



SMS4U

Jeder, ob Handybesitzer oder nicht, kennt die beliebten SMS-Nachrichten. In diesem Spiel bekommt man nur die Zahlenvorgabe der Tastenbelegung als Nachricht. Welches Wort sich dahinter verbirgt knobelt jeder für sich aus (alle Spieler gleichzeitig). Derjenige Spieler, der das Wort zuerst gelöst oder erraten hat, bekommt zwischen einem und vier Chips. Der Sieger ist natürlich der Spieler mit den meisten Chips. Also welche Nachricht wurde verschickt?

Doch zuerst zum Kleingedruckten: SPIELER: 2-6 ab 10 Jahre

SPIELDAUER: ca. 30 Minuten

SPIELMATERIAL: 1 Spielplan,
1 SMS-Würfel,
1 Spielstein,
35 SMS-Chips,
6 SMS-Karten
49 Quizkarten
1 Spielanleitung



SMS-Chips



SMS-Karte

Vor dem ersten Spielen wird der Blankowürfel mit den sechs Aufklebern des Aufklebeblattes beklebt. Die SMS-Chips werden aus dem Stanztableau gebrochen. Jetzt ist alles komplett.

SPIELVORBEREITUNG:

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Der Spielstein wird auf das Startfeld gesetzt. Die Spielkarten werden gemischt und als Stapel neben den Spielplan gelegt. Hierbei liegt die Seite welche die Zahlenkombination zeigt, bei jeder Karte oben (auf der Rückseite stehen die Lösungen). Alle SMS-Chips werden ebenfalls für jeden gut erreichbar neben den Spielplan gelegt. Die oberste Karte des Kartenstapels wird nun so in die Mitte des Spielplans gelegt, dass die 4 Zahlenkombinationen zu sehen sind. Jeder Spieler erhält eine SMS-Karte, diese legt er vor sich ab. Es empfiehlt sich, dass jeder Spieler sich noch einen Stift und einen Zettel zurechtlegt. Der jüngste Spieler beginnt, danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

JETZT GEHT'S LOS:

Der Spieler, der an der Reihe ist, erhält den Würfel und würfelt. Was zeigt der Würfel?



Der Spieler zieht den Spielstein um die gewürfelte Zahl nach vorne. Nun wird der Begriff gesucht, der sich hinter der Zahlenkombination verbirgt, die neben der gewürfelten Zahl steht. Jede Zahl der Zahlenkombination stellt hierbei gemäß der Tastenbelegung eines Handys einen Buchstaben dar. So kann z.B. die Zahl 2 dem Buchstaben A, B oder C entsprechen. Nachdem allen Zahlen ein sinnvoller Buchstabe zugeordnet wurde entsteht der gesuchte Begriff. Hilfreich hierbei ist der Stift und der Zettel.

Alle Spieler versuchen gleichzeitig die Zahlenkombination zu lösen und den Begriff zu erraten. Wer glaubt, den Begriff zu wissen, ruft ihn laut aus. Der Spieler, der den Begriff genannt hat, dreht die Spielkarte für die anderen nicht sichtbar zu sich herum und liest nach ob seine Vermutung richtig war. Stimmt seine Vermutung mit dem gesuchten Begriff überein erhält er genau so viele SMS-Chips wie der Würfel anzeigt. Dazu zeigt er den anderen Mitspielern den Begriff auf der Karte. Die Karte selbst wird durch eine neue Karte vom Kartenstapel ersetzt. Die "verbrauchte" Karte kommt zurück in die Spieleschachtel. Die "neue" Karte liegt nun in der Spielplanmitte und der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.

War die Vermutung falsch, legt der Spieler die Spielkarte so zurück in die Spielplanmitte, dass die anderen Spieler noch weiterlösen können. Der Spieler selbst darf nun natürlich erst bei der neuen Karte wieder mitspielen.



DER JOKER! Der Würfel zeigt ein X. Nun kann sich der Spieler, der gewürfelt hat, eine der 4 Zahlenkombinationen aussuchen, die gelöst werden soll. Dazu nennt er den anderen Mitspielern laut die dazugehörige Zahl von 1 bis 4 und zieht den Spielstein entsprechend um so viele Felder vor. Der Spielablauf ist danach der gleiche wie zuvor beschrieben.



PECH GEHABT ! Der Spieler hat keine Verbindung. Der nächste Spieler ist am Zug und darf würfeln.

NOCH EINIGE WICHTIGE REGELN:

Sollte es den Spielern nicht gelingen einen Begriff zu lösen, können sie gemeinsam beschließen, den Begriff der nächsten Karte des Kartenstapels zu lösen. Die nicht gelöste Karte kommt zurück in die Spieleschachtel.

Bei einer gewürfelten 4 werden immer SMS-Abkürzungen gesucht. Zur Vereinfachung stehen die verwendeten Abkürzungen auf der Rückseite der SMS-Karten.

Ist in einer Zahlenkombination ein Buchstabe nicht schwarz sondern grau, stellt die Zahl keinen Buchstaben dar, sondern bleibt als Zahl in der Antwort erhalten.

Die Buchstaben Ü, Ä und Ö werden als UE, AE und OE in der Zahlenkombination dargestellt.

Sollte ein Spieler unter der angegebenen Zahlenkombination einen anderen sinnvollen Begriff finden, gilt auch dieser als richtig.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn der Spielstein über das START-/ZIEL-Feld hinweggezogen wird. Der dazugehörige Begriff wird nicht mehr gelöst. Es gewinnt der Spieler der die meisten SMS-Chips erhalten hat.

©2001 W&L Verlagsgesellschaft mbH
Nußbaumweg 4
D-71720 Oberstenfeld

Und nun viel Spaß !

Bitte aufbewahren!