



Kommunikatives Brettspiel

Spielanleitung Für 3 - 6 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
(3 Männer und 3 Frauen)
- 6 Personenkarten
(3 Männer und 3 Frauen)
- 6 Herzkarten
- 30 Flirt-Chips
- 10 Herz-Chips
- 40 Beziehungschips
- 1 Paar Hochzeitsringe-Chip
- 12 SMS Karten
(9 positiv, 3 negativ)
- 2 Würfel



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte, sodass alle Mitspieler den Spielplan gut erreichen können. Die Flirtchips und die Hochzeitsringe werden neben den Spielplan gelegt. Die Spielfiguren dürfen wahlweise auf dem Lauffeld platziert werden allerdings müssen gleichfarbige Spielfiguren mindestens 5 Felder Abstand haben.

Bei 3 Spielern erhält jeder Spieler beide Figuren sowie die dazugehörige Personenkarten in derselben Farbe. Es wird mit einem Würfel gewürfelt.

Bei 4 – 6 Spielern werden alle 6 Personenkarten gemischt und an jeden Spieler 1 Karte ausgeteilt. Die bei 4 oder 5 Spielern nicht benötigten Herzkarten werden neben dem Spielplan abgelegt. Die Personenkarten legen die Spieler offen vor sich ab. Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt und zwischen den Würfel-ergebnissen ausgewählt.

Jeder Spieler erhält die Herzkarten in seiner Farbe sowie 2 grüne Beziehungschips. Die SMS-Karten werden gemischt. Legt 8 SMS Karten verdeckt neben dem Spielplan ab. Die übrig gebliebenen 4 SMS Karten werden in die Schachtel zurückgelegt. Die restlichen Spielmaterialien wie Chips und Karten werden neben den Spielplan gelegt. Legt fest wer als erstes würfelt z. B. durch auswürfeln.

Jeder Spieler denkt sich für sich einen Kosenamen aus, mit dem er während des Spieles gerufen wird. Nachdem sich jeder Spieler mit seinem Kosenamen vorgestellt hat reden sich die Spieler nur noch mit ihren Kosenamen an. Wer einen Fehler macht, muss einen grünen Beziehungschip abgeben, dieser kommt aus dem Spiel.

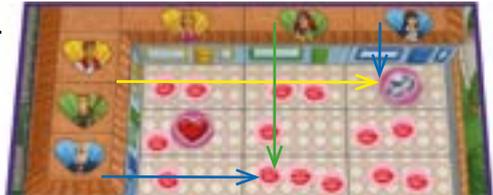
Blick auf den Spielplan:

Auf dem Lauffeld gibt es 8 besondere Felder, 4 Handy- und 4 Herzfelder.

Über den Lauffeldern befinden sich 9 Wertungsfelder: das Liebesbarometer.

Hier kann man ablesen, welches Paar besonders gut harmoniert.

Beispiel: Frau Blau und Mann Gelb sind schon verlobt. Frau Grün und Mann Blau haben dreimal geflirtet.



Spielablauf:

Die Personenkarte bestimmt deine Spielfigur, die Farbe und das Geschlecht das du in diesem Spiel darstellen wirst. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, würfelt. Bei 3 Spielern würfelt man mit einem Würfel und zieht eine von seinen beiden Figuren. Bei 4, 5 oder 6 Spielern würfelt man mit zwei Würfeln und wählt das Würfelergebnis eines Würfels und zieht damit seine Figur. Wer einen Pasch würfelt (zwei gleiche Zahlen), kann seine Figur entweder mit den Augen eines Würfels oder mit der Summe beider Würfel ziehen. Nach jedem Zug wird geprüft, ob geflirtet wird. - **Siehe Flirten** - Wenn ja, werden Flirtchips auf das entsprechende Feld des Liebesbarometers gelegt. Danach ist der linke Nachbar mit würfeln und ziehen an der Reihe. Bei jedem Zusammentreffen der weiblichen und männlichen Figuren auf den Lauffeldern gibt es für dieses Pärchen Flirtpunkte. Die Flirtpunkte pro Paar werden auf dem Liebesbarometers festgehalten.

Das Paar, das 4 Flirtpunkte hat, ist verliebt und erhält einen Herz-Chip.

Mit 8 Flirtpunkten sind sie verlobt und erhalten einen Verlobungsring.

Mit 12 Flirtpunkten sind sie verheiratet und erhalten die Eheringe.

Deshalb solltet ihr so viele Flirtpunkte wie möglich sammeln.

Jeder Mitspieler kann mit bis zu 3 Partnern des anderen Geschlechtes flirten.

Beispiel: Arno spielt den blauen Mann, der mit der gelben, der grünen und der blauen Frau flirten kann.



Wer auf ein Herzfeld zieht, erhält zunächst nach seinem Flirt, die Punkte die sich daraus ergeben. Anschließend kann der Mitspieler entweder ein vor sich liegendes (eigenes oder fremdes) Herz an einen beliebigen Spieler verschenken - **Siehe Herz verschenken** -, von einem anderen Spieler fordern ihm sein Herz zu schenken oder sich ein Herz nehmen, das neben dem Spielplan liegt (gilt nur ab 4 Spielern). Der abgebende Spieler nimmt sich einen Beziehungschip vom Vorrat.

