

12+ 3-6 30'

FUNKLOCH

Ein nicht ganz störungsfreies Wortspiel von Thomas Odenhoven

Probleme mit dem Mobilfunknetz? Das kennen wir doch alle ... Versucht den Kontakt wiederherzustellen und euren Mitspielern Begriffe mittels vorgegebener Erklärungen mitzuteilen – aber Vorsicht: Nervige Funklöcher sorgen dafür, dass eure Erklärungen unvollständig bei den anderen ankommen. Wer die Wortfetzen schnell und richtig zum gesuchten Begriff kombiniert, wird am Ende die meisten Punkte erhalten!

SPIELINHALT:

1 Spielanleitung

6 Sichtschirme

64 Punktemarker, aufgeteilt in:
38 Punktemarker mit dem Wert 1
16 Punktemarker mit dem Wert 5
10 Punktemarker mit dem Wert 20

2 Würfel

63 doppelseitige Begriffskarten

66 Funklöcher

SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu erhalten, indem du am schnellsten die Begriffe der anderen errätst und gleichzeitig die eigenen Begriffe möglichst verständlich vermittelst.



SPIELVORBEREITUNG

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

1. Nehmt euch alle jeweils **1 Sichtschirm** und **11 Funklöcher**. Stellt den Sichtschirm vor euch auf und legt die Funklöcher daneben als *persönlichen Vorrat* bereit.
2. Sortiert die **Begriffskarten** mit derselben Seite -(A) oder (B)- nach oben und mischt sie gut durch. Teilt allen **jeweils 4** davon aus und legt sie gestapelt hinter euren Sichtschirmen ab. Erst anschließend dreht ihr den Stapel auf die andere Seite um. So könnt ihr sichergehen, dass niemand vorher die Begriffe gesehen hat, mit denen ihr gleich spielen werdet.
3. Legt alle **Punktemarker** als *allgemeinen Vorrat* bereit.
4. Legt überzählige Sichtschirme, Funklöcher und Begriffskarten zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie für das aktuelle Spiel nicht.
5. Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie erhält die **2 Würfel**.

ERKLÄRUNG DER BEGRIFFSKARTEN:

Alle Begriffskarten sind identisch aufgebaut und zeigen

- a den **Begriff**, den die anderen erraten müssen, sowie
- b **18 Wortfelder**, aufgeteilt in sechs Spalten mit jeweils 3 Wortfeldern.

SCHOKOLADE					
1	2	3	4	5	6
Nahrungs-	und	Genussmittel,	das	in	fester
oder	flüssiger	Form	vorkommt	und	sich
überwiegend	aus	Kakaoerzeugnissen	und	Zuckerarten	zusammensetzt.



SPIELABLAUF:

Ein Spiel verläuft über 4 Runden. Jede Runde ist dabei in drei Phasen unterteilt und folgt demselben Ablauf:

Phase A: Würfeln

Phase B: Bonus



Phase C: Raten

Phase A: Würfeln

Wer die Würfel hat, würfelt einmal. Nehmt nun **alle jeweils 2 Funklöcher** aus eurem *persönlichen Vorrat* und deckt damit zwei Wortfelder auf eurer obersten Begriffskarte ab. Welche Wortfelder ihr abdecken dürft, hängt vom Würfelergebnis ab:

- Die Augenzahlen auf den Würfeln geben die Spalte(n) vor, in der ihr ein Funkloch legen müsst.
- Ihr dürft frei entscheiden, welches der drei Wortfelder einer Spalte ihr abdeckt.
- Auf jedem Wortfeld darf nur 1 Funkloch liegen.
- Sind bereits alle 3 Wortfelder einer Spalte abgedeckt und die Zahl dieser Spalte wird erneut gewürfelt, würfelt ihr den (oder die) betroffenen Würfel so oft neu, bis die Augenzahl einer noch nicht vollen Spalte gewürfelt wird.

Beispiel:

SCHOKOLADE					
1	2	3	4	5	6
Nahrungs-	und	Genussmittel,		in	fester
oder		Form	vorkommt	und	sich
überwiegend	aus	Kakaoerzeugnissen	und	Zuckerarten	zusammensetzt.

