

# INHALT

- 100 Bildkarten
- 40 Steine
- 13 Aufgabenkarten
- 13 Masterkarten
- 6 Duellkarten
- 1 Sanduhr (60 Sek.)

Papier und Stift werden empfohlen.

## DAS SPIELPRINZIP

### Worum geht's?

Gestaltet gemeinsam mithilfe von Bildkarten eine lustige und haarsträubende Geschichte. Merkt euch die Zahlen, die in den Bildern zu sehen sind. Stellt anschließend euer Gedächtnis unter Beweis und sammelt Steine in den verschiedenen Mini-Spielen. Wer genügend Steine hat, muss noch eine letzte Aufgabe bestehen: die Masterkarte.

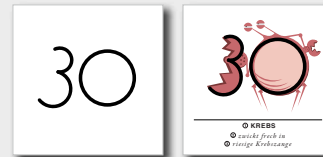
### Die Idee

Wer kann sich Zahlen schon gut merken? Hm, nur wenige! Das liegt daran, dass Zahlen abstrakt sind. Aber mit Bildern kann unser Gehirn viel besser arbeiten. Denn je ungewöhnlicher ein Bild ist, umso stärker bleibt es im Gedächtnis. Deshalb greifen Gedächtniskünstler gerne auf einen Trick zurück und merken sich endlose Zahlenkolonnen, indem sie sich die Zahlen anhand von Bildern einprägen und diese zu einer Geschichte verknüpfen.

Dieses Thema faszinierte auch Stefan Maier, Alexander Maier, Niklas Groschup und Ursula Graß. Und so begaben sich die vier Freunde auf die Suche nach einem möglichst einfachen Merksystem und sahen den Zahlen tief in die Augen: Wovon möchten uns die Zahlen erzählen? Welches Bild steckt hinter ihnen? Eine Kuh? Ein Hase oder etwa doch der Sensenmann? Nach und nach nahmen die Zahlen Gestalt an und zeigten ihren wahren Kern. Herausgekommen sind die HappyNumbers, die nicht nur berühmte Gedächtniskünstler wie Christiane Stenger begeistern ...

## Das Zahl-Figuren-System

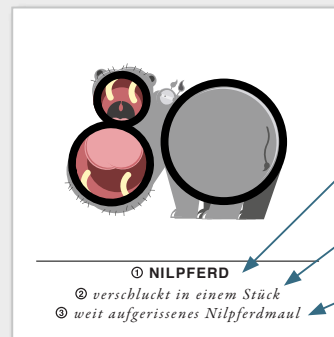
Im Spiel sind 100 Bildkarten mit den Zahlen von 00 bis 99 enthalten. Jede Bildkarte hat eine Zahlen- und eine Bildseite. Auf der **Zahlenseite** ist immer nur die **Zahl** abgebildet. Auf der **Bildseite** ist die Zahl einer **Figur** zugeordnet und zwar so, dass die Figur mit der Zahl verschmilzt. So sind beispielsweise die Krebszange mit der Ziffer 3 und der Krebskörper mit der Ziffer 0 verbunden. Hieraus entsteht die Zahl 30. Ihr müsst also nur an die Figur denken und wisst nach einiger Übung sofort die passende Zahl.



Zahlenseite

Bildseite

Doch das ist nur der erste Schritt. Im Spiel müsst ihr euch später an viele Zahlen und Figuren erinnern. Aber das geht einfacher als ihr denkt: Ihr müsst nur die Figuren zu einer Geschichte verknüpfen. Die Textbausteine auf den Bildkarten geben euch dabei eine Hilfestellung:



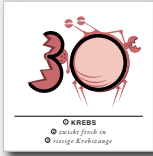
- ① **Name** der Figur
- ② **Tätigkeit**, welche die Figur ausübt
- ③ Typisches **Merkmal** der Figur

Die **Namen** der Figuren ① müssen immer in der Geschichte vorkommen. Ansonsten sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Fällt euch das Erzählen einer Geschichte schwer? Dann könnt ihr einfach die Textbausteine ② und ③ in die Geschichte einbauen.

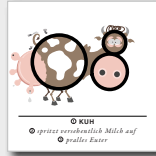
## Wie könnte eine Geschichte aussehen?



- ① **FROSCH**
- ② *küsst feucht*
- ③ *üppiges Froschmaul*



- ① **KREBS**
- ② *zwickt frech in*
- ③ *riesige Krebszange*



- ① **KUH**
- ② *spritzt versehentlich Milch auf*
- ③ *pralles Euter*

1 Der **FROSCH** küsst feucht die riesige Krebszange des **KREBSES**. Der **KREBS** zwickt frech in das pralle Kuheuter der **KUH**.

*oder*

1 Der **FROSCH** und der **KREBS** spritzen versehentlich Milch auf die **KUH**.

*oder*

1 Der **FROSCH** zwickt frech mit der riesigen Krebszange des **KREBSES** in das pralle Kuheuter der **KUH**.

*oder*

1 Hinter einem urigen Bauernhof lebt in einem stinkenden Tümpel ein verrückter, fieser **FROSCH**. Schon seit seiner Geburt hat er die riesige Krebszange eines **KREBSES** anstelle seines rechten Arms und fühlt sich dadurch furchtbar entstellt. Um seinen Frust abzubauen, zwickt er damit in jeder klaren Vollmondnacht der ängstlichen **KUH** frech in ihr pralles Kuheuter.

*Tipp: Je ausgefallener und verrückter die Geschichte, umso leichter bleibt sie im Gedächtnis!*



## GRUNDVERSION

*(kurze Spieldauer)*

### Spielvorbereitung

Stellt die Sanduhr auf den Tisch und legt die Steine als allgemeinen Vorrat daneben. Sortiert die Duellkarten aus, da ihr sie für die Grundversion nicht benötigt. Mischt sowohl die Aufgaben- als auch die Masterkarten und legt sie als zwei verdeckte Nachziehstapel in die Tischmitte. Nehmt circa 20 beliebige Bildkarten aus der Schachtel. Mischt sie mit der Zahlenseite nach oben und bildet daraus einen Stapel.

Wie viele Personen spielen mit? Je nach Anzahl zieht ihr der Reihe nach unterschiedlich viele Bildkarten vom Stapel:

- 1 **bei 3 oder 4 Spielern: 2 Bildkarten pro Spieler**
- 1 **bei 5 oder 6 Spielern: 1 Bildkarte pro Spieler**

### Spielverlauf

Legt die Bildkarte(n) mit der Zahlenseite nach oben vor euch ab. Der Spieler, der die höchste Zahl hat, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Dreht nun eure Bildkarten auf die Bildseite und schaut sie euch an. Das Spiel läuft über zwei Phasen:

- 1 **Phase 1: Erzählen und Merken der Geschichte**  
Gestaltet gemeinsam eine Geschichte. Sie ist die Grundlage für die zweite Phase. Prägt euch die Geschichte, die Namen der Figuren und die Zahlen gut ein.
- 1 **Phase 2: Die Mini-Spiele und Erweiterung der Geschichte**  
Hier stellt ihr euer Gedächtnis unter Beweis. Wie gut habt ihr euch die Namen der Figuren und die Zahlen gemerkt? Findet es in den einzelnen Mini-Spielen heraus und sammelt für bestandene Spiele Steine. Wenn ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen möchtet, könnt ihr die Geschichte mithilfe neuer Bildkarten erweitern.

*Los geht's!*

## Phase 1: Erzählen und Merken der Geschichte

Hast du die höchste Zahl, dann überlege dir einen Ort, an dem die Geschichte beginnen soll. Das kann jeder erdenkliche Ort sein: beispielsweise ein Mondkrater, eine Badewanne voller Schaum oder ein Wolkenteppich ... Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

- 1 Beginne nun eine Geschichte und baue die **Figur(en)** deiner Bildkarte(n) ein. Hast du mehrere Bildkarten, dann bleibt es dir überlassen, in welcher Reihenfolge du deine Bildkarten anlegst. Lege sie mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte und erzähle deinen Mitspielern deine Geschichte.
- 1 Deine Geschichte muss kein Ende haben, denn deine Mitspieler erzählen die Geschichte weiter.
- 1 Achte darauf, dass du den Namen der Figur ① immer exakt nennst und in die Geschichte einbaust!

Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe. Er wiederholt **sinngemäß\*** die komplette Geschichte – von der ersten bis zur letzten Bildkarte. Stockt er beim Wiederholen oder weiß er nicht mehr weiter? Dann helft ihr ihm. In dieser Phase ist das noch erlaubt. Anschließend erweitert er die Geschichte mithilfe seiner eigenen Bildkarte(n). Er legt sie rechts neben die bereits ausliegende(n) Bildkarte(n).

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, bis jeder die Geschichte wiederholt und seine Bildkarte(n) angelegt hat.

*\* Sinngemäß bedeutet: Ihr müsst den Inhalt der Geschichte wiedergeben, allerdings nicht Wort für Wort. Wichtig ist nur, dass ihr die Namen der Figuren exakt und in der richtigen Reihenfolge wiederholt.*



Bei 5-6 Spielern fügt ihr jeweils eine Bildkarte zur Geschichte hinzu...

Alle Bildkarten angelegt? Dann dreht einer von euch die **Sanduhr** um. Prägt euch innerhalb von 60 Sekunden die Geschichte, die Namen der Figuren und die Zahlen ein. Merkt euch alles so gut wie möglich – das ist für Phase 2 wichtig. Ist die Sanduhr abgelaufen, dreht ihr alle Bildkarten auf die Zahlenseite um. Nur die letzte Bildkarte (ganz rechts) bleibt als kleine Gedächtnisstütze mit der Bildseite nach oben liegen. Nun beginnt Phase 2.

