

## Lernspiel

### SPEEDOLINO Family & friends



Der Ursprung dieses Spiels war der Einsatz in einem schwedischen Restaurant Älghus in Storkow (in der Nähe von Fürstenwalde). Der Betreiber wünschte sich ein Spiel, das seine Gäste spielen konnten, während sie auf ihr Essen warteten. Das Spiel schlug sensationell ein. Häufig war es so, dass durch das Spiel die Zeit so schnell verflog, dass die Gäste sehr erstaunt waren, als das Essen kam. Zeitweise spielten alle Gäste im Restaurant dieses Spiel, häufig auch noch einmal nach dem Essen.

#### Was faszinierte die Gäste?

Vielleicht war es genau die Art von Kommunikation, die in der Familie vielleicht häufig schon nicht mehr stattfand. Witzige Situationen entstanden, aber auch peinliche Betretenheit. Zum Beispiel wenn der Ehemann nicht die Augenfarbe seiner Liebsten wusste. Es ist ein unterhaltsames Kommunikationsspiel für beide Gehirnhälften und die ganze Familie oder den Freundeskreis.

Aber Achtung! Aufmerksamkeit und Konzentration sind gefragt. Na ja und Insiderwissen. Blickt euch gut um und schmolzt nicht, wenn's peinlich wird.

Ein Spiel für 2-6 Personen



## Inhalt

- 24 Pentis mit je zwei gleichen Porträts
- 36 Aufgabenkarten
- 1 Würfel
- Spielanleitung
- Box
- Stift und Papier (nicht im Lieferumfang)

---

## Spielregel Family & Friends

Zuerst werden alle Pentis (Fünfecke) mit der verdeckten Seite nach oben auf dem Tisch ausgelegt. Die Aufgabenkarten werden gemischt und mit der Kategorie-Seite nach oben als Stapel

abgelegt. Papier und Stift bereit legen. Dann legt ihr fest, welche Würfelzahl der jeweilige Spieler bekommt.

### Würfeleinsatz

Der Würfel bestimmt, wer die Karte für den aktiven Spieler ziehen soll. Sind weniger als sechs Mitspieler im Spiel, können die freien Würfelzahlen mit anderen Aufgaben belegt werden.

Beispiel: 4 Personen spielen mit: Finn, Fiete, Lotta und Karl

Zuerst wird festgelegt, wer zu welcher Würfelzahl gehört. Finn würfelt eine 1, Fiete eine 2, Lotta eine 3 und Karl auch eine 3. Da diese aber bereits besetzt ist, bekommt er automatisch die 4.

1 ist Finn, 2 ist Fiete, 3 ist Lotta, 4 ist Karl

Würfelt der aktive Spieler eine 5, muss er einen

Witz erzählen oder jemanden aus der Runde ein nettes Kompliment machen. Wird

eine 6 gewürfelt, muss der aktive Spieler einen Zungenbrecher 3x fehlerlos aufsagen.

### Spielbeginn

Es beginnt der Spieler/ die Spielerin mit den meisten Sommersprossen. In

Uhrzeigerichtung geht es weiter.

Für den aktuellen Spieler wird eine Karte durch den vom Würfel festgelegten Mitspieler gezogen und verlesen. Der aktive Spieler muss also immer erst eine spezielle Aufgabe erfüllen. Welche das ist, ist abhängig von der Aufgabenkarte, die verlesen wurde. Hat der Gefragte die richtige Antwort gegeben bzw. die Aufgabe erfüllt, darf er beim Merkspiel eine zusätzliche dritte Karte aufdecken. Ist dies nicht der Fall, deckt er nur zwei Karten auf. Sind zwei der Karten gleich, werden sie dem Spiel entnommen.

Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

## Welche Aufgaben erwarten euch?



Der gewürfelte Spieler notiert sich seine eigene Antwort und entscheidet, ob der aktive Spieler die gleiche Antwort gegeben hat.



Hier muss sich der aktuelle Spieler umdrehen. Der zuvor erwürfelte Spieler stellt dem aktiven Spieler die Kartenfrage, z.B. „Welche Farbe hat mein Pulli?“



Der aktuelle Spieler muss versuchen, das Lieblings- (zB. -getränk) des gewürfelten Fragestellers zu erraten.

Texte und Bilder mit freundlicher Unterstützung der Akademie für Lernmethoden.