

CONCEPT™

„Concept“ in Kurzform

Spielprinzip

Das Ziel in „Concept“ ist es, Begriffe durch die Verknüpfung von Pictogrammen zu erklären und zu erraten. Eine Mannschaft aus zwei Spielern, die nebeneinander sitzen, wählt einen Begriff aus, den die anderen Spieler erraten sollen. Die beiden Spieler können sich abstimmen und platzieren dann gemeinsam möglichst klug Figuren auf den Piktogrammen des Spielplans. Wer als Erster den Begriff errät, erhält 2 Siegpunkte. Und wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Beispiele:



Eine weiße Flüssigkeit? Das ist einfach: Milch.



Eine rote Flüssigkeit? Wein.



Hier suchen wir ein Tier, das im Wasser lebt. Woran denken Sie spontan? Ein Fisch.



Es geht bei „Concept“ nicht nur um Tiere. Was ist, wenn die Vorgabe lautet:

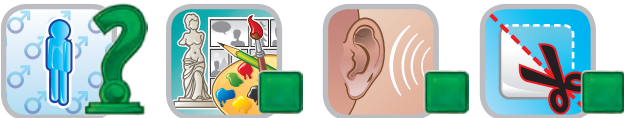


Es handelt sich um eine **Motorsäge**, da dies ein mechanisches Werkzeug ist, das Holz schneidet.



„Concept“ beschränkt sich aber nicht auf einfache Begriffe.

Es ist zum Beispiel auch möglich, eine berühmte Persönlichkeit zu erraten.



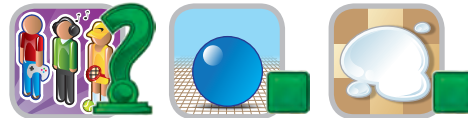
Ein Künstler mit einem abgeschnittenen Ohr? Haben Sie das erraten?
Es handelt sich natürlich um **Vincent van Gogh**!



Wie Sie wahrscheinlich gemerkt haben, kamen bisher ausschließlich Figuren einer einzigen Farbe zum Einsatz. Die Figuren anderer Farben ermöglichen es, Unterkategorien hinzuzufügen, um das gesuchte Konzept zu präzisieren.



Wir suchen hier ein Bauwerk aus Metall, das an einem Ort bzw. in einem Land mit den Farben blau-weiß-rot steht – nicht ein blau-weiß-rotes Bauwerk. Es geht also um den **Eiffelturm**.



Gesucht wird folglich eine Sportart, bei der ein weißer Ball verwendet wird.
Wir fügen eine Unterkategorie hinzu.



Dabei kommt auch ein zylindrisches Holz zum Einsatz. Und eine weitere Unterkategorie.



Das Land sind die Vereinigten Staaten. Es handelt sich also um **Baseball**!

Anmerkung:

Es gibt ein Hauptkonzept (grüne Figur) sowie Unterkategorien, die das Hauptkonzept näher definieren.

Die Unterkategorien sind sehr nützlich, da sie Hinweise auf die gesuchte Antwort geben.

Weitere Beispiele finden Sie am Ende dieser Spielanleitung.

Spielmaterial:

- 1 Spielplan mit Piktogrammen
- 5 Spielfiguren-Sets:
- 1 grünes Set, das aus der Figur für das Hauptkonzept (großes Fragezeichen) und 10 Würfeln besteht
- 4 Sets (blau, rot, gelb, schwarz), die jeweils aus einer Figur für die Unterkategorie (Ausrufezeichen) und 8 Würfeln bestehen
- 110 Concept-Karten, jede umfasst neun Begriffe, die in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt sind: einfach, schwierig, Herausforderung
- Chips „Doppelte Punkte“ (2 Siegpunkte) und „Einfache Punkte“ (1 Siegpunkt)
- 4 Spielhilfen
- 1 Plastikschaale



Spielregeln

Spielvorbereitung:

Der Spielplan mit den Piktogrammen wird in die Tischmitte gelegt, so dass alle Spieler ihn gut sehen und erreichen können. Die Concept-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Die 12 Chips „Doppelte Punkte“ kommen neben den Spielplan. Die Figuren und Würfel werden in die Schale gefüllt. Sie sind die wertvollen Werkzeuge, mit deren Hilfe die Begriffe erraten werden sollen! Nun werden zwei nebeneinander sitzende Spieler festgelegt, um die erste Mannschaft zu bilden.

