SUBTEXT

Ein Kommunikationsspiel von Wolfgang Warsch für 4 bis 8 Spieler, ab 10 Jahren, 20 – 40 Minuten.

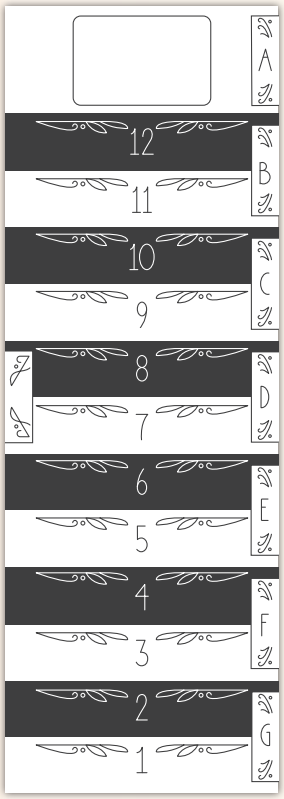
Spielübersicht und Spielziel – Worum geht es?

Jede Runde zeichnet ihr einen **Hinweis** zu eurem geheimen Wort. Doch ihr müsst nicht gut, sondern clever zeichnen, um den Sieg davonzutragen. Der Geber* und ein zufälliger, unbekannter Mitspieler zeichnen Hinweise zu demselben Wort. Könnt ihr die Hinweise auf den Zeichnungen deuten und herausfinden, wer dasselbe Wort hatte? Lest zwischen den Zeilen und tippt auf die richtige Zeichnung, um Punkte zu erhalten. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

*Inklusion hat bei uns einen großen Stellenwert. Gleichzeitig ist es eine Herausforderung Spielregeln so einfach und verständlich, wie möglich zu schreiben. Wir wollen trotz Verwendung des generischen Maskulinums Menschen jeden Geschlechts ansprechen und bitten um euer Verständnis.

Spielmaterial – Was ist in der Schachtel?

1 Spielbrett



8 Spielerfiguren

56 Tipp-Plättchen (7 pro Farbe)

8 Punkte-Plättchen (1 pro Farbe)

8 Bleistifte

115 Wortkarten

1 Papierblock

5 Zahlkarten

8 Standfüße

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **www.pegasus.de/ersatzteilservice.** Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielvorbereitung – Wie starten wir?

- Steckt die Spielerfiguren vor dem ersten Spiel in die Standfüße.
- Legt das Spielbrett in die Tischmitte. Mischt die Wortkarten und bildet einen Stapel neben dem Spielbrett.
- Entscheidet euch für eine Zahlenkarte. Legt die Zahlenkarte als Erinnerung auf den markierten Platz am oberen Ende des Spielbretts. Verwendet beim ersten Spiel die I Karte.

  Es ist besonders herausfordernd Hinweise für Wörter aus V zu zeichnen. Sammelt erst Spielerfahrung mit den anderen Wörtern, bevor ihr V ausprobiert.
- Nehmt jeweils einige Zettel Papier vom Block, einen Bleistift und die Spielfigur in eurer Spielerfarbe.
- Die Anzahl der benötigten Tipp-Plättchen richtet sich nach der Spieleranzahl. Nehmt Spieleranzahl minus 1 Tipp-Plättchen in eurer Spielerfarbe. Nehmt zu viert die Tipp-Plättchen A bis C. Für jeden zusätzlichen Spieler, nehmt auch die Tipp-Plättchen mit den nächstfolgenden Buchstaben.

  Nina, Leo, Betty, Christian, Arianna und Seppi spielen Subtext zusammen. Zu sechst verwenden sie also Tipp-Plättchen A bis E. (6 Spieler - 1 = 5 Tipp-Plättchen in alphabetischer Reihenfolge).
- Das Punkte-Plättchen in eurer Spielfarbe wird neben dem Spielbrett bereitgelegt.
- Legt das restliche Spielmaterial zurück in die Schachtel. Bestimmt einen Spieler, der zum Geber in der ersten Runde wird.

Spielablauf - Wie funktioniert es?

Das Spiel läuft über eine festgelegte Anzahl an Runden, in denen immer ein anderer Spieler der Geber ist. In kleinen Runden ist jeder Spieler zweimal Geber, während in größeren Runden jeder Spieler nur einmal Geber ist.

