

KOFFER PACKEN

extrem



Ein kreatives Memospiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Arve D. Fühler

SPIELMATERIAL

66 Objektkarten (zweiseitig)



22 Buchstabenkarten (zweiseitig)



Vorderseite

Rückseite

6 „Passen“-Karten



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



WENN EINER EINE REISE PLANT...

...dann kann er viel erzählen. Aber zuerst muss der Koffer gepackt werden.

REISEVORBEREITUNG

- Legt 36 zufällige Objektkarten in einem 6x6 Raster in der Tischmitte aus. Die restlichen Objektkarten könnt ihr zurück in die Schachtel legen, sie werden nicht benötigt.
- Mischt die Buchstabenkarten und legt davon 6 Karten mit der farbigen Seite nach oben als Reihe aus. Die restlichen Buchstabenkarten bilden einen Nachziehstapel. Legt diesen zur besseren Übersicht quer neben die Reihe der Buchstabenkarten.
- Haltet die 6 „Passen“-Karten bereit.
- Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, wird zum Startspieler ernannt und darf das Spiel beginnen.



SPIELZIEL

Wer sich beim Koffer packen an alle eingepackten Gegenstände erinnern kann und dabei selbst punkteträchtige Dinge mit auf die Reise nimmt, gewinnt dieses kreative Memospiel.

SPIELBLAUF

Der Startspieler beginnt. Dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, wiederholst du zuerst in der richtigen Reihenfolge, was deine Mitspielenden bisher in den Koffer gepackt haben. (Als Startspieler überspringst du diesen Punkt.) Dabei solltest du die Gegenstände ohne größeres Zögern aufzählen, ansonsten haben die Mitspieler das Recht, dir eine „Passen“-Karte zu geben. Dies geschieht auch, wenn du einen Gegenstand nicht vollständig richtig wiederholen konntest (siehe „Passen“-Karten auf Seite 4).

Dann musst du dir anhand der ausliegenden Objektkarten 1 Gegenstand ausdenken, den du mitnehmen möchtest. Dabei gelten folgende Regeln:

- **Du musst 2 Objektkarten auswählen.**
Du darfst die Karten dabei nicht umdrehen, sondern nur die offen liegenden Seiten nutzen.
- **Eine Karte beschreibt den Gegenstand – sie wird also als Eigenschaftswort (Adjektiv) verwendet.**
Die Abbildung auf der Karte sollte zum gewählten Adjektiv passen. Mehr zur Auswahl eines passenden Gegenstandes auf Seite 5.
- **Die andere Karte definiert den Gegenstand – du verwendest die Karte also als Hauptwort (Substantiv).**
Auch hier sollte die Abbildung zum gewählten Gegenstand passen. Außerdem sollte die Auswahl der beiden Karten relativ zügig erfolgen (ca. innerhalb 60 Sekunden). Ansonsten haben die Mitspieler das Recht, dir eine „Passen“-Karte zu geben. Dann kannst du in diesem Zug keinen Gegenstand auslegen.
- **Mindestens 1 der beiden gewählten Begriffe muss mit dem Buchstaben einer ausliegenden Buchstabenkarte beginnen. Nimm diese Buchstabenkarte ebenfalls zu dir.**
Fülle danach die Reihe der Buchstabenkarten wieder auf 6 auf.

- Nenne laut, was du in den Koffer einpacken möchtest. Lege dann die beiden Objektkarten aufeinander und die Buchstabenkarte darüber. Bilde für jeden eingepackten Gegenstand einen eigenen Stapel. Beginnen beide Begriffe mit dem Buchstaben der Karte, legst du die Karte mit der farbigen Seite nach oben, ansonsten mit der schwarz-weißen Seite.

Beispiel:

Nicole ist Startspielerin. Da noch niemand einen Gegenstand eingepackt hat, kann sie auch noch nichts wiederholen.

