

WIRBELWIND-FELDER

Wenn eure Spielfigur auf einem Wirbelwind-Feld landet, wird euer Punkteergebnis für diese Spielrunde einmalig verdoppelt und die Spielfigur sofort nochmals um dieselbe Anzahl von Feldern vorgezogen. Hat ein Team beispielsweise **vier Punkte** erzielt und ist auf einem Wirbelwind-Feld gelandet, rückt eure Figur sofort um weitere **vier Felder** vor.



Nun muss das Rate-Team vorher-sagen, wie viele Antworten es zu der folgenden Kategorie erraten wird. Es muss sich auf eine Zahl (1-10) einigen.

Gelingt es dem Team, die Vorhersage genau zu treffen wird seine Spielfigur um die entsprechende Anzahl vorgerrückt.

Achtung: Das Team kann sofort aufhören zu raten, denn es gibt keine Extrapunkte, wenn mehr Begriffe erraten werden! Wird die Vorhersage nicht genau erreicht, schiebt der Team-Captain die Spielfigur um die Zahl der Vorhersage zurück.

FRAGEZEICHEN-FELDER

Beginnt ein Rate-Team seine Spielrunde auf einem Fragezeichen-Feld, entscheidet der Captain des Kontroll-Teams von welchem Kartenstapel er die oberste Karte nimmt.



SPIELENDEN

Das erste Team, das seine Spielfigur auf oder über das ZIEL-Feld hinaus zieht gewinnt das Spiel.



TENSION

DAS ULTIMATIVE RATESPIEL FÜR 2 TEAMS,
AB 8 JAHREN

INHALT

200 Tension-Karten, 1 Spielbrett, 2 Holzspielfiguren, 1 Punktezähler, 1 Sanduhr (1 Minute)



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Bei Tension steht der Teamgedanke im Vordergrund, denn nur gemeinsam könnt ihr gewinnen. In jeder Spielrunde spielt ein Team gegen eine Karte mit 10 Begriffen aus einer bestimmten Kategorie. Nennt so viele Begriffe aus dieser Kategorie wie möglich. Für jeden Übereinstimmenden Begriff erhaltet ihr einen Punkt. Jeder Punkt bringt euch auf dem Spielbrett dem Ziel näher. Welches Team wird gewinnen?



Download in EN  , FR  , IT 

SPIELVORBEREITUNG

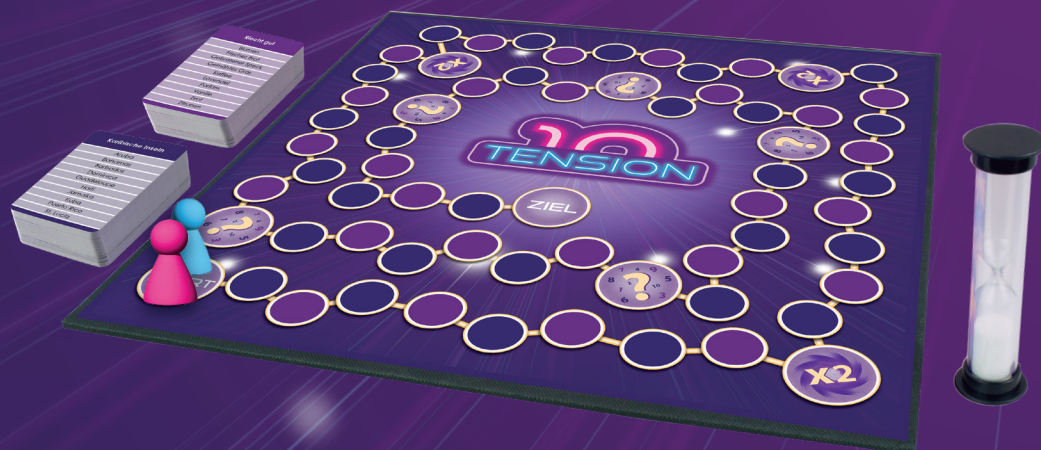
Teilt euch in zwei Teams auf, die ungefähr gleich groß sind. Bestimmt eure Team-Captains, die für die Wertung nach jeder Spielrunde verantwortlich sind.

