

Wenn alle ihre Chips erhalten haben, werden die Bewertungskarten wieder so unter die Spielerinnen verteilt, dass jede wie zu Beginn – einen vollständigen Bewertungskartensatz erhält.

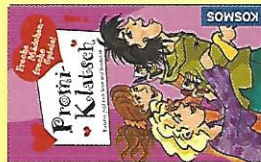
Nun kommt die nächste Spielerin an die Reihe, deckt eine neue Themenkarte auf, liest ein Thema davon vor und erzählt ihre Geschichte dazu.

### ★ SPIEL-ENDE

Das Spiel endet bei zwei oder drei Spielerinnen nach 6 Erzählrunden und bei vier oder fünf Spielerinnen nach 4 Erzählrunden. Gewonnen hat die Spielerin mit den meisten Belohnungschips-Punkten!

Wenn ihr noch mehr Lust auf freche Spiele habt – es gibt noch weitere Spiele aus der Reihe „Freche Mädchen – freche Spiele!“

### BISHER SIND ERSCHEINEN



Ein blitzschnelles Reaktionsspiel um Stars, Sternchen und Autogramme, den siebten Himmel kommen.



Ein spannendes Kartenspiel, bei dem freche Mädchen in den siebten Himmel kommen.



Ein cooles Partyspiel um Themen, die alle frechen Mädchen interessieren.



Ein turbulentes Kartenspiel mit Pfiff für freche Mädchen.

Illustrationen: Birgit Schössow  
Gestaltung: Birgitta Graf/Dorisim  
Redaktionelle Bearbeitung: Barbel Schmidts  
© 2007 KOSMOS Verlag  
Pflanzstraße 5-7, D-70784 Stuttgart  
Tel.: +49(0)7141-291-0  
Fax: +49(0)7141-291-199  
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Nach der Reihe  
„Freche Mädchen – freche Bücher!“  
© 1998-2007 by Thienemann Verlag  
(Thienemann Verlag GmbH), Stuttgart/Wien  
Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY  
Art.-Nr. 697786  
523751

Freche Mädchen – freche Spiele!

# Süße Jungs & Abenteuer

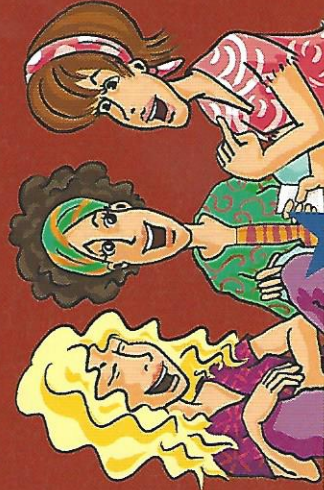
Witziges Erzählspiel zum Staunen und Lachen!

Witziges Party-Erzählspiel für  
Pfiffige Mädchen ab 10 Jahren

Erzähl doch mal von einem süßen Jungen, als er mal nicht süß war, von deinem Traumberuf oder etwas zum Thema „Stehlen“. Je witziger und ehrlicher die Spielerinnen ihre ganz persönliche Story vortragen, desto mehr Spaß kommt dabei auf und desto mehr Belohnungspunkte können sie ergattern.

### SPIELMATERIAL

- 70 Themenkarten (mit je 2 Themen auf Vorder- und Rückseite)
- 20 Bewertungskarten (je 5 x Stern/Toll/Super/Bravo)
- 30 Belohnungschips (groß/rot = Wert 5, klein/gelb = Wert 1)



KOSMOS

KOSMOS

## SPIELVORBEREITUNG

Die 70 Themenkarten werden gemischt. Die Spielerinnen entscheiden, mit welcher Kartenseite sie spielen. Wenn sie mit der roten Seite spielen wollen, werden die Karten mit der grünen Seite nach oben als Stapel in die Tischmitte gelegt.

Die **Belohnungschips** werden bereit gelegt. Jede Spielerin erhält ein Set mit **Bewertungskarten**, das sie verdeckt vor sich ablegt.

- ★ Bei 5 Spielerinnen: je eine Karte *Stern*, *Super*, *Bravo*, *Toll*.
- ★ Bei 4 Spielerinnen: bleibt die *Toll*-Karte in der Schachtel.
- ★ Bei 3 Spielerinnen: bleiben die *Toll*- und *Bravo*-Karten in der Schachtel.



## SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die „gesprächigste“ Spielerin beginnt. Sie deckt die oberste Themenkarte des Stapels auf und entscheidet sich für eines der Themen. Dieses liest sie laut vor. Jetzt erzählen reihum alle – beginnend mit der Vorleserin – etwas Passendes aus ihrem Leben.

Heißt es z. B. „Erzähl doch mal von deinem Traumberuf“, kann reihum jede Spielerin erzählen, was sie gerne einmal werden möchte und auch erklären, warum das ihr Traumberuf ist. Die Spielerinnen können sich ganz nach Belieben etwas kürzer fassen oder auch mal etwas ausschweifender erzählen.

Nachdem alle ihre Geschichte erzählt haben, bewerten alle gemeinsam die Geschichten der Mitspielerinnen mit den verschiedenen Bewertungskarten. Diese werden verdeckt vor jede Mitspielerin hingelegt. Die Karte mit dem Stern wird verdeckt vor diejenige Erzählerin gelegt, deren Geschichte man selbst am besten fand. Die anderen Karten verteilt man – ebenfalls verdeckt – wie es einem gefällt.

**Beispiel:** Lea war Vorleserin und spielt mit Anna, Sabine und Nicole:

Lea fand die Geschichte von Anna am besten. Sie legt verdeckt ihre Stern-Karte vor Anna. Dann legt sie verdeckt ihre Super-Karte vor Sabine und ihre Bravo-Karte vor Nicole.

Anna fand die Geschichte von Nicole am besten. Sie verteilt verdeckt die Bravo- und die Super-Karte an Lea und Sabine und legt verdeckt ihre Stern-Karte vor Nicole.

Sabine fand Annas Geschichte am besten und legt verdeckt ihre Super-Karte vor Lea, ihre Stern-Karte vor Anna und ihre Bravo-Karte vor Nicole.

Nicole fand Sabines Geschichte am besten und legt vor Sabine verdeckt ihre Stern-Karte und verteilt die anderen beiden Karten an Anna und Lea.

Nun nimmt jede Spielerin die verdeckten Bewertungskarten, die sie von ihren Mitspielerinnen erhalten hat, und mischt die Karten durch – so kann niemand mehr erkennen, welche Karte von welcher Spielerin abgegeben wurde. Dann werden die Bewertungskarten aufgedeckt.

## BEWERTUNG

Beginnend mit der Startspielerin wird nun reihum geprüft, wie viele Punkte jede einzelne Spielerin erhält.

- ★ Für jede erhaltene Stern-Karte gibt es einen gelben Belohnungschip.
- ★ Für 2 Bravo-, Super- oder Toll-Karten gibt es ebenfalls einen gelben Belohnungschip.
- ★ Für 3 Bravo-, Super- oder Toll-Karten gibt es zwei gelbe Belohnungschips.
- ★ Für 4 Bravo-, Super- oder Toll-Karten gibt es drei gelbe Belohnungschips.

**Beispiel:** Nicole hat eine Stern-Karte (= 1 Punkt) und 2 Bravo-Karten (= 1 Punkt) erhalten und ergattert somit 2 gelbe Belohnungschips.

**Hinweis:** 5 kleine, gelbe Belohnungschips können jederzeit in einen großen, roten gewechselt werden.