

BRAIN STORM

FÜR KREATIVE QUERDENKER

von Haim Shafir

mit Illustrationen von Marina Zlochin

Spieler: 2–10 Personen Alter: ab 12 Jahren Dauer: ca. 15 Minuten



amigo-spiele.de/01652

SPIELMATERIAL

120 Motivkarten



SPIELIDEE

Wer stellt als Erster eine Verbindung zwischen zwei ausliegenden Karten her? Hier ist volle Kreativität gefragt! Wer es schafft, bekommt die Karten. Danach wird die Auslage wieder aufgefüllt und es geht sofort weiter. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt!

SPIELVORBEREITUNG

Mische alle 120 Karten und lege 9 davon für alle Spieler gut sichtbar offen in die Tischmitte.

Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel.

Beispiel für eine Startaufstellung:



SPIELABLAUF

Sobald die 9 Karten liegen, beginnt das Spiel. Alle Spieler spielen gleichzeitig und versuchen immer, genau 2 der Karten miteinander zu verbinden.

WAS IST EINE VERBINDUNG?

Um zwei Karten miteinander zu verbinden, können die Spieler alles benutzen, was ihnen beim Betrachten der Motive durch den Kopf geht.

So ist es möglich, aus zwei Motiven ein zusammengesetztes Hauptwort zu bilden, aber auch Ausdrücke oder Bezeichnungen im übertragenen Sinn, Filmtitel, Gefühle usw. können die Spieler benutzen.



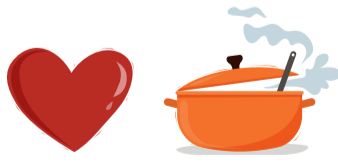
Geburtstag



Zeit ist Geld



Überraschungsparty



Lieblingsessen

Es ist auch erlaubt, Eigenschaften der abgebildeten Gegenstände zu verwenden.



Harte Arbeit



Schwarzgeld

VERBINDUNG GEFUNDEN?

Wer eine Verbindung gefunden hat, nennt sie laut und zeigt auf die beiden Karten, die er miteinander verbunden hat.

Stimmen die restlichen Spieler zu, darf er diese beiden Karten zu sich nehmen. Danach wird die Auslage wieder auf 9 Karten aufgefüllt und das Spiel geht sofort weiter.

Kann er seine Mitspieler nicht überzeugen, geht das Spiel weiter, bis eine andere Verbindung gefunden wurde.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel und alle Karten in der Mitte aufgebraucht sind. Es gewinnen der oder die Spieler mit den meisten Karten.

TIPPS ZU VERBINDUNGEN

Unser Gehirn tendiert dazu, einem Bild oder einem Objekt schnell einen Begriff zuzuordnen. Wenn man allerdings nicht bei dem ersten Begriff bleibt und nach weiteren Bedeutungen sucht, kommt man schnell vielen weiteren Möglichkeiten auf die Spur.



Der Käfig steht nicht nur für einen Vogelkäfig, sondern kann zum Beispiel auch für „Freiheit“ oder „Gefängnis“ stehen.

Die Leiter kann zum Beispiel auch für „hoch“, „runter“ oder „klettern“ stehen.



KENNEN SIE AUCH DIESE SPIELE?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