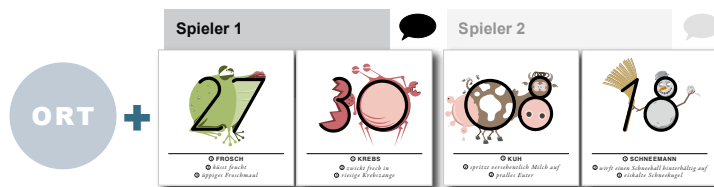


## Phase 2: Die Mini-Spiele

Du hast vorhin begonnen? Dann bist du wieder an der Reihe. Ziehe die oberste **Aufgabenkarte** vom Nachziehstapel. Du bist Schiedsrichter des ersten Mini-Spiels und liest deinen Mitspielern ihre Aufgabe vor. Nur sie können in dieser Runde Steine bekommen.



- 1 Jede Aufgabenkarte ist anders und selbsterklärend. Eine Aufgabe könnte zum Beispiel lauten: „Ich nenne euch gleich eine beliebige Zahl aus der Geschichte. Wer als Erster von euch den dazu passenden Namen der Figur nennt, bekommt 1 Stein.“
- 1 Manche Aufgabenkarten haben ein Zeitlimit. In diesem Fall drehst du die Sanduhr um, gibst das Startsignal und kontrollierst die Zeit.
- 1 Wenn zwei oder mehrere Spieler gleich schnell geantwortet haben, wiederholt ihr die Aufgabe. Und zwar so lange, bis du eindeutig sagen kannst, wer schneller war. Wiederhole die Aufgabe mit den Spielern, die gleich schnell waren.



... bei 3-4 Spielern legt ihr jeweils beide Bildkarten an.

- 1 Als Schiedsrichter sorgst du dafür, dass deine Mitspieler die Regeln des Mini-Spiels einhalten. In **Streitfällen** entscheidest nur du. Hierfür darfst du dir **zur Kontrolle** auch die Bildkarte(n) nochmals ansehen.
- 1 Sollte ein Mitspieler die Regeln missachten, darfst du ihn sogar vom Mini-Spiel ausschließen. Beispiele für eine **Missachtung der Regeln** sind: unerlaubtes Vorsagen, Vorplappern, Schummeln jeglicher Art, unerlaubtes Umdrehen der Bildkarten, Augen nicht geschlossen halten oder Spicken.

Habt ihr das Mini-Spiel beendet, dann legt ihr die Aufgabenkarte unter den entsprechenden Nachziehstapel. Der oder die Gewinner des Mini-Spiels dürfen sich Steine aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Wie viele das sind, steht auf der jeweiligen Aufgabenkarte.

### Die Erweiterung der Geschichte

Als Schiedsrichter kannst du die Geschichte nach jedem Mini-Spiel erweitern. Das macht Sinn, um den Schwierigkeitsgrad nach und nach zu steigern und die Geschichte lustiger zu gestalten. So fordert ihr euch und euer Gedächtnis immer mehr heraus.

Entscheidest du dich dafür, dann machst du Folgendes:

- 1 Wiederhole zuerst die Geschichte sinngemäß – so wie unter „Phase 1“ beschrieben. Du hast dafür **60 Sekunden** Zeit. Dein linker Nachbar überprüft, ob du alles richtig genannt hast. Er darf sich zur Kontrolle auch die Bildkarten ansehen.

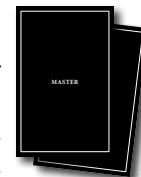
- 1 Hast du alles richtig gemacht, ziehst du die oberste Bildkarte vom Stapel und erzählst die Geschichte weiter. Lege sie danach **am Ende der Reihe an** und drehe die vorletzte Bildkarte auf die Zahlenseite. Hast du einen Fehler gemacht, darfst du die Geschichte nicht erweitern.

*Hinweis: Achte darauf, dass immer nur die neu angelegte Bildkarte mit der Bildseite nach oben ausliegt.*

Das Amt des Schiedsrichters wechselt danach reihum im Uhrzeigersinn. Eine neue Aufgabenkarte wird gezogen und ein neues Mini-Spiel beginnt.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald einer von euch als Erster **1 Masterkarte** bestanden hat. Du darfst immer am Ende einer Runde eine Masterkarte lösen. Eine Runde ist vorbei, sobald jeder von euch einmal Schiedsrichter war. Voraussetzung für eine Masterkarte sind mindestens **4 Steine**. Deine Mitspieler bestimmen den Schiedsrichter, der für dich die oberste Masterkarte vom Stapel zieht und vorliest. Er kontrolliert die Sanduhr und überprüft, ob du die Masteraufgabe richtig löst. Bestehst du sie, hast du gewonnen. Bestehst du sie nicht, musst du 2 Steine in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Das Spiel geht danach im Uhrzeigersinn weiter.



