

GET IT!

Steffen Benndorf

30050B033

Ein Blick genügt!



Spieler: 3-6

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

INHALT

50 Zahlenkarten
(Zahlenwerte 1-40,
10 davon doppelt)



9 Sonderkarten

5x Lächeln

2x Augen

1x Spiegel

1x Sprechen



1 Übersichtskarte

1 Sanduhr
mit 60 Sekunden

SPIELZIEL

Ihr sollt gemeinsam als Team alle eure Handkarten in aufsteigender Reihenfolge ablegen. Klingt einfach, oder? Doch ihr habt nur eine Minute Zeit. Und ihr dürft nicht sprechen! Und ihr seht nicht eure eigenen Karten, sondern nur die Karten der Mitspieler! Jetzt gilt es schnell die richtigen Zeichen zu geben und die Zeichen der anderen richtig zu deuten! Werdet ihr es schaffen, die Nerven zu bewahren und euch als Team wortlos zu verstehen?

VORBEREITUNG

Setzt euch am besten im Kreis um den Spieltisch, damit ihr jeden Mitspieler gut im Blick habt.

Sortiert die 9 Sonderkarten und die doppelten Zahlenwerte (jeweils eine 1, 6, 10, 15, 19, 22, 26, 33, 37, 40) aus, und legt sie für später bereit. Die Karten, die ihr aussortieren müsst, erkennt ihr auch an der Levelnummer (L1-L6) rechts unten auf der Karte.



Stellt die Sanduhr so auf, dass ihr sie gut im Blick habt und legt die Übersichtskarte für die Level daneben.

Tipp: Habt ihr ein Smartphone zur Hand, könnt ihr auch die Timerfunktion mit 60 Sekunden nutzen.

Ihr beginnt das Spiel auf Level 1 mit einem Kartendeck das nur aus den Zahlenkarten von 1 bis 40 besteht. Mischt die Karten und teilt **insgesamt 10 Karten** gleichmäßig unter allen Mitspielern aus.

Je nach Spieleranzahl kommt es vor, dass ihr unterschiedlich viele Karten erhaltet. Spielt ihr zum Beispiel zu viert, erhalten 2 Personen 3 Karten und 2 Personen nur 2 Karten.

SPIELABLAUF

Pro Level habt ihr maximal 2 Versuche, um alle Karten regelkonform und innerhalb der Zeit abzulegen. Gelingt euch dies, startet ihr ein Level höher. Scheitert ihr auch beim 2. Versuch, habt ihr das Spiel verloren.

Vorbereitung einer Runde

Habt ihr die Karten ausgeteilt, müsst ihr die euch zugelegten Karten sortieren und als **verdeckten** Stapel vor euch ablegen. Die **höchste Karte** muss dabei ganz **unten** liegen und die **niedrigste** muss **oben** liegen.

Geht zum Sortieren folgendermaßen vor:

Schaut euch eure Karten an, zeigt sie aber keinem anderen. Sortiert die Karten nach den Zahlenwerten. Legt nun zuerst die Karte mit dem höchsten Zahlenwert verdeckt vor euch ab. Achtet darauf, dass **GET IT!** auf der Rückseite der Karte so zu euch gedreht ist, dass ihr es lesen könnt. Das erleichtert im weiteren Verlauf das Spiel! Legt aus den verbliebenen Karten wiederum die höchste Karte verdeckt auf die schon abgelegte Karte. Macht so weiter, bis alle Karten verdeckt als kleiner Stapel vor euch liegen.



Haben alle ihre Handkarten als verdeckten sortierten Stapel vor sich abgelegt, gebt ihr den Stapel an **euren linken Nachbarn** weiter. Dieser darf sich die Karten auf keinen Fall ansehen!

Wichtig! Bevor ihr die Karten weitergebt, kontrolliert euren Stapel nochmal auf die richtige Reihenfolge! Obenauf muss die niedrigste Karte liegen und unten die höchste.

