

HIGH 5



Wer hat den besten Draht?



moses.

Ein kommunikatives Wortspiel!

Für 3 bis 10 Spieler ab 12 Jahren

Inhalt:

60 Karten, 1 Sanduhr

Papier und Stift werden ebenfalls benötigt.

Was sollte man auf keinen Fall secondhand kaufen? Oder womit kann man seinen Nachbarn in den Wahnsinn treiben? Na, fallen euch hierzu spontan fünf Dinge ein? Sehr gut! Noch besser ist es, wenn auch eure Mitspieler dieselben Ideen haben. Denn je mehr Übereinstimmungen es gibt, umso mehr Punkte bekommt ihr. Wer macht das Rennen und hat am Ende die meisten Punkte?

Spielziel:

Findet zu vorgegebenen Themen jeweils fünf passende Wörter und saht dafür Punkte ab.

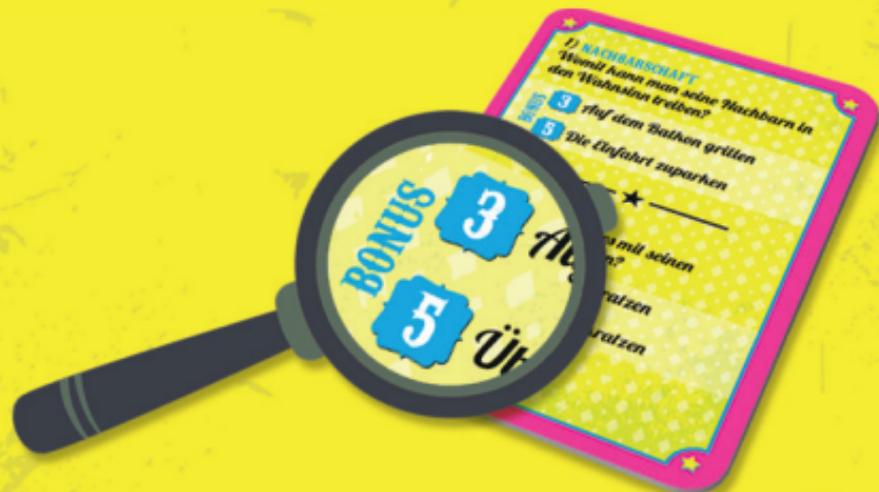
Doch aufgepasst: Ihr kriegt nur ordentlich Punkte, wenn ihr dieselben Ideen wie eure Mitspieler habt!

Spielvorbereitung:

Mischt alle Karten und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte. Die Sanduhr stellt ihr daneben. Jeder braucht noch zusätzlich einen Stift und ein Blatt Papier. Der älteste Spieler ist Schriftführer und schreibt am Ende jeder Runde eure Punkte auf.

Spielverlauf:

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Ihr spielt alle gleichzeitig. Der älteste Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel. Er ist Vorleser der ersten Runde und entscheidet sich für eines der beiden Themen auf der Karte: entweder 1) oder 2). Dann liest er das Thema laut vor, jedoch nicht die Bonus-Wörter.



Tip: Einigt euch vor Beginn des Spiels auf eine Ziffer, mit der ihr die komplette Partie spielt!

Anschließend legt er die Karte verdeckt vor sich ab. Dann dreht er die Sanduhr um. Solange die Sanduhr läuft, schreibt jeder von euch – auch der Vorleser – 5 Wörter auf seinen Zettel, die zum vorgelesenen Thema passen. Versucht dabei zu erraten, was eure Mitspieler notieren könnten. Denn ihr bekommt später nur ordentlich Punkte, wenn ihr Übereinstimmungen mit euren Mitspielern habt. Dabei müsst ihr Folgendes beachten:

- ★ Sobald der Vorleser das Thema genannt hat, dürft ihr euch nicht mehr unterhalten.
- ★ Schreibt genau 5 Wörter auf. Habt ihr weniger als 5, ist das nicht schlimm. Habt ihr mehr Wörter notiert, gelten nur die ersten fünf.
- ★ Ihr dürft keine Synonyme aufschreiben.
- ★ Ihr dürft nicht ein und dasselbe Wort in mehreren verschiedenen Kombinationen aufschreiben. Macht ihr es doch, zählt es nur einmal. (Beispiel: Baum, Bäume, Bäumchen)
- ★ Es gelten Wörter aus dem Lexikon. In Streitfällen entscheidet der Vorleser.

Ist die Zeit abgelaufen, ruft der Vorleser „Stopp“. Dann legt jeder den Stift aus der Hand. Ihr dürft aber begonnene Wörter noch zu Ende schreiben.

Seid ihr alle fertig?

Beginnend mit dem Vorleser lest ihr reihum eure Listen Wort für Wort vor. Wörter, die einer von euch bereits vorgelesen hat, müsst ihr nicht noch einmal wiederholen. Macht nach jedem Wort eine kurze Pause und fragt eure Mitspieler, wer das gleiche Wort hat. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

★ **Übereinstimmung**

Wenn ihr das gleiche Wort habt, hebt ihr die Hand hoch. Zählt, wie viele Spieler das sind. Pro Spieler gibt es dafür 1 Punkt.

Beispiel: Es haben 5 Spieler das gleiche Wort aufgeschrieben. Sie dürfen sich jeweils 5 Punkte notieren.

★ **Keine Übereinstimmung**

Hebt keiner die Hand und du hast als Einziger dieses Wort? Dann kriegst du als Einziger 1 Punkt.

Zusätzlich gilt:

- ★ Synonyme gelten als Übereinstimmung. Hast du beispielsweise „Sofa“ notiert und dein Mitspieler „Couch“, dann gilt dies als Übereinstimmung, denn ihr habt denselben Gegenstand gemeint.
- ★ Es gilt jedes Wort, das annähernd zum vorgegebenen Thema passt. Im Streitfall entscheidet der Vorleser.

Bonus-Punkte

Bist du der Vorleser? Dann hast du bereits die zwei Bonus-Wörter auf der Karte gesehen, die einmal 3 und einmal 5 Bonus-Punkte bringen. Diejenigen Mitspieler, die ein Bonus-Wort aufgeschrieben haben, erhalten 3 bzw. 5 zusätzliche Punkte. Hat keiner die Bonus-Wörter genannt, bleiben sie für deine Mitspieler weiterhin geheim und die Karte kommt unter den Stapel zurück.

Hinweis: Da du die Karte vorgelesen und somit auch die Bonus-Wörter gesehen hast, darfst du diese beiden Wörter nicht verwenden und bekommst natürlich auch keine Bonus-Punkte!

Rundenwertung und neue Runde

Haben alle ihre Wörter vorgelesen? Dann nennt ihr dem Schriftführer die Punkte, die ihr in dieser Runde bekommen habt. Und schon startet ihr in eine neue Runde. Dabei zieht der linke Nachbar vom Vorleser eine neue Karte vom Stapel und übernimmt das Amt des Vorlesers.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jeder von euch einmal der Vorleser war. Zählt nun die Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Das Spiel endet bei 3 und 4 Spielern am besten, wenn jeder zweimal Vorleser war.

Autor: Bruce Whitehill
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Übersetzung: Sybille Whitehill
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2015 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer
8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Kempen und Bödefeld für die zahlreichen Spieletests.

Art.-Nr.: 90229