Clara würfelt eine „2“ und eine „4“. Nun müsst ihr **alle jeweils 1 Funkloch** auf ein beliebiges Wortfeld in Spalte 2 und 1 Funkloch auf ein beliebiges Wortfeld in Spalte 4 legen.

Wiederholt den Vorgang (Würfeln + 2 Funklöcher legen) **noch dreimal**, sodass ihr alle jeweils **8 Funklöcher** auf eurer obersten Begriffskarte liegen habt. Damit endet die Würfelphase.

Phase B: Bonus

Zunächst muss jede Person für sich selbst entscheiden, ob sie an der **Bonusphase** teilnehmen will. Wer nicht daran teilnehmen will, „passt“ stattdessen und überspringt diese Phase.

Würfelt nun einmal mit **1 Würfel**. Alle, die nicht gepasst haben, müssen nun nach den zuvor beschriebenen Regeln 1 Funkloch entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf die eigene Begriffskarte legen. Danach darf jede Person erneut entscheiden, ob sie in der Bonusphase bleiben oder „passen“ will. **Achtung:** Wer einmal „gepasst“ hat, darf in der aktuellen Runde nicht wieder in die Bonusphase einsteigen!

Wiederholt den Vorgang so lange, bis entweder alle ausgestiegen sind oder alle drei Bonus-Funklöcher gelegt wurden. Das bedeutet, dass ihr **maximal 11 Funklöcher** auf eure Begriffskarten legen könnt.

Hinweis: Für zusätzlich gelegte Funklöcher erhöht ihr eure Chancen auf **Bonuspunkte** – riskiert im Gegenzug aber, dass eure Begriffe möglicherweise nicht erraten werden.

Phase C: Raten

Beginnend bei der Person, die in der Runde gewürfelt hat, lest ihr reihum die noch sichtbaren Wörter des Satzes auf eurer Begriffskarte **laut** vor. Beachtet dabei Folgendes:

- Ihr müsst stets die Leserichtung einhalten (von links oben nach rechts unten).
- Ihr dürft den Satz beliebig oft wiederholen.
- *Tipp:* Versucht beim Vorlesen die Funklöcher zu berücksichtigen, indem ihr entsprechend kurze oder lange Pausen der Stille (oder des Rauschens) einlegt.





Alle anderen versuchen gleichzeitig, den gesuchten Begriff der vorlesenden Person zu erraten.

Wer zuerst den richtigen Begriff ausruft, beendet die Runde und es folgt die „Punkteverteilung“. Wurde der Begriff nicht erraten, erhält niemand Punkte.

Wichtig: Ihr habt alle nur jeweils 2 Rateversuche!

PUNKTEVERTEILUNG:

Wurde der Begriff erraten, erhalten sowohl die vorlesende als auch die erratende Person Punkte. Wie viele Punkte ihr erhaltet, hängt davon ab, wie viele Funklöcher die **vorlesende Person** auf ihre Begriffskarte gelegt hat:

Eingesetzte Funklöcher	Punkte für vorlesende und erratende Person
8 x 	1
9 x 	1 1
10 x 	1 1 1
11 x 	1 1 1 1

Nehmt euch Punktemarker im Wert eurer erhaltenen Punkte aus dem *allgemeinen Vorrat* und legt sie vor euch ab.

Hinweis: Ihr dürft erhaltene Punktemarker jederzeit mit Punktemarkern vom allgemeinen Vorrat tauschen, solange der Gesamtwert gleichbleibt.

RUNDENENDE:

Nachdem alle ihre Begriffskarten vorgelesen haben und die Punkte verteilt wurden, legt ihr eure oberste Begriffskarte zurück in die Schachtel. Reicht die Würfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter und beginnt eine neue Runde mit der Würfelphase und dem nächsten Begriff eurer Stapel.

SPIELENDE:

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Wer am meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Wenn ihr zu „Funkloch“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien oder info@piatnik.com

Ihr findet uns auf



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.