Ablauf einer Runde

Auf ein gemeinsames Startsignal hin decken alle die oberste Karte ihres Stapels auf, aber so, dass **nur die anderen** die Karte sehen können. Dreht dazu eure Karte so um, dass ihr dabei nur die Rückseite seht, und stellt die Karte dann so vor euch ab, dass die Vorderseite zu den Mitspielern zeigt.

Tipp: Haltet die Karte nah an eurem Körper. Dann können die anderen sie besser sehen.



Ab jetzt dürft ihr **nicht mehr sprechen!**

Sind alle Karten aufgedeckt, dreht ein Spieler die Sanduhr um, und das Spiel beginnt.

Eure Aufgabe ist es, immer die richtige Karte abzulegen. Die richtige Karte ist stets die **niedrigste Karte**, die gerade für das Team sichtbar ist oder (in späteren Levels) eine sichtbare Sonderkarte, welche dann als niedrigste Karte gilt.

Da man aber die eigene Karte nicht sehen kann, muss man sich darauf verlassen, dass einem die Mitspieler die richtigen Zeichen geben. Gehe dazu folgendermaßen vor:

1. Schau Dir zuerst schnell alle für Dich sichtbaren Karten der Mitspieler an.
2. **Schau** nun dauerhaft zu der Person, bei der du die „niedrigste“ Karte siehst.
3. **Ganz wichtig!** Schaut Dich diese Person ebenfalls dauerhaft an, musst du **schnell schauen**, ob Dich auch noch andere Personen anschauen.
4. Wirst du nämlich von mehreren intensiv angeschaut, ist es sehr wahrscheinlich, dass du selbst die „niedrigste“ Karte hast. Schaut keine andere Person **dauerhaft** zu Dir, hast du sicherlich nicht die „niedrigste“ Karte.

Ist sich einer im Team sicher, dass er die „niedrigste“ Karte hat, legt er seine Karte offen in die Tischmitte.

War es tatsächlich die „niedrigste“ Karte, **deckt** er seine **nächste Karte vom Stapel auf** und das Spiel geht weiter.

Handelt es sich bei der abgelegten Karte nicht um die richtige Karte, hat das Team einen Fehler gemacht und die Runde ist verloren. ➔ siehe: **Habt ihr einen Fehler gemacht?**
Wer eine Karte abgelegt hat, deckt **sofort** seine nächste Karte auf. Erst **danach** darf die **nächste Karte** gespielt werden!

Hat eine Person alle Karten abgelegt, nimmt sie am besten die Hände vom Tisch, damit alle sehen, dass sie keine Karten mehr hat. **Sie muss aber weiterhin mitspielen und den anderen Zeichen geben!** Zusätzlich überprüft sie von nun an auch die Sanduhr.

ENDE EINER RUNDE

Wart ihr erfolgreich?

Konntet ihr alle Karten innerhalb der Zeit in der richtigen Reihenfolge ablegen, habt ihr das Level erfolgreich gemeistert. Ihr startet die nächste Runde ein Level höher. Mit jedem neuen Level wird die Aufgabe schwieriger. Ihr müsst mehr Karten ablegen und es kommen nach und nach Sonderkarten ins Spiel, für die eigene Regeln gelten.

Mischt **alle Karten** (das alte Kartendeck, die abgelegten Karten und die neuen Extrakarten für das Level) und startet die nächste Runde dann mit der neuen Kartenanzahl ➔ Übersichtskarte. ➔

| |
|----|
| |
| 10 |
| 13 |
| 16 |
| 19 |
| 22 |
| 25 |

Habt ihr einen Fehler gemacht?

Habt ihr eine falsche Karte abgelegt oder ist die Sanduhr abgelaufen, bevor die letzte Karte abgelegt wurde, gilt die Runde als verloren. Mischt **alle Karten** (das alte Kartendeck und die abgelegten Karten) und startet einen neuen Versuch auf dem gleichen Level. War es schon der zweite Versuch auf diesem Level, ist das Spiel für euch zu Ende.

