

Farben

Ein farbenfrohes Erzählspiel für
3-5 Spielerinnen ab 10 Jahren
von Apolline Jove.

Jede Farbe erzählt eine Geschichte

SPIELMATERIAL

WAS IST IN DER SCHACHEL?

- 60 Farbkarten
- 59 doppelseitige, zweisprachige Wortkarten
Die Worte auf den Karten sind absichtlich nicht immer 1 zu 1 übersetzt.
- 1 Referenzkarte
Sie erleichtert die Unterscheidung ähnlicher Farbtöne. Legt sie bei der Spielvorbereitung neben die Wortkarten, falls ihr sie nutzen wollt.

SPIELZIEL

WAS WILL ICH ERREICHEN?

Gib Wörtern eine Farbe, und die Geschichten entstehen wie von selbst. Jede Runde erzählst du deinen Mitspielerinnen*, warum ein Wort gerade diese Farbe für dich hat. Teile deine schönsten, lustigsten, bewegendsten (oder sogar peinlichsten) Geschichten. Denn gute Geschichten merkt man sich besser! Du gewinnst, wenn du dich am besten erinnern kannst, wer welche Farben bei ausgewählten Worten gespielt hat und wenn viele Spielerinnen deine Farben noch wissen.

*Wir weisen darauf hin, dass wir mit dem Wort "Spielerin" auch alle anderen möglichen Geschlechter ansprechen wollen.



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIEL- VORBEREITUNG

WIE BEGINNEN WIR?

A
Mische die Wortkarten und lege 10 davon als Vorrat in die Tischmitte.

B
Lege die restlichen Wortkarten zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

C
Sortiere die Farbkarten anhand der Rückseiten in 5 Sets. Jede Spielerin erhält ein Set und nimmt die 12 Farbkarten auf die Hand.

SPIELABLAUF

WAS MACHE ICH IN DEN ERZÄHLRUNDEN?

Die am farbenfrohesten gekleidete Spielerin wird Startspielerin. Die Startspielerin nimmt die oberste Wortkarte und sucht sich eine Seite aus. Sie legt die Wortkarte für alle gut lesbar hin.

Alle Spielerinnen wählen nun gleichzeitig eine Farbkarte aus, die sie mit dem Wort auf der Wortkarte verbinden und legen diese verdeckt vor sich ab. Sobald alle eine Karte gewählt haben, beginnt die Spielerin links von der Startspielerin zu erzählen.

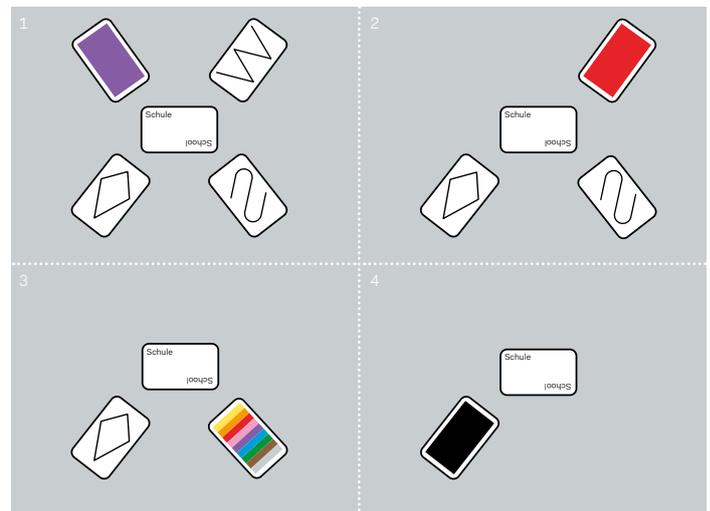
Decke deine Farbkarte auf und erzähle, warum du diese Farbe mit dem gewählten Wort verbindest. Nachdem du deine Geschichte beendet hast, verdecke die Farbkarte wieder. Lege sie nun mit der Symbolseite nach oben, unter die aktuelle Wortkarte. Danach ist die nächste Spielerin im Uhrzeigersinn an der Reihe, ihre Geschichte zu erzählen.

In jedem Set gibt es eine **bunte Karte**. Spiele diese Karte, wenn du damit ausdrücken willst, dass du viele **verschiedene** Farben mit diesem Wort verbindest.

Lasst einander Freiheit beim Erzählen und unterbricht euch nicht gegenseitig mit Fragen oder Anmerkungen.

Die Runde endet, nachdem die Startspielerin ihre Geschichte erzählt hat. Nun liegt ein kleiner Stapel aus verdeckten Farbkarten mit einer Wortkarte obenauf in der Tischmitte. Schiebt diesen Stapel zunächst zur Seite, er wird erst bei der Wertung benötigt.

Die Startspielerin wechselt nun im Uhrzeigersinn. Fahrt mit den weiteren Runden wie zuvor beschrieben fort.



Roman: Ich habe mir meine Haare lila gefärbt und Lederklamotten für mehrere 100 Euro gekauft, um sie in meiner sehr kurzen Goth-Phase zu tragen. Sehr schnell bin ich allerdings zu dem Schluss gekommen, dass ich nicht in die Szene passe, da ich sehr positiv bin und eigentlich immer ein Lächeln auf den Lippen habe.

Julia: Meine Schulzeit war für mich eher unangenehm, da ich keine gute Schülerin war. Ich hatte bereits vor der Prüfung Angst vor dem Resultat. Wie sollte ich meinen Eltern dieses Mal erklären, warum mein Test voll ist mit rot markierten Fehlern?

Eva: Am Anfang des Schuljahres habe ich mir immer neue Ordner für die verschiedenen Unterrichtsgegenstände gekauft. Jedes Fach hatte eine andere Farbe daher spiele ich meine bunte Karte.

Thomas: Ich war in der Schule ziemlich in Andrea aus der Klasse unter mir verliebt. Ich bin extra jeden Tag um 6:30 Uhr aufgestanden, um den früheren Bus zu erwischen und mit ihr fahren zu können. Es war immer stockdunkel und deshalb spiele ich schwarz.

WERTUNG

WOFÜR ERHALTE ICH PUNKTE?

Wenn ihr alle 10 Wortkarten des Vorrats gespielt habt, beginnt die Wertung. Deine rechte Nachbarin wählt einen Stapel für dich aus. Du musst dich, **ohne** die Farbkarten anzusehen, erinnern, wer welche Farbe zu dem gewählten Wort gespielt hat. Du erhältst Punkte, wenn du die richtige Farbe nennst. Außerdem erhältst du jedes Mal einen Punkt, wenn sich andere Spielerinnen an deine Farbe erinnern können.

Abhängig von der Spielerinnenanzahl kommt jede Spielerin zwei- oder dreimal in der Wertung an die Reihe.

- Bei 3 Spielerinnen erhält jede Spielerin insgesamt 3 Stapel.
- Bei 4 Spielerinnen erhält jede Spielerin insgesamt 2 Stapel.
- Bei 5 Spielerinnen erhält jede Spielerin insgesamt 2 Stapel.

Im Spiel mit 3 Spielerinnen bleibt ein Stapel und im Spiel mit 4 Spielerinnen bleiben zwei Stapel übrig.

Die letzte Startspielerin beginnt die Wertung. Die Spielerin rechts von ihr wählt einen Stapel für sie aus.

Notiert zum Beispiel mit Stift und Papier oder einem Smartphone eure Punkte.

Fächere die Farbkarten dieses Stapels **verdeckt** vor dir auf. Anhand der Rückseite siehst du, wer welche Karte gespielt hat. Nenne welche Farbe eine Spielerin gewählt hat und decke ihre Karte auf, um deine Antwort zu überprüfen.

Stimmt die genannte Farbe, bekommst du 2 Punkte. Die Spielerin, deren Farbe du richtig genannt hast, bekommt 1 Punkt. Nennst du deine eigene Farbe richtig, bekommst du **insgesamt** 2 Punkte.

Errätst du die Farbe nachdem du einen Tipp bekommen hast, erhältst du nur 1 Punkt. Die Spielerin, deren Farbe du richtig genannt hast, bekommt trotzdem 1 Punkt.

Stimmt die genannte Farbe nicht, bekommt niemand Punkte.

Bist du mit dem Stapel fertig, lass die Wortkarte als Erinnerung vor dir liegen, um anzuzeigen, wie oft du an der Reihe warst. Die nächste Spielerin im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ihr könnt euch bei der Wertung auf ein Zeitlimit pro Spielerin einigen.

TIPPS

KANN MIR JEMAND HELFEN?

Du darfst, falls du dir bei einer Farbe unsicher bist, deren Spielerin um einen Tipp bitten, bevor du deine Antwort gibst. Dieser Tipp ist **ein Wort**, welches sie in ihrer Geschichte benutzt hat. Es ist **nicht** erlaubt, die Farbe zu sagen. Erinnert sich die Spielerin nicht an ihre eigene Farbe, kann sie dir keinen Tipp geben. Es darf dir niemand einen Tipp zu deiner eigenen Farbe geben.

SPIELENDE

WER HAT GEWONNEN?

Sobald alle Spielerinnen die zuvor genannte Anzahl an Wortkarten vor sich liegen haben, endet das Spiel. Die Spielerin mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gibt es mehrere Gewinnerinnen.

Das Diagramm zeigt vier Runden der Wertung. Jede Runde besteht aus einer Wortkarte 'Erfolg' und vier Farbkarten. In Runde 1 sind die Karten blau, grün, pink und orange. In Runde 2 sind sie blau, pink, orange und grün. In Runde 3 sind sie grün, blau, pink und orange. In Runde 4 sind sie grün, blau, pink und orange.

Eva ist an der Reihe und Julia wählt für sie den Stapel "Erfolg" aus. Eva fächert die Farbkarten verdeckt vor sich auf. "Julia hat blau gespielt." Eva deckt die Karte auf – sie ist blau. Sie bekommt 2 Punkte und Julia bekommt 1 Punkt. Auch das Pink von Roman hat sie sich gemerkt – weitere 2 Punkte für Eva und 1 Punkt für Roman. Bei Thomas ist sie nicht sicher und bittet ihn um einen Tipp. Thomas sagt: "Judo" "Ah, jetzt weiß ich es wieder! Du hast vor kurzem deinen grünen Gurt im Judo gemacht." Eva und Thomas bekommen 1 Punkt. Eva kann sich nicht erinnern, welche Farbe sie selbst gespielt hat und niemand darf ihr einen Tipp zu ihrer eigenen Farbe geben. Sie rät: "Hmmm, rot." Das ist leider falsch – es war Orange. Sie bekommt daher 0 Punkte. Eva hat insgesamt 5 Punkte bekommen. Nun ist Thomas an der Reihe und Eva wählt einen Stapel für ihn aus.

Autorin:
Apolline Jove
Illustrationen und Grafik:
101 Coding und Design
Realisation:
Julian Steindorfer, Roman Rybiczka
Übersetzung:
Roman Rybiczka, T.R. Knight

© 2018
Edition Spielwiese
Kopernikusstr. 24
D-10245 Berlin
www.edition-spielwiese.de

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
D-61169 Friedberg
www.pegasus.de

Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung erlaubt.