Legt das Spielbrett in die Tischmitte. Ihr seht zwei verschiedenfarbige Felder. Die Tension-Karten haben die gleichen Farben. Wählt pro Farbe 50 Karten aus, mischt sie separat und bildet zwei Stapel, die ihr neben dem Spielbrett ablegt.

Hinweis: Für jüngere Kinder kann es sinnvoll sein, das Spiel nur mit den helllila Karten zu spielen, da diese etwas leichter zu beantworten sind. Ihr spielt das Spiel wie gewohnt, ignoriert jedoch die abwechselnd farbigen Felder auf dem Spielfeld.

Alternativ könnt ihr auch 'Kinder gegen Erwachsene' spielen. Hierbei spielen die Kinder mit den helllila Karten und die Erwachsenen mit den dunkellila Karten.

Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das START-Feld des Spielbretts. Mit dem Punktezähler haltet ihr die Anzahl der übereinstimmenden Antworten fest. Bevor das Spiel beginnt, müssen die 10 Regler auf der linken (X) Seite sein. Die Sanduhr wird bereitgestellt.



SPIELABLAUF

Das Team mit dem jüngsten Mitglied ist als erstes an der Reihe zu raten. Der Team-Captain des gegnerischen Teams, das Kontroll-Team, nimmt eine Karte von einem der beiden Stapel und legt sie **umgedreht** auf die dafür vorgesehene Fläche in der Mitte des Punktezählers, sodass das Rate-Team die aufgedeckte Kategorie nicht sieht. Jede Seite einer Karte enthält eine Kategorie und eine Liste mit zehn Begriffen, die zu erraten sind.

Der Captain des Kontroll-Teams liest die Kategorie laut vor und dreht dann die Sanduhr um. Bevor die Zeit abläuft, muss das Rate-Team versuchen, so viele Begriffe wie möglich zu erraten.

Das Kontroll-Team hält alle richtigen Antworten fest, indem es die entsprechenden Regler nach rechts - auf die Seite mit dem Haken (✓) - schiebt.

Beispiel: Das Rate-Team errät den Begriff, der an 4. Stelle steht.

Der Captain des Kontroll-Teams antwortet mit "Ja" und schiebt den vierten Regler nach rechts.



Es zählen nur die Begriffe, die auf der Karte stehen. Begriffe, die zu der Kategorie passen, aber nicht auf der Karte stehen, zählen nicht.

Achtung: Es wird ein Punkt vergeben, auch wenn verschiedene Schreibweisen möglich sind.

Das Rate-Team kann so lange raten, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Danach werden die Regler gezählt, die auf der rechten Seite sind. Jeder Regler zählt als ein Punkt.

Das Rate-Team bewegt dann seine Spielfigur um die gleiche Anzahl an Feldern auf dem Spielbrett vorwärts. Wenn ihr Beispielsweise **fünf Begriffe** der aktuellen Kategorie erraten habt, bewegt ihr eure Figur **fünf Felder** vorwärts.

Nun kann das Kontroll-Team noch die Begriffe nennen, die nicht erraten wurden. Die benutzte Karte wird unter den entsprechenden Stapel zurückgelegt und das Kontroll-Team ist nun an der Reihe zu raten.

Der Captain des neuen Kontroll-Teams nimmt den Punktezähler und schiebt alle Regler wieder nach links. Eine neue Karte wird auf den Punktezähler gelegt.

Wenn das Rate-Team bereit ist, gibt der Captain die neue Kategorie bekannt, dreht die Sanduhr um und das Rate-Team kann sofort beginnen.

In den folgenden Runden wird die Farbe des Kartenstapels durch das Feld bestimmt, auf dem zu Beginn einer Spielrunde die Spielfigur des jeweiligen Rate-Teams steht.

Beide Teams sind weiterhin abwechselnd am Zug. Die Captains können nach jeder Runde innerhalb des Teams wechseln.

Achtung: Beide Spielfiguren können sich gleichzeitig auf demselben Feld befinden.