Eine Runde gilt auch dann verloren, wenn ein Stapel falsch sortiert war und deshalb Karten falsch gespielt wurden!

LEVEL-ÜBERSICHT UND ERKLÄRUNG DER SONDERKARTEN

Ab Level 2 kommen nach und nach Sonderkarten (Lächeln, Augen, Spiegel, Sprechen) ins Spiel.

Sortiert diese bei der Rundenvorbereitung an beliebiger Stelle in den Kartenstapel ein, aber **nicht als oberste Karte** des Stapels! Bei keinem Spieler darf die erste Karte, die er aufdeckt, eine Sonderkarte sein.

Solltet ihr **nur Sonderkarten** haben, gebt ihr diese zurück und nehmt euch dafür entsprechend viele neue Karten.

Sollte dann im Spiel bei einer Person eine **Sonderkarte** zu sehen sein, gilt diese **immer** als niedrigste Karte und **muss als nächstes abgelegt werden!**

Wartet immer, bis nach dem Ablegen einer Karte die nächste Karte aufgedeckt wurde, denn es könnte sich um eine Sonderkarte handeln, die ja dann als nächstes abgelegt werden müsste.

Level 1 10 Handkarten,
KEINE doppelten Zahlenwerte und KEINE Sonderkarten



Level 2 13 Handkarten und die 5 Lächeln-Karten kommen ins Spiel

Siehst du eine Lächeln-Karte, dann musst du diese Person anlächeln. Wird eine Person von allen angelächelt, weiß sie automatisch, dass sie eine Lächeln-Karte hat und kann diese sofort ablegen.



Level 3 16 Handkarten und die 2 Augen-Karten kommen ins Spiel



Siehst du ein Augenpaar, dann darfst du diese Person nicht ansehen! Schau am besten knapp an ihr vorbei! Bemerkt eine Person, dass alle an ihr „vorbeischaun“, weiß sie, dass sie eine Augen-Karte hat und kann diese sofort ablegen.



Level 4 19 Handkarten und die Spiegel-Karte kommt ins Spiel



Siehst du einen Spiegel, dann schaust du Dir demonstrativ den Zahlenwert deiner **eigenen** Karte an! **Merk Dir deinen Zahlenwert gut, denn dann weißt du genau, wann du später deine Karte ablegen kannst.** Bemerkt eine Person, dass sich alle ihre Karte anschauen, dann weiß sie, dass sie eine Spiegel-Karte hat, und kann diese sofort ablegen. Danach drehen alle ihre Karte wieder so hin, dass sie zu den Mitspielern zeigt.



Level 5 22 Handkarten und die Sprechen-Karte kommt ins Spiel



Siehst du eine Sprechblase, dann darfst du deinen Mitspielern ihre Zahlenwerte laut vorsagen. Bemerkt eine Person, dass alle beginnen zu sprechen, weiß sie, dass sie eine Sprechen-Karte hat und kann diese sofort ablegen.



Level 6 25 Handkarten und die doppelten Zahlenkarten kommen ins Spiel



Haben **mehrere Personen den gleichen Zahlenwert auf ihrer Karte**, ist es die Aufgabe des Teams, erst den einen und erst später den anderen Spieler zum Ablegen seiner Karte zu bringen. Vergesst nicht, dass direkt nach dem Ablegen die nächste Karte aufgedeckt werden muss! Das könnte nämlich auch eine Sonderkarte sein, die dann wiederum als nächste Karte abzulegen wäre.



Level X Jagd nach eurem persönlichen Highscore

Habt ihr schon viel Erfahrung gesammelt und wollt einfach nur eine Partie „GET IT!“ spielen, um euren Highscore zu verbessern? Dann spielt einfach mit allen Karten und teilt so viele Handkarten aus, wie ihr wollt. Eine Runde mit bis zu 27 Handkarten kann man mit Glück schaffen, aber was ist darüber hinaus noch möglich? Kann man gar die magische Grenze von 30 Handkarten knacken? Viel Glück dabei!

