WUNSCH MASCHINE 2.0

Spieler: 3 bis 7 • Alter: 7+ • Dauer: 20 Minuten

Illustration: Christof Tisch • Autor: Oliver Igelhaut

SPIELMATERIAL

- 1 Buzzerkarte • 1 Übersichtskarte
- 29 Sternschnuppenkarten • 24 Wunschkarten
- 6 Holzscheiben

SPIELIDEE

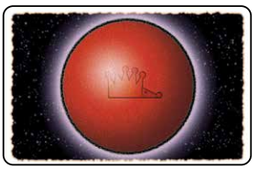
Die Wunschmaschine wünscht geheim! Dann legt sie drei Wunschkarten auf den Tisch und zeigt, wie oft das Gewünschte dabei ist. Darauf die nächsten drei Wunschkarten und wieder ein Hinweis ...

Welcher Agent löst das Rätsel zuerst?

ROLLENVERTEILUNG

Der älteste Spieler übernimmt zuerst den Part der Wunschmaschine. Die anderen Spieler entschlüsseln als Agenten den geheimen Maschinenwunsch.
Die Rollenverteilung wechselt im Spielverlauf.

VORBEREITUNGEN



Legt die Buzzerkarte für alle Agenten gut erreichbar auf den Tisch.

Legt die Übersichtskarte daneben.

Legt die 29 Sternschnuppen in den Schachtelboden.

Legt den Schachtelboden in den Schachteldeckel.

Die Wunschmaschine wählt geheim zwei Wunschkarten mit je **einem** Wunsch.
Beide Wünsche sollen **verschieden** sein.
Sie steckt beide Karten wie abgebildet in den Spalt zwischen Schachtelboden und -deckel.

Sind die Karten richtig gesteckt halten sie von selbst. Nur die Wunschmaschine sieht ihre beiden Wünsche.

Die Wunschmaschine mischt die übrigen Wunschkarten und hält sie verdeckt als Stapel auf der Hand.

Die Wunschmaschine nimmt sich die sechs roten Holzscheiben.

DIE WUNSCHMASCHINE LEGT LOS

(Hier sind Herz und Schwein die geheimen Wünsche.)

Sind die Agenten bereit, legt die Wunschmaschine zügig drei Wunschkarten offen in Reihe aus.

Die Karten dürfen Kopf stehen. Für jeden passenden Wunsch legt sie eine Holzscheibe neben die Reihe:

Dann legt sie sofort die nächsten drei Karten. Liegt kein passender Wunsch in der Reihe, legt sie keine Holzscheibe:

Und sofort die nächsten drei Wunschkarten:

Die Wunschmaschine kann maximal sieben 3er-Reihen legen. Ist die siebte Reihe gelegt, bleibt eine Wunschkarte übrig. Diese behält sie verdeckt auf der Hand.

DIE BUZZERKARTE

Schlägt ein Agent auf den Buzzer, nennt er sofort beide Wünsche, von denen er glaubt, die Wunschmaschine hat sie gewählt.
Legt die Wunschmaschine noch Karten, unterbricht sie.
Liegt der Agent mit wenigstens einem Wunsch falsch, meldet die Wunschmaschine „Fehler".
Nach einem Fehler legt die Wunschmaschine wieder 3er-Reihen, bis der nächste Agent buzzert. Wer falsch tippt, scheidet für den laufenden Durchgang aus.
Scheiden alle bis auf einen Agenten aus, darf der letzte Agent „gefühlt" 30 Sekunden überlegen.
Dann muss auch er tippen.

DURCHGANGSENDE UND WERTUNG

Der erste Agent, der beide Wünsche richtig tippt, bekommt eine Sternschnuppe aus der Box.

Tippen alle Agenten falsch, kriegt niemand eine Sternschnuppe.

In beiden Fällen ist der Durchgang vorbei.

NEUE WUNSCHMASCHINE ...

... wird, wer im letzten Durchgang eine Sternschnuppe gewonnen hat. Gewann niemand eine Sternschnuppe, wird (oder bleibt) der führende Spieler Wunschmaschine. Führen mehrere Spieler, wird von denen der älteste im nächste Durchgang Wunschmaschine.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach mehreren Durchgängen, sobald ein Spieler 4 Sternschnuppen besitzt. Der gewinnt das Spiel.

VARIANTE FÜR EINEN JUNIOR-AGENTEN AB 6

Möchte ein Erwachsener ein Kind an das Spiel heranführen, wendet er folgende Regeln an:

- Ein Erwachsener startet als Wunschmaschine, ein Kind als Junior-Agent.
- Die Wunschmaschine legt die Karten langsam: Es gibt keinen Zeit- und Wettbewerbsdruck.
- Der Junior-Agent darf gelegte Wunschkarten umdrehen, wenn sie für ihn ausscheiden.
- Die Wunschmaschine darf beraten und Hinweise geben.
- Der Junior-Agent tippt immer nur einen Wunsch und bekommt von der Wunschmaschine sofort Antwort.
- Tippt der Junior-Agent beide Wünsche richtig, wird er im nächsten Durchgang Wunschmaschine.

IGEL SPIELE

www.igel-spiele.com