

# Sag's mit Symbolen

**Spieler:** 3 – 6 Personen

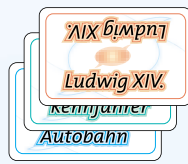
**Alter:** ab 12 Jahren

**Dauer:** ca. 45 Minuten

## • SPIELMATERIAL



6 Spielfiguren



112 Begriffskarten



8 Zahlenkarten



7 Markierungssteine



2 hellgraue Markierungssteine

Nur für die Variante!



10 Extra-Symbole

Nur für die Variante!

1 Spielplan

Kartenfelder

Startfeld



Zielfeld

Symbolfelder

## • SPIELIDEE

In jeder Spielrunde übernimmt ein Spieler die Rolle des Kandidaten. Der Kandidat muss einen bestimmten Begriff erraten. Je früher er den Begriff errät, desto mehr Punkte bekommt er dafür – allerdings steht ihm nur ein einziger Lösungsversuch zur Verfügung.

Reihum geben ihm die Mitspieler je einen Hinweis auf den gesuchten Begriff, indem sie einen grünen Markierungsstein auf ein Symbolfeld legen. Das gewählte Symbol **muss** zu dem gesuchten Begriff passen (oder zumindest eine vage Verbindung dazu aufweisen), sollte aber möglichst nicht zu offensichtlich sein, damit der Begriff nicht zu schnell erraten wird. Für jeden Hinweis und für das richtige Erraten der Begriffe gibt es Punkte auf einer Punkteskala. Wer mit seiner Spielfigur auf der Skala zuerst das Zielfeld erreicht, ist Sieger.

## • SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die er auf das Startfeld der Punkteskala (Feld 0) stellt.

Die 112 Begriffskarten werden gemischt. Acht Karten werden abgehoben und offen auf die Felder 1 bis 8 des Spielplans gelegt. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Die restlichen Begriffskarten kommen als verdeckter Zugstapel neben den Spielplan.

**Achtung:** Sollte ein Begriff von keinem Spieler erklärt werden können, so wird er weggelegt und durch einen neuen ersetzt. Ebenfalls ersetzt wird eine Karte wie „Spieler Grün“, wenn es keinen Spieler mit der grünen Spielfigur gibt.

Die acht Zahlenkarten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

Die sieben grünen Markierungssteine kommen neben die Kartenstapel.

Die zwei hellgrauen Markierungssteine und die zehn Extra-Symbole bleiben in der Schachtel; sie werden nur für die Variante benötigt.

Die Spieler entscheiden, wer in der ersten Spielrunde die Rolle des Kandidaten übernimmt. In den weiteren Spielrunden wechselt die Rolle des Kandidaten jeweils im Uhrzeigersinn.

## • SPIELABLAUF

Der Kandidat mischt die Zahlenkarten und gibt die oberste Zahlenkarte an seine Mitspieler. Diese schauen sich die Karte geheim an. Der Kandidat darf die Zahlenkarte natürlich nicht sehen.

Die Zahl auf der Karte legt fest, welchen der acht ausliegenden Begriffe der Kandidat erraten muss. Anschließend wird die Zahlenkarte verdeckt halb unter den Spielplan geschoben.

### Beispiel für einen Spielaufbau bei 4 Personen

**Sabine** **Frank**

**Begriffskarten** 

**7 Zahlenkarten** 



**Die Zahlenkarte, die den zu erratenden Begriff festlegt, wurde von Sabine, Frank und Lisa angeschaut und verdeckt halb unter den Spielplan geschoben.**

**Tim (Kandidat)** **Lisa**

## Die erste Spielrunde

Der linke Nachbar des Kandidaten beginnt und **muss** dem Kandidaten einen Hinweis geben. Einen Hinweis geben heißt: Der Spieler nimmt sich einen der grünen Markierungssteine und legt ihn auf ein freies Symbolfeld seiner Wahl.

**Ganz wichtig:** Der Hinweis muss grundsätzlich etwas mit dem gesuchten Begriff zu tun haben (siehe auch „Sonstiges“).

Nachdem der Kandidat einen Hinweis erhalten hat, muss er sich entscheiden,

- **entweder** eine Begriffskarte vom Spielplan zu entfernen, von der er annimmt, dass sie nicht die Lösung ist
- **oder** einen Lösungsversuch abzugeben.

Es ist zwar erlaubt, aber für den Kandidaten äußerst riskant, gleich zu Beginn einer Spielrunde einen Lösungsversuch zu unternehmen. Doch ist es zumeist sinnvoll, zwei oder drei Hinweise abzuwarten.