Spielrunde:

Die Mannschaft zieht eine Concept-Karte und wählt einen Begriff von der Liste, den die anderen Spieler erraten sollen. Bei den ersten Partien empfehlen wir, einen einfachen Begriff auszusuchen.

Achtung: Die Begriffe des Schwierigkeitsgrads „Herausforderung“ erfordern in der Tat Erfahrung von allen Spielern.

Die Figur „Hauptkonzept“ wird als erste platziert und steht für den Begriff, der erraten werden soll. Indem die Mannschaft Würfel derselben Farbe einsetzt, präzisiert sie das Hauptkonzept. Wenn sie möchte, kann sie dieses durch Unterkategorien erweitern, indem sie Figuren und Würfel der entsprechenden Farben platziert (siehe Beispiel).



Der erste Spieler, der die richtige Lösung nennt, erhält 1 Chip „Doppelte Punkte“ (Wert: 2 Siegpunkte), und jedes Mitglied der Mannschaft, die den Begriff präsentiert hat, bekommt 1 Chip „Einfache Punkte“ (Wert: 1 Siegpunkt).

Nun sind die nächsten beiden Spieler an der Reihe, einen Begriff von einer neuen Concept-Karte erraten zu lassen.

Erläuterungen:

- Die anderen Spieler dürfen so oft raten, wie sie möchten.
- Die Mannschaftsmitglieder dürfen miteinander sprechen und sich im Geheimen abstimmen. Es ist sehr ratsam, dies zu tun, da die beiden möglicherweise an ganz unterschiedliche Dinge denken!
- Die Mannschaftsmitglieder dürfen „Ja“ sagen, wenn eine gute Antwort gegeben oder die richtige Richtung eingeschlagen wird, doch sie dürfen nicht direkt mit den anderen Spielern sprechen.
- Die Mannschaftsmitglieder dürfen die Würfel so verteilen, wie sie möchten, und sind NICHT verpflichtet, sie abwechselnd zu platzieren.
- Die Reihenfolge, in der man die Würfel einsetzt, kann wichtig sein! Die Mannschaftsmitglieder dürfen den Ratenden noch einmal zeigen, in welcher Reihenfolge die Würfel ins Spiel gekommen sind.
- Die Mannschaftsmitglieder dürfen so viele Würfel verwenden, wie sie wollen, um den Begriff zu erklären. Doch sie sollten darauf achten, die anderen Spieler nicht zu verwirren. Es gibt keine Begrenzungen oder Strafen für die Anzahl der verwendeten Figuren oder Würfel!
- Wenn der Begriff nach einer gewissen Zeit noch nicht erraten worden ist, wählen die Mannschaftsmitglieder eine dritte Person zu ihrer Unterstützung. Wenn trotzdem niemand den Begriff errät, wird diese Raterunde aufgegeben, und niemand bekommt dafür Punkte.
- Die Spielhilfen zeigen eine nicht vollständige Auflistung der Bedeutung der Piktogramme. Bei der Lektüre der Beschreibung kann man ihre ganze Vielfalt entdecken.
- Wenn die anderen Spieler nicht weiterkommen, können die Mannschaftsmitglieder einen Teil oder alle Würfel vom Spielplan entfernen und auf eine andere Weise von vorne beginnen.

Ende der Partie:

Sobald die 12 Chips „Doppelte Punkte“ vergeben worden sind, endet die Partie. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Anmerkungen des Verlags:

- Bei zahlreichen Tests haben wir schließlich das Punktesystem aufgegeben und einfach nur den Spaß am Präsentieren und Erraten genossen. Zögern Sie nicht, dasselbe zu tun – Sie werden dann möglicherweise noch mehr Freude haben!
- Hinsichtlich der Schwierigkeitsgrade haben wir beschlossen, denjenigen Spielern, die Begriffe aus den Bereichen „Schwierig“ oder „Herausforderung“ präsentieren, nicht mehr Punkte zukommen zu lassen, als für die einfachen Wörter vergeben werden. Aber wenn Sie möchten, können Sie auch den Schwierigkeitsgrad bei der Punktwertung berücksichtigen, indem Sie der präsentierenden Mannschaft und dem Rater 1 beziehungsweise 2 Punkte geben.

Einige Beispiele

„Concept“ ist ein Spiel, das von zunehmender Erfahrung profitiert. Verwenden Sie das Material, wie Sie möchten! Alle Ideen, selbst wenn sie verrückt sind, können funktionieren. Wichtig ist nur, dass die anderen Spieler Sie verstehen. Hier einige Beispiele:



Ein Konflikt und eine Vielzahl von Figuren auf dem Piktogramm „Mann“? Das ist **Krieg!**



Na, kommen Sie nicht drauf? Dann fügen wir eine Unterkategorie hinzu.

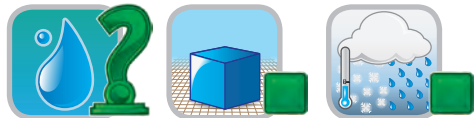


Dick und Doof.



Ein grünes, großes Tier, das vor sehr langer Zeit gelebt hat? Ein **Dinosaurier**.

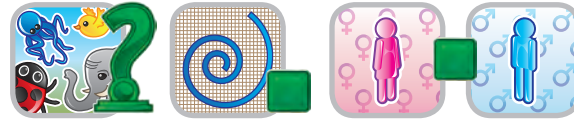
Die allgemeingültigen Piktogramme können mehrere, verschiedene Bedeutungen haben; reizen Sie diese aus:



Ein **Eiswürfel** – hier dient das Piktogramm „kalt“ zur Anzeige der Temperatur.



In diesem Fall zeigt „kalt“ die Jahreszeit Winter an – und dann kommen Sie auf **Weihnachten**.



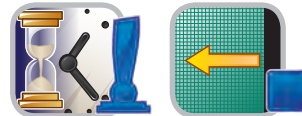
Eine **Schnecke**, die – wie jeder weiß – ein **Zwitter** ist.



Gesucht wird also ein Mann, dessen Arbeit der Kampf ist. Ein **Boxer**? Ein **Soldat**? Fügen wir noch eine Unterkategorie hinzu.



Japan – man erkennt die Fahne. Und eine weitere Unterkategorie:



Aha: Es handelt sich um einen Kämpfer der Vergangenheit – es ist ein **Samurai!**



Also ein eher männlich dominierter Beruf ...



Hier scheint wieder ein Tier ins Spiel zu kommen.



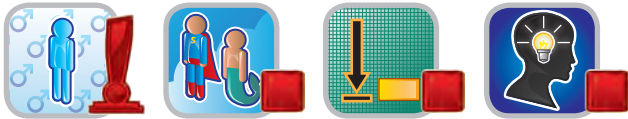
Der Mann scheint auf dem Tier zu sein.



Das Land sind die **USA**. Es geht also um einen **Cowboy**.



Offensichtlich ein Comic.



Eine gewitzte Figur.



Eine dicke Figur.



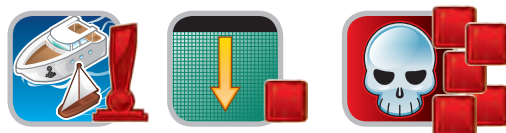
Ein weißes Haustier.



Und sie kämpfen gegen Italiener von früher? Ah, Römer. Asterix und Obelix also.



Wahrscheinlich ein Schauspieler oder Regisseur.



Ein Schiff sinkt, und es gibt viele Tote.
Die Titanic, also **Leonardo DiCaprio!!!**



Welche Flüssigkeit macht schwindelig? **Champagner!**

IMPRESSUM



Autoren:

Alain Rivollet und Gaëtan Beaujannot



Redaktion:

„Die Belgier mit den Sombreros“ alias Cédric Caumont & Thomas Provoost



Verantwortlicher DTP:
Alexis Vanmeerbeek



Produktionsleitung:
Guillaume Pilon



Grafik und DTP:
Éric Azagury & Cédric Chevalier



Spielregelkorrektur:
Ann Pichot, Axel Koszo



Übersetzung:

Regeln: Birgit Irgang

Karten und Korrektur: Christof Tisch



Vielen Dank an:

Yannick Mescam & Emilie Fleuret, Denise Stallings,
allen Spieletestern bei den Veranstaltungen **Belgoludique** und dem **Gathering of Friends**.

A game from REPOS PRODUCTION
published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombremos Production (2015) • All rights reserved.
Rue des comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com



Auf dem Material dieses Spiels werden einige eingetragene und nicht eingetragene Handelsnamen und Warenzeichen verwendet, die alleiniges Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber sind. Dieses Spiel und die Verwendung des Materials werden von den Inhabern der jeweiligen Marken in keiner Weise gesponsert, finanziell unterstützt, finanziert oder genehmigt – Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Spielmaterial darf ausschließlich persönlich und privat zu Vergnügungszwecken verwendet werden.