



© Foto: Monika Brand

Der Autor Jan Köppen bringt mit NamNam sein erstes Spiel auf den Markt. Egal ob beruflich als Moderator (Viva, ZDFinfo) oder privat: „Mit Worten muss gespielt werden!“ Schon immer hatte er eine Leidenschaft für Wortspiele – NamNam spiegelt diese Begeisterung wider. Auf lustig abstrakte Art und Weise darf mit Silben jongliert, um die Ecke gedacht und so letztendlich das richtige Wort gefunden werden. Wie auch bei seinem Mentor, dem Spielemacher Georg Schumacher, spielen vor allem Namen eine große Rolle.

moses.

© 2012 moses. Verlag GmbH
Arnoldstr. 13 d, D-47906 Kempen
Dessauer, CH-8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Wir danken unserem Rateteam für das Testen,
Tüfteln und Enträtseln der NamNams:
Kerstin Pelzer, Arne Pelzer, Daniela Jennißen,
Andreas Sroka

Alle Rechte vorbehalten.
Idee, Konzept und Text: Jan Köppen
Gestaltung: Silke Klemt
Lektorat und Spieletests: Nicola Berger
Projektleitung: Tanja Mues
Herstellung: Jessica Stöhr
Printed in Germany

Art.-Nr. 90115

www.moses-verlag.de



NAMNAM

SPIELANLEITUNG



moses.

SPIELMATERIAL:

120 NamNam-Karten

20 Aktionskarten

Sanduhr

Spielanleitung

WAS SIND NAMNAMS UND WIE LÖST MAN SIE?

Hinter jedem NamNam verbirgt sich ein Vorname. Aber dieser wurde so verändert, dass er scheinbar nicht wiederzuerkennen ist. Denn heraus kommen witzige Kombinationen, die mit dem eigenen Namen nichts mehr zu tun haben. Finden Sie heraus, welcher Name sich hinter der Codierung versteckt!

Am besten erklärt man das Prinzip von NamNam anhand einiger Beispiele:

1. Es werden Gegenteile/Gegensätze gesucht
(Bsp. DUNKEL-ANGST = HELL-MUT → HELMUT)
2. Es werden Assoziationen gesucht
(Bsp. VOLVO-HUMMEL = SAAB-BIENE → SABINE)
3. Die Wörter werden ins Englische übersetzt
(Bsp. BIKES-ZEHN = CARS-TEN → CARSTEN)

Das Lösen der NamNams funktioniert oft ganz intuitiv.
Nach einigen NamNams haben Sie den Dreh raus –
Sie werden verblüfft sein!

NAMNAM FÜR 3-5 SPIELER

Ein Spiel geht über fünf Runden. Zählen Sie die benötigte Anzahl NamNams und Aktionskarten ab:

Spieler	NamNams	Aktionskarten
3	15	3
4	20	4
5	25	5

Mischen Sie die NamNams mit den Aktionskarten gründlich durch und legen Sie die Karten mit der NamNam-Seite nach oben in einem Stapel in die Mitte. Der Spieler mit dem längsten Namen ist der erste Spielleiter. Dieser nimmt nun die oberste Karte vom Stapel, liest das zu entschlüsselnde NamNam vor und legt die Karte wieder mit der NamNam-Seite nach oben auf den Stapel. Der Rest der Runde muss raten. Der Spieler, der den Namen errät, darf die Karte behalten. Kommt keiner auf die Lösung, gibt der Spielleiter so lange Tipps, bis das NamNam entschlüsselt wurde. Nun ist der nächste Spieler Spielleiter. Das Spiel endet, wenn der Stapel verbraucht ist. Sieger ist derjenige mit den meisten Karten.

AKTIONSKARTEN:

Wird eine Aktionskarte gezogen, bezieht diese sich auf das folgende NamNam; folgt noch eine Aktionskarte, so gilt diese wiederum für das folgende NamNam. Ist die letzte Karte eine Aktionskarte, verfällt sie und das Spiel ist beendet.



So, jetzt heißt es Stimme ölen! – Määääh –, denn jedem Spieler wird vom Spielleiter – Muuuuh – eins der auf der Karte stehenden Geräusche – Uhuhuhu – zugeordnet. Nun müssen die Spieler dieses Geräusch beim – Wiiehihi – nächsten NamNam von sich geben, anstatt die Lösung direkt zu rufen. Erst dann dürfen sie die Lösung oder den Lösungsversuch sagen. Vergessen sie dies, geht die Karte an den Spielleiter (Einzelspielerprinzip) oder an das gegnerische Team (Gruppenspielprinzip). Die Zuordnung der Geräusche erfolgt entweder frei oder im Uhrzeigersinn.



Spielleiter das NamNam Reihenfolge vom vorgelesen nächste wird einer in, ... Nichts verstanden? Mit dieser Karte darf der Spielleiter frei wählen, in welcher Reihenfolge er die Silben der nächsten NamNam-Karte vorliest. Und er darf diese auch mit den Silben des nicht kodierten Namens mischen.

Beispiel: immer fern = nie nah → Nina

Nun kann der Spielleiter daraus machen, was er will: immer nah, nie fern, immer fern, nah nie, fern immer, usw.

NAMNAM - TEAMSPIEL (AB 6 SPIELERN):

Bilden Sie zwei Gruppen. Ziel ist es, möglichst viele NamNams innerhalb der vorgegeben Zeit zu lösen. Zählen Sie 30 NamNams ab, mischen Sie sie gründlich und legen Sie die Karten mit der NamNam-Seite nach oben in einem Stapel in die Mitte. Außerdem erhält jede Gruppe drei Aktionskarten. Legen Sie die Sanduhr bereit. Die Gruppe, die den Spieler mit dem längsten Namen hat, ist das erste Rateteam. Ein Spieler der gegnerischen Gruppe zieht die oberste Karte vom Stapel und dreht die Sanduhr um. Jetzt liest er die Kodierung auf der Karte vor und legt die Karte wieder mit der NamNam-Seite nach oben auf den Stapel. Das macht er so lange, bis die Zeit abgelaufen ist. Kommt das Team nicht auf den Namen, können die Spieler „weiter“ sagen. Das gegnerische Team bekommt die Karte und damit einen Punkt, und der Spielleiter liest das nächste NamNam vor. Ist die Zeit abgelaufen, gehen alle gelösten NamNams an das Rateteam. Die letzte Karte verfällt, wenn sie nicht mehr in der Zeit erraten wurde. Dieser Punkt geht an keines der beiden Teams. Dann darf das zweite Team raten. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird gezählt. Wer die meisten Karte hat, ist Sieger.

EINSATZ DER AKTIONSKARTEN BEI TEAMSPIELEN

Die Aktionskarten liegen verdeckt bei der jeweiligen Gruppe, die Spieler dürfen sich die Aktionen aber ansehen. Sie können während des Spiels „gegen“ den Gegner eingesetzt werden. Dazu wählen die Spieler eine Aktionskarte aus, kündigen vor einer Runde ihren Einsatz an und lesen die Aktion vor. Die komplette nächste Runde steht nun unter dem Motto dieser Aktion.