- 1 Können oder wollen mehrere Spieler in derselben Runde eine Masterkarte lösen? Dann beginnt ihr reihum im Uhrzeigersinn – ausgehend vom Schiedsrichter der letzten Runde.
- 1 Ihr konntet alle die Masterkarte lösen? Glückwunsch, dann gibt es mehrere Gewinner.
- 1 Hatte keiner von euch Erfolg? Dann spielt ihr – wie oben beschrieben – weiter. Masterkarten, die ihr nicht gewonnen habt, kommen unter den Nachziehstapel zurück.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Geschichte mit weiteren Bildkarten ausbauen und so den Schwierigkeitsgrad erhöhen:



leicht mittel schwer extrem schwer

## FÜR FORTGESCHRITTENE

*Das Spiel läuft wie die Grundversion mit folgenden Änderungen:*

### Duellkarten

Mischt die Duellkarten. Jeder bekommt eine davon. Damit könnt ihr einem Mitspieler Steine klauen. Lest euch die Duellkarten vor Beginn des Spieles durch. Sie sind selbsterklärend. Übrige Duellkarten kommen aus dem Spiel. Was müsst ihr beachten?



- 1 Jeder von euch darf sie im Laufe des Spiels **einmal** verwenden. Ihr könnt sie **jederzeit nach** einem Mini-Spiel oder **vor** einer Masterkarte ausspielen. Dafür unterbricht ihr kurz die Runde. **Achtung:** Wurde allerdings bereits eine Masterkarte vom Nachziehstapel gezogen, dürft ihr keine Duellkarten mehr spielen.
- 1 Ihr dürft nach einem Mini-Spiel auch mehrere Duellkarten hintereinander spielen.
- 1 Ihr dürft nur jemanden zum Duell herausfordern, der mindestens 1 Stein hat.
- 1 Duellkarten, die ihr einmal verwendet habt, kommen aus dem Spiel.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald einer von euch als Erster **2 Masterkarten** bestanden hat. Du darfst immer am Ende einer Runde eine Masterkarte lösen. Voraussetzung dafür sind mindestens **4 Steine**. Hast du eine Masterkarte bestanden, legst du 4 Steine in den allgemeinen Vorrat zurück und erhältst die Masterkarte. Hast du eine Masterkarte nicht bestanden, legst du zur Strafe 2 Steine in den allgemeinen Vorrat zurück.



## FÜR EXPERTEN

*Das Spiel läuft wie die Fortgeschrittenen-Version mit folgenden Änderungen:*

### Spielvorbereitung

Nehmt 30 statt 20 Bildkarten aus der Schachtel. Je nach Anzahl eurer Mitspieler zieht ihr der Reihe nach unterschiedlich viele Bildkarten vom Stapel:

- 1 **bei 3 oder 4 Spielern: 3 Bildkarten pro Spieler**
- 1 **bei 5 oder 6 Spielern: 2 Bildkarten pro Spieler**

### Erweiterung der Geschichte

Wenn ihr die Geschichte erweitert, erhöht ihr automatisch den Schwierigkeitsgrad und euren Spielspaß. Deshalb empfehlen wir, dies in dieser Variante auch konsequent zu tun. Du als Schiedsrichter musst die Geschichte nicht mehr sinn gemäß wiederholen, sondern darfst alternativ auch nur die Namen der Figuren in der richtigen Reihenfolge wiederholen. Dafür hast du 60 Sekunden Zeit. Hast du es geschafft, darfst du erweitern. Nach dem erfolgreichen Wiederholen darfst du **an jeder beliebigen Stelle** der Geschichte eine neue Bildkarte anlegen bzw. einfügen. Du kannst also die Geschichte mittendrin erweitern. Erzähle deinen Mitspielern, wie sie sich an dieser Stelle verändert. Denkt dran: Nur die neue Bildkarte liegt mit der Bildseite nach oben aus, auch wenn sie mittendrin liegt. Machst du einen Fehler, musst du 1 Stein in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Autoren: OCO ODO, Alexander Mario Maier  
Illustration/Grafik: Niklas Groschup, OCO ODO, Alexander Mario Maier,  
Ursula Graß · Umsetzung/Satz: Volker A. Maas  
Redaktion: Anneli Ganser · Lektorat: Elke Vogel  
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2015 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d · D-47906 Kempen  
CH: Dessauer, 8045 Zürich  
www.moses-verlag.de  
Art.-Nr.: 90219

Die Autoren und der moses. Verlag danken allen Spielern aus München, Kempen, Essen, Bödefeld und Wettenhausen für die zahlreichen und spannenden Spiele-Tests!