Jetzt wählt sie die Karten „Pfeil“ und „Auto“ und die Buchstabenkarte „R“. Dann sagt sie laut: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: Ein rasantes Rennauto.“ Sie legt die beiden Objektkarten aus und legt die Buchstabenkarte mit der farbigen Seite dazu. Jetzt ist Chris an der Reihe: Er wiederholt:

„Ich packe meinen Koffer



und nehme mit: Ein rasantes Rennauto“ und wählt dann selbst aus den Objektkarten 2 Karten aus und nutzt 1 der offen ausliegenden Buchstabenkarten.

Die „Passen“-Karten

Wenn du an der Reihe bist und bei der Aufzählung der bisher gepackten Gegenstände einen Fehler machst oder dir ein Gegenstand nicht einfällt, musst du eine „Passen“-Karte nehmen. Außerdem darfst du keinen neuen Gegenstand in den Koffer packen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn dir beim Ausdenken eines Gegenstandes nichts einfällt und die Mitspieler bereits eine angemessene Zeit (ca. 50 Sekunden) gewartet haben, dürfen sie dich etwas unter Druck setzen und langsam von 10 bis 0 herunterzählen. Gelingt es dir nicht, in dieser Zeit noch einen Gegenstand in den Koffer zu packen, musst du eine „Passen“-Karte nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

SPIELENDE

Sobald einer von euch eine zweite „Passen“-Karte nehmen müsste oder nur noch 2 Objektkarten ausliegen, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt die Punktwerte seiner Buchstabenkarten zusammen. Wer die meisten Punkte erreicht hat, wird zum Sieger erklärt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wessen Buchstabe zuerst im Alphabet kommt.

EINFACHERE VARIANTE

Legt eure Kartenkombinationen offen aus: Platziert die beiden Objektkarten und die Buchstabenkarte so übereinander, dass die Motive zu sehen sind. Dadurch wird es etwas einfacher, sich die korrekten Kombinationen zu merken.

REGELN FÜR DAS AUSDENKEN VON GEGENSTÄNDEN

Das Spiel lebt von witzigen und außergewöhnlichen Wortkombinationen und von der Fantasie. Daher sollten die Gegenstände und Kombinationen nicht zu engstirnig und kleinlich bewertet werden. Allerdings sollten die Begriffe auch immer nachvollziehbar bleiben.

Generell gilt:

- Die Illustrationen auf den Karten können frei, assoziativ und kreativ interpretiert werden, solange ein nachvollziehbarer Bezug zur Abbildung hergestellt werden kann.
- Es dürfen Fantasiegegenstände ausgedacht werden. Sie sind gültig, wenn kein anderer Spieler ein Veto einlegt. Ansonsten muss ein anderer Begriff gesucht werden.
- Es dürfen zusammengesetzte Begriffe genutzt werden.
- Es dürfen auch mehr als 2 einzelne Wörter verwendet werden, wenn sie in einem klaren und eindeutigen Zusammenhang stehen und Sinn ergeben.
- Wortschöpfungen sind zulässig, wenn sie in einem vernünftigen Rahmen bleiben und den oben genannten Kriterien entsprechen.

Beispiel:

Diese Abbildung könnte als folgende Objekte interpretiert werden:



Wald, Baum, Wäldchen, Lichtung, Holz, Forst, Tanne, Kiefer, Fichte, Nadelbaum, Weihnachtsbaum, Konifere, Tannennadel, Laubbaum, Eiche, Birke, Laub,...

Oder als folgende Eigenschaften:

hölzern, natürlich, gewachsen, weihnachtlich, harzend, stachelig, duftend, grün, dreieckig, tannenförmig, nadelnd,...



Und diese Abbildung könnte stehen für:
Palette, Farbe, farbig, bunt, Künstlerpalette, Farbmischbrett, Gekleckse, Künstlerutensil, künstlerisch, blau, rot, grün, kreativ, Malerei,...

Eine Kombination dieser beiden Karten könnte also beispielsweise sein:

...eine schwarschimmernde Scheinzypresse

...ein fichtengrünes Farbspektrum

...ein farbenfrohes Fichtenwäldchen

...eine blaue Blautanne

Seid kreativ!

IMPRESSUM

Autor: Arve D. Fühler · **Illustration & Grafikdesign:** Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de ·

Realisation: Stefan Stadler

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,

©2017 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele