

# SPONTAN

Woran denkst 'n DU?



## Das flotte Ratespiel für 3 - 8 Spieler von 14 - 99 Jahren.

Ja, an was denkst denn Du,  
wenn Du das Wort *Biene* hörst?  
An Honig, an Blüten oder an  
eine kesse Blondine? Oder an  
was? Die spontanen Gedanken  
der Mitspieler zu erraten -  
darum geht es in diesem Spiel.  
Über 600 Begriffe von A wie  
*Abenteurer* über M wie *Marilyn*

Monroe bis Z wie *Zitrone* geben  
genügend Stoff für geistige  
Akrobatik. Reihum wird jeder  
zum Medium. In der Telepathie-  
Runde winken die meisten  
Punkte. In der Schnellrate-  
Runde sprudeln alle wild durch-  
einander; Gedanken fliegen  
hier wie Fetzen. Wer kommt  
zuerst drauf? **Ziel ist es,  
möglichst viele spontane  
Gedanken richtig zu erraten.**

© 1992 Western Publishing Company  
© 1993 F.X. Schmid  
D-83209 Prien

**No. 71308.2**



## Spielzubehör und Vorbereitung

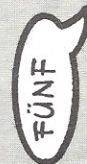
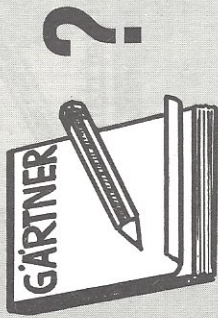
- **1 Spielplan.** Er wird zu Beginn in die Tischmitte gelegt.
- **8 Spielfiguren.** Jeder Spieler wählt eine aus und stellt sie auf das Startfeld.
- **1 Sanduhr.** Sie wird auf das runde Mittelfeld des Spielplans gestellt.
- **110 Karten** mit je 6 Begriffen. Diese werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- **Zusätzlich** werden noch Papier und ein Stift benötigt.

## Spielablauf

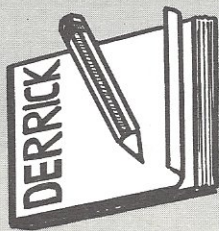
- **Es beginnt,** wer spontan zuerst "Ich!" ruft. Dieser Spieler ist das Medium für den ersten Begriff. Ist dieser abgeschlossen, wird der linke Nachbar zum neuen Medium usw.
- **Das Medium** verkündet zunächst einmal - ganz geheimnisvoll - eine beliebige Zahl zwischen 1 und 6. Dann nimmt es die oberste Karte vom Stapel und liest den dieser Zahl zugeordneten Begriff laut vor.

## Telepathische Hinweise

- **Allzu abwegige Gedanken** führen zwar die Mitspieler in die Irre, nützen aber auch dem Medium nichts, da es am Punktwinn beteiligt ist. Trotzdem: Nicht lang überlegen, sondern wirklich SPONTAN den ersten Gedanken aufschreiben!
- **Spontane Gedanken** können einzelne Wörter, aber z. B. auch ganze Filmtitel, Redewendungen oder Namen sein.
- **Was ist richtig?** Bei der Bewertung sollte man weder zu kleinlich, noch zu großzügig verfahren. Hier muß jede Spielgruppe selbst ein Gefühl entwickeln, was noch akzeptabel ist und was nicht.
- **Kleine Hinweise** in der Schnellrate-Runde wie "fast" oder "anderes Wort" können erlaubt sein, wenn sich die Spieler vorher darauf einigen.

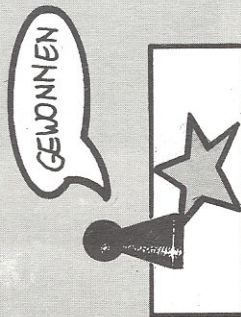




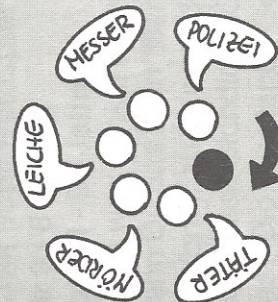


- **Der erste Gedanke** - also die erste Assoziation, die dem Medium zu diesem Begriff in den Sinn kommt, schreibt es nun - verdeckt für die anderen Spieler - auf einen Zettel. Das Medium darf in keiner Form Hinweise oder Andeutungen darüber an seine Mitspieler geben.

- **In den anschließenden Raterunden**, der Telepathie-Runde und der Schnellrate-Runde, müssen die Spieler versuchen, diesen spontanen Gedanken des Mediums zu erraten. Gelingt dies, gibt es Zugpunkte.

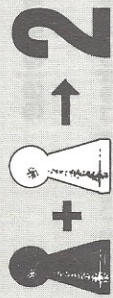


- **Das Spielende** tritt ein, wenn der erste Spieler mit seiner Figur das Zielfeld mit dem Stern erreicht. Er gewinnt das Spiel. Gelingt dies mehreren Spielern gleichzeitig, haben diese alle gewonnen.

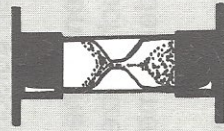


## 1. Die Telepathie-Runde

- **Reihum**, beginnend mit dem linken Nachbarn des Mediums, kann jeder Mitspieler einen Tip abgeben, von dem er glaubt, daß es sich um den spontanen Gedanken des Mediums handelt.
- **Tippt ein Spieler richtig**, endet diese Runde sofort, und es kommt zur Wertung. Zum Beweis zeigt das Medium seine schriftliche Notiz.



- **Je zwei Felder vorrücken** dürfen der Spieler mit dem richtigen Tip und das Medium.
- **Tippen alle falsch**, endet damit die Telepathie-Runde und es beginnt die Schnellrate-Runde.



## 2. Die Schnellrate-Runde

- **Die Sanduhr** wird umgedreht. Nun haben alle Spieler 45 Sekunden Zeit, den spontanen Gedanken des Mediums zu finden.
- **Alle rufen gleichzeitig und schnell** beliebig viele Wörter bzw. Assoziationen durcheinander, um so vielleicht den richtigen Gedanken zu erwischen.
- **Die Schnellrate-Runde endet**, sobald ein Spieler den richtigen Gedanken gefunden hat oder die Sanduhr abgelaufen ist.
- **Je 1 Feld vorrücken** dürfen der Spieler mit dem richtigen Tip und das Medium.
- **Endet die Runde ohne richtigen Tip**, darf kein Spieler vorrücken. In jedem Fall folgt das nächste Medium mit einem neuen Begriff.