### • EINE BEGRIFFSKARTE ENTFERNEN

Der Kandidat nimmt eine Begriffskarte seiner Wahl, entfernt sie vom Spielplan und legt sie zurück in die Schachtel. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

- 1) Auf der entfernten Karte war **nicht** der gesuchte Begriff. Der Spieler, der den Hinweis gegeben hat, erhält **einen Punkt** und zieht mit seiner Spielfigur **ein Feld** vorwärts.
- 2) Auf der entfernten Karte **war** der gesuchte Begriff. Zur Kontrolle wird die halb unter dem Spielplan liegende Zahlenkarte aufgedeckt. Alle Spieler außer dem Kandidaten und dem Hinweisgeber erhalten **drei Punkte** und ziehen mit ihrer Spielfigur jeweils **drei Felder** vorwärts. Danach ist die Spielrunde sofort beendet (siehe „Die nächste Spielrunde“).

Nachdem der Kandidat eine Karte (die nicht die Lösung war!) entfernt hat, muss ihm der nächste Spieler im Uhrzeigersinn einen weiteren Hinweis geben, indem auch er einen Markierungsstein auf ein freies Symbol legt. Anschließend muss sich der Kandidat wieder entscheiden, ob er entweder einen Lösungsversuch abgibt oder ob er eine weitere Begriffskarte vom Spielplan entfernt, von der er glaubt, dass darauf nicht die Lösung ist.

In der beschriebenen Weise wird weitergespielt – so lange, bis der Kandidat sich nach einem erhaltenen Hinweis zu einem Lösungsversuch entschließt.

**Beachte:** Es können insgesamt sieben Hinweise gegeben und somit sieben Begriffskarten entfernt werden. Sieben Hinweise sind zwar äußerst selten, aber möglich. Es liegt dann nur noch eine Karte auf dem Spielplan. Diese Karte gilt dann als Lösungsversuch, für den es nur noch einen Punkt gibt.

• **EINEN LÖSUNGSVERSUCH UNTERNEHMEN**

Entscheidet sich der Kandidat zu einem Lösungsversuch, nachdem ein Markierungsstein von einem Mitspieler auf ein Symbolfeld gelegt wurde, sagt der Kandidat laut und deutlich, welchen der auf dem Spielplan liegenden Begriffe er für die gesuchte Lösung hält. Zur Kontrolle wird die halb unter dem Spielplan liegende Zahlenkarte aufgedeckt.

- War die Lösung **richtig**, dann erhält der Kandidat so viele Punkte, wie noch Begriffskarten auf dem Spielplan liegen, inklusive der Lösungskarte.
- War die Lösung **falsch**, dann erhalten alle Spieler, außer dem Kandidaten und dem letzten Hinweisgeber, drei Punkte.

**Achtung:** Nach einem Lösungsversuch, ob richtig oder falsch, kommt die Begriffskarte mit der Lösung immer zurück in die Schachtel. Danach ist die Spielrunde beendet (siehe „Die nächste Spielrunde“).

*Beispiel für eine Spielrunde:*

Tim ist der Kandidat. Es liegen folgende acht Karten auf dem Spielplan, der gesuchte Begriff ist Nr. 4 **Italien**.



*Der linke Nachbar des Kandidaten gibt den ersten Hinweis. Sabine legt einen grünen Markierungsstein auf das Handy-Symbol.*

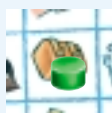


*Daraufhin entfernt Tim die Goethe-Karte vom Spielplan. Denn was hat Goethe mit Handys oder moderner Kommunikation zu tun?*



*Da Goethe nicht die gesuchte Lösung ist, bekommt Sabine für ihren Hinweis einen Punkt.*

*Frank gibt den nächsten Hinweis und legt einen grünen Markierungsstein auf das Koffer-Symbol.*



*Tim entfernt daraufhin die Urwald-Karte. Denn braucht man einen Koffer im Urwald? Oder macht man im Urwald etwa Urlaub?*



*Da Urwald nicht die gesuchte Lösung ist, bekommt Frank für seinen Hinweis einen Punkt.*

*Lisa gibt den nächsten Hinweis und legt einen grünen Markierungsstein auf das Sonnen-Symbol.*



*Mit der Sonne verbindet Tim Wärme und schönes Wetter. Das könnte auf Italien oder Ferien hindeuten. Tim ist mutig und wagt einen Lösungsversuch: „Italien“!*



*Da Italien die richtige Lösung ist und noch 6 Karten offen ausliegen, bekommt Tim sechs Punkte. Die Italien-Karte wird vom Spielplan entfernt und die Spielrunde ist beendet.*

**Die nächste Spielrunde**

Der linke Nachbar des vorherigen Kandidaten wird neuer Kandidat.

Es werden so viele neue Begriffskarten vom Zugstapel aufgedeckt und offen zu den verbliebenen Begriffskarten auf den Spielplan gelegt, bis dort wieder acht Karten ausliegen.

