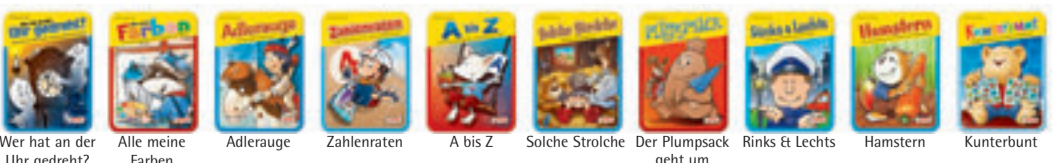
➔ **Zeigen die beiden aufgedeckten Karten dieselbe Abbildung**, dann nimmt der aktive Spieler das Pärchen an sich und legt es als Gewinn unter seine Übersichtstafel (jede gewonnene Karte zählt am Spielende einen Punkt). Damit ist die Aktion des aktiven Spielers beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

➔ **Zeigen die beiden aufgedeckten Karten verschiedene Abbildungen**, dann werden sie an Ort und Stelle wieder umgedreht und verdeckt hingelegt. Zur Strafe für den Fehlversuch bekommen alle anderen Spieler eine Karte vom Stapel am Tischrand, die sie als Gewinn unter ihre Übersichtstafel legen (= 1 Punkt). Damit ist die Aktion des aktiven Spielers beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

In der beschriebenen Weise kommen die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. Es wird reihum so lange gespielt, bis nur noch zwei verdeckte Karten (also ein verdecktes Pärchen) auf dem Tisch verblieben sind. Diese beiden Karten bleiben liegen. Nun zählt jeder Spieler die Anzahl seiner gewonnenen Karten. Der Spieler, der die meisten Karten gewonnen hat, ist Sieger.

Hinweis: Wer möchte, kann natürlich auch andere 10 Kartenpaare verwenden oder gar mit 13 Kartenpaaren spielen.

Die Gelbe Reihe - gute Spiele nicht nur für kleine Kinder!



www.dieGelbeReihe.de

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