Zu viert spielt ihr 8 Runden.
Zu fünft spielt ihr 10 Runden.
Zu sechst spielt ihr 6 Runden.
Zu siebt spielt ihr 7 Runden.
Zu acht spielt ihr 8 Runden.

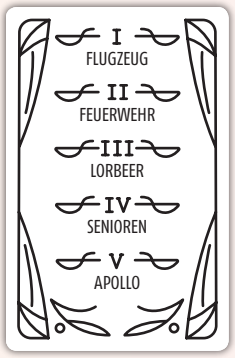
Natürlich könnt ihr nach der ersten Partie die Anzahl der gespielten Runden beliebig verändern.

Jede Runde besteht aus zwei Phasen: der Zeichen-Phase und der Tipp-Phase.

Die Zeichen-Phase

Während des Spielaufbaus habt ihr euch für eine Zahlenkarte entschieden. Verwendet immer nur die Wörter aus der Zeile mit der ausgewählten Zahl. Zur Erinnerung liegt die Zahlenkarte am oberen Ende des Spielplans.

Bist du der Geber, ziehst du eine Wortkarte. Sieh dir das Wort unterhalb der ausgewählten Zahl an und merke es dir. Ziehe **Spieleranzahl minus 2** zusätzliche Wortkarten, ohne sie anzusehen. Mische alle Wortkarten, inklusiver deiner, gründlich und gib jedem Mitspieler eine Karte. Alle Karten sind nun ausgeteilt und ein Mitspieler hat **dasselbe** Wort, das du dir gemerkt hast. Wir nennen diesen Mitspieler ab jetzt Partner.



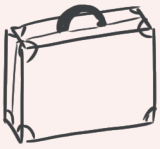
Seppi ist Geber in dieser Runde. Er sieht sich das Wort in Zeile I an und merkt sich „Flugzeug". Da sie zu sechst spielen, zieht er 4 zusätzliche Karten und mischt diese ungesehen mit seiner Karte. Er gibt jedem der 5 Mitspieler eine Karte.

Nachdem jeder sein Wort angesehen hat, zeichnet ihr alle, auch der Geber, **einen Hinweis** zu eurem Wort.

Benutzt **keine** Zahlen oder Buchstaben in eurer Zeichnung.

sehr schlechter Hinweis – Wort selbst gezeichnet

Schlechter Hinweis – Starke Verbindung zum Wort



Besserer Hinweis – Verbindung zum Wort nicht eindeutig

Schwieriger Hinweis – gut getarnt aber eventuell zu allgemein

Bestenfalls versteht nur die Person, die dasselbe Wort gesehen hat deinen Hinweis.

Sind alle Spieler mit dem Zeichnen fertig, legst du als Geber deine Zeichnung neben die Markierung auf der linken Seite des Spielbretts. Anschließend legst du die Zeichnungen deiner Mitspieler auf der rechten Seite des Spielbretts aus. Beginne dazu oben bei der A Markierung.

Die Tipp-Phase

Legt eure Tipp-Plättchen so vor euch ab, dass die Bleistiftseite sichtbar ist. Seht euch die Zeichnungen auf der rechten Seite des Spielbretts an und vergleicht sie mit der Zeichnung des Gebers. Tippt auf jene Zeichnung, die auf **dasselbe** Wort hinweist wie die Zeichnung des Gebers. Schiebt dazu das Plättchen mit dem zutreffenden Buchstaben näher in die Tischmitte, ohne euren Mitspielern den Buchstaben zu zeigen. Da der Geber nicht weiß, wer sein Partner ist, gibt er auch einen Tipp ab.