Der neue Kandidat mischt wieder alle acht Zahlenkarten, gibt die oberste Karte seinen Mitspielern, die sie sich anschauen. Anschließend wird die neue Zahlenkarte wieder verdeckt halb unter den Spielplan geschoben.

Es beginnt die neue Spielrunde, indem der linke Nachbar des Kandidaten einen ersten Hinweis gibt.

Auf diese Weise werden so viele Spielrunden gespielt, bis ein Spieler mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht hat.

## • SPIELEND

Ist eine Spielfigur im Ziel (Feld 35), ist das Spiel sofort beendet, überzählige Punkte verfallen. Der Spieler, dem diese Figur gehört, hat gewonnen. Sollten mehrere Figuren das Ziel gleichzeitig erreichen, dann haben alle diese Spieler gewonnen.

**Achtung:** Beim Spiel mit 5 oder 6 Personen ist das Ziel schon auf dem Feld 27 erreicht.

## • SONSTIGES

- Jeder Hinweis muss grundsätzlich eine Verbindung zu dem gesuchten Begriff aufweisen. Natürlich hat jeder Spieler eigene Assoziationen zu den Symbolen im Spiel – vieldeutige Interpretationen gehören ausdrücklich zum Spiel!

Der Tiger könnte z. B. für Gefahr, Wildheit, Geschmeidigkeit, Tierreich, Anmut usw. stehen, die Fabrik z. B. für Produktivität, Arbeit, Umweltverschmutzung oder modernes Leben.

Was genau der Hinweisgeber damit meint, darf er während der Spielrunde nicht sagen.

Wichtig ist nur, dass vollkommen unsinnige Hinweise unter keinen Umständen gegeben werden dürfen. So hat Don Quichote gewiss nichts mit einem Handy zu tun und Dracula auch nichts mit einem Wahlzettel.

- Hinweise werden grundsätzlich nur über Symbole gegeben. Trotzdem ist „Sag's mit Symbolen“ kein stummes Spiel. Im Gegenteil, über die gegebenen Hinweise darf durchaus gelacht und nach einem Lösungsversuch viel diskutiert werden.

## • VARIANTE

In der Variante kommen neue Symbole ins Spiel. Die neuen Symbole werden einfach zu Spielbeginn auf den Spielplan gelegt, so dass jeweils ein neues Symbol genau ein altes überdeckt, das dann nicht mehr mitspielt. Wie viele der neuen Symbole Sie verwenden möchten und wohin Sie die neuen Symbole legen, können Sie selbst bestimmen.

Wenn Sie möchten, können Sie nun auch noch die beiden hellgrauen Markierungssteine ins Spiel nehmen. Muss ein Spieler einen Hinweis geben, dann kann er entweder einen grünen Markierungsstein (so wie bereits erklärt) auf ein Symbolfeld legen, oder einen hellgrauen Stein. Wird ein hellgrauer Markierungsstein als Hinweis auf ein Symbolfeld gelegt, dann bedeutet dies, dass das gewählte Symbol überhaupt nichts mit dem gesuchten Begriff zu tun hat.

Es ist, wie beim normalen Spiel auch, darauf zu achten, dass maximal 7 Markierungssteine (grüne und/oder hellgraue) eingesetzt werden können.

## Kurzregel

1. Von den 112 Begriffskarten werden acht offen auf das Spielbrett gelegt.
2. Jeder nimmt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.
3. Gemeinsam wird bestimmt, wer der erste Kandidat ist.
4. Eine der acht Zahlenkarten wird gezogen. (Kandidat schaut weg). Sie verweist auf die Begriffskarte, die der Kandidat erraten muss.
5. Der Mitspieler links neben dem Kandidaten setzt einen Markierungsstein auf ein Symbol.
6. Der Kandidat entfernt eine der ausliegenden Begriffskarten, die für ihn nicht in Frage kommt, oder er nennt seine Lösung.
7. Wiederholung von Punkt 5 und 6 bis zur Lösung.

## Kurzfassung des Punktesystems

### Was macht der Kandidat?

Der Kandidat entfernt eine Begriffskarte, die nicht die Lösung ist.

Der Kandidat entfernt die Lösungskarte.

Der Kandidat nennt die richtige Lösung.

Der Kandidat nennt die falsche Lösung.

### Wer punktet ?

Ein Punkt für den Hinweisgeber.

Drei Punkte für alle, außer dem Kandidaten und dem Hinweisgeber.

Der Kandidat bekommt so viele Punkte wie noch Begriffskarten ausliegen, inklusive der Lösungskarte.

Drei Punkte für alle, außer dem Kandidaten und dem Hinweisgeber.

### Wie geht es weiter?

Der nächste Hinweisgeber setzt einen weiteren Markierungsstein.

Schluss der Runde

Schluss der Runde

Schluss der Runde



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: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMV

Version 1.0