Flirten

Flirten kann nur der Mitspieler der an der Reihe ist. Hierzu zieht er seine Figur um die erwürfelte Augenzahl vor. Geflirtet werden kann nun mit allen Figuren des anderen Geschlechtes wenn dieses auf demselben Feld oder auf einem Nachbarfeld stehen. Die flirtenden Mitspieler erhalten dafür Flirtchips: 2 Flirtchips, wenn das Pärchen auf demselben Feld steht, 1 Flirtchip, wenn das Pärchen benachbart steht. Es darf mit mehr als nur einem Mitspieler des anderen Geschlechtes gleichzeitig geflirtet werden. Die Flirtchips werden auf das entsprechende Paarfeld abgelegt. - **Siehe Blick auf das Spielfeld** -

Herz verschenken/anfordern

Jedes fremde Herz, das ein Spieler am Spielende hat, bringt ihm 2 Punkte; ein eigenes Herz dagegen 1 Minuspunkt. Dein eigenes Herz abzugeben verhilft dir Minuspunkte zu vermeiden. Jeder Spieler, der ein Herz abgibt, egal ob es das eigene oder ein fremdes ist, erhält 1 grünen Beziehungschip vom Vorrat.



Wer ein Herz verschenkt, macht dies etwa mit den Worten: „Lieber Kosename, hier überreiche ich dir mein Herz.“ Ausschmückungen sind keine Grenzen gesetzt. Der Empfänger bedankt sich bei den Abgebenden etwa mit den Worten „Herzlichen Dank, lieber Kosename“, und legt das Herz offen vor sich ab.

Wer ein Herz anfordert, macht dies etwa mit folgenden Worten: „Lieber Kosename“ schenk mir bitte dein Herz“ Der angesprochene Spieler muss ein vor ihm liegendes Herz abgeben und den Empfangenen Spieler mit dessen Kosename ansprechen.

Handyfeld und SMS Karten

Wer auf ein Handyfeld zieht, vergibt zuerst die Flirtpunkte, die sich durch seinen Zug ergeben. Anschließend zieht er die oberste SMS Karte und liest den Text laut vor und legt die SMS verdeckt vor sich ab.



Wer auf ein Handyfeld zieht, wenn sich alle 8 SMS bereits bei den Spielern befinden, kann entweder eine eigene positive oder negative SMS an einen Mitspieler geben oder von einem Mitspieler verlangen, dass dieser ihm eine SMS abgibt. Für jede positive SMS-Karte erhält man am Spielende 2 Punkte, für jede negative SMS-Karte 1 Minuspunkt.

SMS abgeben/ anfordern

Wer eine SMS an einen Mitspieler abgibt, benutzt dazu etwa folgende Worte „Lieber Kosenamen, ich sende dir eine schöne SMS.“ Der Empfänger sieht sich die SMS an, ohne sie vorzulesen und legt sie dann verdeckt vor sich ab. Der abgebende Spieler nimmt sich einen Beziehungschip vom Vorrat.

Wer eine SMS anfordert, benutzt dazu etwa folgende Worte: „Lieber Kosenamen, sende mir bitte eine SMS“ Der angesprochene Spieler muss eine vor ihm liegende SMS-Karte abgeben. Der Empfänger sieht sich die SMS an, ohne sie vorzulesen und legt sie dann verdeckt vor sich ab.

Flirtchips und Hochzeitsringe

Das Pärchen, das 4 Flirtchips hat, ist verliebt und erhält 1 Herzchip zur Ablage auf dem Wertungsfeld (Herz, Wert = 4 Punkte). Die Flirtchips werden zum Vorrat zurückgelegt.



Verlobt

Das Pärchen, das 1 Herzchip und 4 Flirtchips hat, verlobt sich. Der Herzchip wird auf den Verlobungsring umgedreht (Wert = 8 Punkte). Die Flirtchips werden zum Vorrat zurückgelegt.



Hochzeit:

Das Pärchen, das einen Verlobungs/Herzchip und 4 Flirtchips hat, heiratet und erhält die Hochzeitsringe (Wert = 12 Punkte). Die Flirtchips und der Verlobungs/Herzchip werden zum Vorrat zurückgelegt.



Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Pärchen die Hochzeitsringe erhält. Nun werden für jeden Spieler die Punkte ermittelt. Dazu wird das Flirtbarometer ausgewertet. Für jeden Spieler zählen die Flirtpunkte seines „besten“ Paares. Hierzu werden die Beziehungschip (1 Punkt), die Punkte für Herzen (2 Punkte für fremde, 1 Minuspunkt für das eigene) und die Punkte für SMS (positive oder negative Smileys) addiert bzw. abgezogen. Gewonnen hat, wer die meisten Gesamtpunkte hat.



Beispiel Abrechnung

*Viel Vergnügen wünscht
das Spielspass-Team*

Autoren: Bernhard Lach, Wolfgang Kramer, Uwe Rapp
Illustration: Dennis Lohausen
Grafik: Kurt Gall
© 2011 W&L Verlagsgesellschaft mbH
Seestraße 1
D-74232 Abstatt
www.spielspass-verlag.de