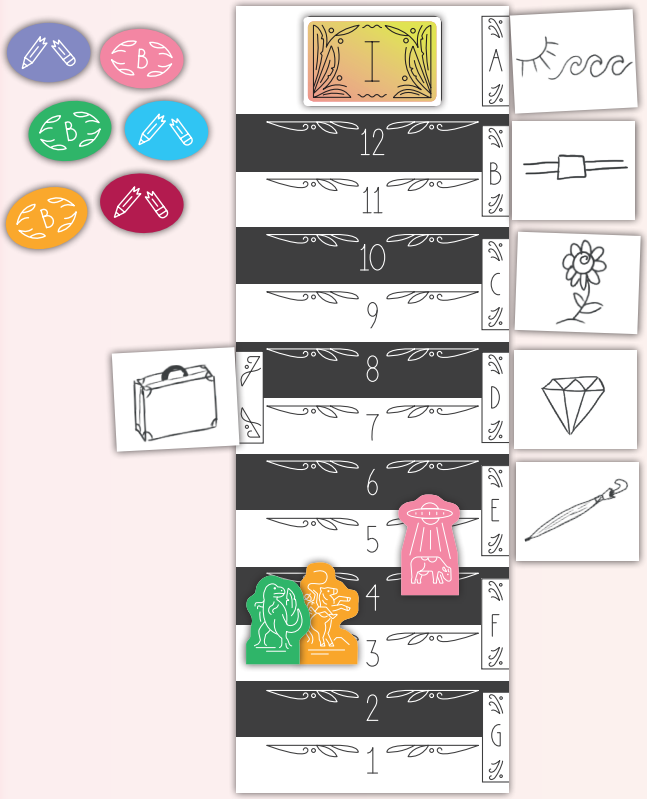
Wenn alle Spieler getippt haben, dreht alle Tipp-Plättchen um. Der Geber sagt sein Wort und der Partner zeigt auf seine Zeichnung. Alle Tipp-Plättchen die einen anderen Buchstaben zeigen sind Fehltipps. Dreht alle Fehltipps wieder auf ihre Bleistiftseite.

Hast du richtig getippt, erhältst du Punkte!

Der Geber und der Partner erhalten **nur dann** Punkte, wenn sie **beide richtig getippt** haben. Der Geber und der Partner erhalten je 1 Punkt pro Fehltipp.

SUBTEXT

Wichtig: Hat nur der Geber oder nur der Partner richtig getippt, bekommen **beide keine** Punkte. Bist du weder der Geber noch der Partner erhältst du 1 Punkt pro Fehltipp + 1 **zusätzlichen** Punkt.



Siehe Abbildung links: Seppi, Nina und Betty haben richtig getippt. Nina war Seppis Partnerin. Nina und Seppi erhalten jeweils 3 Punkte. Betty hatte ein anderes Wort und dennoch den Hinweis der Partnerin gefunden. Sie erhält daher 3 Punkte + 1 zusätzlichen Punkt.

Nicht abgebildet: In der nächsten Runde tippen nur Arianna und Leo richtig. Arianna war Geberin aber ihr Partner Christian hat falsch getippt. Arianna und Christian erhalten daher leider keine Punkte, aber Leo erhält 5 Punkte (4 Fehltipps + 1 zusätzlicher Punkt).

DAS BEDEUTET: Tippen alle Spieler richtig, erhalten der Geber und der Partner keine Punkte (0 Fehltipps). Alle anderen Spieler erhalten 1 Punkt (0 Punkte für Fehltipps + 1 zusätzlicher Punkt).

DAS BEDEUTET: Gibt es beim Geber und beim Partner mindestens einen Fehltipp und bei den anderen Spielern nur Fehltipps, erhält niemand Punkte.

Markiert eure Punkte, indem ihr eure Spielfigur auf dem Spielfeld bewegt. Habt ihr mehr als 12 bzw. 24 Punkte, nehmt ihr euer Punkte-Plättchen und legt es mit der richtigen Seite vor euch ab. Beginnt mit eurer Spielfigur erneut von unten zu zählen.

Ist die Tipp-Phase abgeschlossen, wechselt die Rolle des Gebers im **Uhrzeigersinn** und die nächste Runde beginnt. Fahrt so bis zum Spielende fort.

Spielende – Wer hat gewonnen?

Das Spiel endet nach der festgelegten Anzahl an Runden. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Im Falle eines Gleichstandes, teilen sich mehrere Spieler den Sieg.

Impressum

Autor: Wolfgang Warsch
Illustrationen: Muti – Folio Art
Grafikdesign: atelier198
Realisation: Julian Steindorfer, Roman Rybiczka

© 2019

Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
D-10245 Berlin, Deutschland
www.edition-spielwiese.de

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele