



# DAS BRETTSPIEL

Ein Spiel für 2-6 beste Freunde ab 8 Jahren.

Autorin: Janet Kneisel, Redaktionelle Mitarbeit: ViktoriaSarina, Design: FioreGmbH.de

## INHALT:



1 Spielplan



6 Einhorn-Spielfiguren



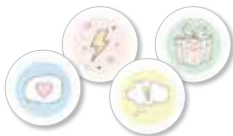
108 Karten in vier Aufgabenkategorien



2 Leerkarten zum Selbstgestalten



7 Regenbogenchips



24 Punktechips in vier Aufgabekategorien



1 Einschätz-Taler



1 Stell-dir-vor-Taler



1 Würfel

## HALLO!

Vor dir liegt eine Schachtel voller Fantasie, Kreativität und Spaß. Denn all das vereint das „Spring in eine Pfütze“-Brettspiel. Freue dich darauf, deine Freunde noch besser kennenzulernen. Freue dich auf eine unendliche Fantasiewelt. Freue dich auf eine Lachen, bis der Bauch weh tut. Freue dich auf eine lustige Zeit mit deinen Lieblingsmenschen. Viel Spaß beim Spielen wünschen V&S!

## ZIEL DES SPIELS



ist es, **je einen Chip in den vier unterschiedlichen Kategorien** zu gewinnen und danach als Erster das Pokal-Feld zu erreichen. Wer Kreativität, Humor, ein gutes Einfühlungsvermögen und am Ende noch etwas Glück beweist, kann dieses Spiel gewinnen und sich selbst einen richtig guten Freund nennen!

## SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Karton-Chips vorsichtig aus der Stanztafel. Platziert den Spielplan in der Tischmitte, sucht euch eine Einhorn-Spielfigur aus und stellt sie auf das Start-/Zielfeld.

Danach sortiert ihr die Karten nach Kategorien (Geschenk, Freunde-Battle, Freunde einschätzen, Stell dir vor), mischt diese und legt sie als vier verdeckte Kartenstapel neben den Spielplan.

Jeder Spieler legt zudem ein paar weiße Blätter und einen Stift bereit.

Schreibt euren Namen auf eure Blätter und haltet den Würfel bereit, dann kann das Freundschaftsbattle beginnen!



## SPIELVERLAUF (4-6 SPIELER)

Wer zuletzt ein Video von ViktoriaSarina gesehen hat, darf beginnen. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wer am Zug ist, würfelt und zieht seine Spielfigur in beliebige Richtung um die gewürfelte Augenzahl voran. Es dürfen beliebig viele Spielfiguren zur gleichen Zeit auf einem Feld stehen.

Landet deine Spielfigur auf einem der nachfolgenden Aufgabenfelder, so darfst du eine Karte vom entsprechenden Stapel ziehen. Lies eine der darauf stehenden Aufgaben vor und führe sie mit deinen Mitspielern gemeinsam aus.

Je nach Aufgabe können entsprechend Punktechips gewonnen werden!

## DIE FELDER UND IHRE BEDEUTUNG

### Kategorie: Geschenk

Deine Freunde sollen dir ein Geschenk machen – passend zu dem Thema, das du dir auf deiner gezogenen Karte aussuchst! Beispiel:

Was wäre das schönste Geschenk für mich für eine Fahrradtour?

Alle Mitspieler schreiben ihre Ideen auf die Blätter. Sobald alle fertig sind, sammelt dein linker Mitspieler die Blätter ein und liest alle Ge-



schenkideen in beliebiger Reihenfolge vor.

Welches ist dein Lieblingsgeschenk? Und wer hatte wohl diese Geschenkeidee?

Hast du richtig geraten, erhältst du **einen Geschenke-Chip**.

Konntest du es nicht erraten, so bekommst du **keinen Chip**.

Auch der Freund, der sich dein Lieblingsgeschenk ausgedacht hat, bekommt **einen Geschenke-Chip zur Belohnung!**



## Kategorie: Freunde-Battle

Hier treten alle Spieler im „Freunde-Battle“ gegeneinander an! Wer dieses Aufgabenfeld erreicht, zieht die oberste Karte vom passenden Stapel und liest eine Aufgabe vor. Dabei gibt es unterschiedliche Aufgabentypen:



1) Wer die Aufgabe als Erster oder am lautesten erledigt, gewinnt!

*Beispiel 1: Malt jeder 10 Herzen! Wer ist am Schnellsten?*

*Beispiel 2: Pfeift nacheinander! Wer pfeift am lautesten?*

2) Derjenige, der die Aufgabe richtig erledigt oder am nächsten dran ist, gewinnt.

*Beispiel 1: Wer schafft es, am nächsten mit der Zungenspitze zur Nase?*

*Beispiel 2: Wer braucht am wenigsten Versuche, um eine 6 zu würfeln?*



Der Gewinner im Freunde-Battle bekommt **einen Battle-Chip**.

Bei Gleichstand bekommen alle Gewinner **einen Battle-Chip**.



3) Diejenigen, die den Begriff erraten, gewinnen!

Hast du die Aufgabe gewählt, bist du in dieser Runde **Spilleiter**.

Als Spilleiter darfst du vorher tippen, wie viele Mitspieler den Begriff erraten werden. Deine Mitspieler schreiben auf, welcher Begriff es sein könnte.

*Beispiel 1 Pantomime:*

*Stelle ein Tier deiner Wahl mit **drei Bewegungen pantomimisch** dar.*

*Beispiel 2 Lippenlesen:*

*Wähle ein Wort mit T, du darfst den Begriff **drei Mal lautlos aussprechen**.*

*Beispiel 3 Beschreibung:*

*Beschreibe ein Land **mit drei Wörtern**, ohne es zu nennen.*



Jeder Spieler, der es erraten hat, bekommt **einen Battle-Chip**.

Zudem erhältst du als Spilleiter **einen Battle-Chip**, wenn du richtig getippt hast, wie viele Mitspieler deinen Begriff erraten.

## Kategorie: Freunde einschätzen

Bei dieser Aufgabe sollt ihr euch gegenseitig einschätzen. Wer dieses Aufgabenfeld als Erster erreicht, erhält den „Einschätz-Taler“ und ist Spielleiter dieser Runde. Als Spielleiter ziehst du die oberste Karte vom passenden Stapel und liest eine Aufgabe vor. Jeder (auch du) schreibt seine Antwort auf. Sammle alle Antworten ein und lies diese anschließend in beliebiger Reihenfolge laut vor. Eure Aufgabe ist es, zu erraten von wem in eurer Runde die Antworten stammen. Alle Mitspieler (außer dir) notieren auf ihrem Blatt, von wem die jeweilige Antwort sein könnte. Danach wertet ihr gemeinsam aus.

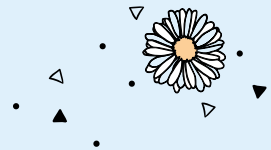


Wer die meisten Einschätzungen richtig hat, bekommt **einen Einschätz-Chip**.

Bei Gleichstand bekommen alle Gewinner **einen Einschätz-Chip**.

Als Spielleiter kannst du in dieser Runde **keinen Chip** sammeln. Darum gibst du nach der Auswertung den „Einschätz-Taler“ an deinen linken Nachbarn weiter.

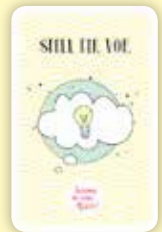
*Hinweis: Nachdem der erste Spieler den Einschätz-Taler bekommen hat, wird der Taler von nun an bei jeder Freunde-Einschätzen-Runde im Uhrzeigersinn weitergegeben!*



## Kategorie: Stell dir vor

Bei dieser Aufgabe ist Einfallsreichtum gefragt! Stellt euch vor, was ihr tun würdet, wenn ihr in eine außergewöhnliche Situation hineingeratet!

Wer dieses Aufgabenfeld als Erster erreicht, erhält den „Stell-dir-vor-Taler“ und ist Spielleiter dieser Runde. Als Spielleiter ziehst du die oberste Karte vom passenden Stapel und liest eine Aufgabe vor. Jeder (auch du) schreibt nun auf, was er in dieser Situation tun würde.



Anschließend sammelst du alle Antworten ein und liest sie in beliebiger Reihenfolge vor. Alle Mitspieler (außer dir) notieren auf ihrem Blatt, von wem die jeweilige Antwort sein könnte.

Danach wertet ihr gemeinsam aus:

Wer die meisten Antworten richtig zuordnen konnte, erhält **einen Stell-dir-vor-Chip**. Bei Gleichstand bekommen alle Gewinner **einen Stell-dir-vor-Chip**.

Als Spielleiter kannst du in dieser Runde **keinen Chip** sammeln. Darum gibst du nach der Auswertung den „Stell-dir-vor-Taler“ an deinen linken Nachbarn weiter.

*Hinweis: Nachdem der erste Spieler den Stell-dir-vor-Taler bekommen hat, wird der Taler von nun an bei jeder Stell-dir-vor-Runde im Uhrzeigersinn weitergegeben!*



## Regenbogenchips



Besitzt du von einer Aufgabe bereits einen Punktechip und würdest nochmal einen gewinnen, so erhältst du stattdessen einen Regenbogen-Chip. Sobald du **zwei Regenbogen-Chips** besitzt, musst du sie **gegen einen Punktechip** deiner Wahl eintauschen.

## Sonderfeld

Landest du auf einem „Spring in eine Pfütze“-Feld, darfst du zu einem Feld deiner Wahl springen (das Zielfeld ist ausgeschlossen) und dich mit deinen Mitstreitern der dortigen Aufgabe stellen.



## SPIELENDE

Sobald du von jeder Aufgabe einen Chip gesammelt hast, versuchst du das Pokal-Feld zu erreichen: Du musst das Feld nicht mit genauer Augenzahl erreichen. Übrige Würfelpunkte dürfen verfallen. Wem das zuerst gelingt, hat das Spiel gewonnen.

## SPIELVERLAUF (3 SPIELER)

Es gelten die gleichen Regeln wie zuvor! Einzige Änderung: Ihr müsst **zwei Punktechips pro Aufgabenkategorie** sammeln, um den Pokal zu gewinnen. Ihr bekommt dementsprechend erst **einen Regenbogen-Chip**, wenn ihr von einer Kategorie schon **zwei Punktechips** besitzt.



## SPIELVERLAUF (2 SPIELER)

Es gelten die Spielregeln wie zuvor! Allerdings müsst ihr **zwei Punktechips pro Aufgabenkategorie** sammeln, um den Pokal zu gewinnen.

Bei manchen Aufgaben gibt es noch folgende kleine Anpassungen:

2-3 Spieler: Für ein kurzes Spiel könntet ihr auch für jede Kategorie nur **einen Punktechip** sammeln.

Erreichst du ein Geschenke-Feld, liest du eine entsprechende Aufgabe vor.

Dein Mitspieler notiert **drei Geschenkeideen**:

1. Für dich
2. Für sich selbst
3. Ein Geschenk „zur Verwirrung“



Anschließend liest dein Mitspieler die Geschenkeideen in beliebiger Reihenfolge vor. Was ist das schönste Geschenk? Und welches war für deinen Mitspieler gedacht? Hast du richtig geraten, welches Geschenk dein Mitspieler „für sich selbst“ gewählt hat, bekommst du **einen Geschenke-Chip**.

Dein Mitspieler gewinnt **einen Geschenke-Chip**, wenn du „dein“ Geschenk als schönstes bewertet hast.

Wer das „Freunde-einschätzen-Feld“ als Erster erreicht, erhält den „Einschätz-Taler“ und ist Spielleiter dieser Runde. Als Spielleiter ziehst du die oberste Karte vom passenden Stapel und liest eine Aufgabe vor.

Schreibe **eine richtige und zwei Fake-Antworten** auf.

Markiere die richtige Antwort mit einem Sternchen.

Anschließend liest du die Antworten in beliebiger Reihenfolge vor.

Errät dein Mitspieler die richtige Antwort, so bekommt er **einen Einschätz-Chip**.

Anschließend erhält er den „Einschätz-Taler“.

Wer das „Stell-dir-vor-Feld“ als Erster erreicht, erhält den „Stell-dir-vor-Taler“ und ist Spielleiter dieser Runde. Als Spielleiter ziehst du die oberste Karte vom passenden Stapel und liest eine Aufgabe vor.

Schreibe **eine richtige und zwei Fake-Antworten** auf.

Markiere die richtige Antwort mit einem Sternchen.

Anschließend liest du die Antworten in beliebiger Reihenfolge vor.

Errät dein Mitspieler die richtige Antwort, so bekommt er **einen Stell-dir-vor-Chip**.

Anschließend erhält er den „Stell-dir-vor-Taler“.

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Distr: CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com  
Ravensburger® Spiele Nr. 26 136 9