

REMEMBER

... because every colour tells a story

SPIELMATERIAL



- 1 60 Farbkarten (je 12 pro Person, jeweils als Set an den einheitlichen Rückseiten erkennbar)
- 2 54 beidseitig bedruckte 4-sprachige Wortkarten (DE, EN, ES, FR)
- 3 5 Blankokarten für eure eigenen Ideen
- 4 1 Minuspunkte-Zähler
- 5 diese Anleitung

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELZIEL

reMEMber ist ein kooperatives Spiel, in dem ihr als Team spielt. In jeder Runde ordnen alle einem Wort eine Farbkarte zu und erzählen, weshalb sie diese Farbe ausgewählt haben. Je besser ihr euch erinnert, was im Verlauf des Spiels alles erzählt wurde, desto besser schneidet ihr als Team ab!

SPIELVORBEREITUNG

Verteilt an alle jeweils ein Set aus 12 Farbkarten. Nehmt die Karten verdeckt auf die Hand.

Mischt die Wortkarten und zieht zufällig eine bestimmte Anzahl, je nach Personenzahl.

	3	4	5
	9	8	10

Legt sie als Stapel in die Tischmitte. Übrige Farbkarten-Sets und Wortkarten könnt ihr zurück in die Schachtel legen. Wer das Spiel erklärt, darf beginnen.

Wir sind aber mehr als 5 Personen!

Solltet ihr mit mehr als 5 Personen spielen wollen, empfehlen wir euch, Teams zu bilden. In jeder Runde ist jeweils abwechselnd ein Team-Mitglied dran.

SPIELABLAUF

Ziehe 1 Karte und wähle ein Wort.
Ziehe die oberste Karte des Wortkarten-Stapels. Schau dir den Begriff auf der Vorder- und Rückseite an und wähle einen von beiden. Nenne den gewählten Begriff laut. Lege die Karte mit diesem Wort nach oben in die Mitte des Tisches.

Wählt jeweils geheim eine Farbkarte.
Alle müssen nun eine Farbe aus ihrer Hand wählen. Legt die Karte verdeckt vor euch ab, sobald ihr euch entschieden habt.

Erzähle deine Geschichte.
Wer das Wort in dieser Runde ausgesucht hat, beginnt. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn, bis alle an der Reihe waren. Decke deine gewählte Farbkarte auf und zeige sie allen. Erzähle, welche Geschichte dich zum Auswählen dieser Farbe gebracht hat. Hast du deine Erzählung beendet, verdeckst du die Farbkarte wieder.

Anmerkung: *reMEMber* lädt euch dazu ein, ein Stück von euch in euren Geschichten preiszugeben. Ihr müsst hier natürlich nicht die Wahrheit sagen – aber versucht mal, euch an (eure) Lügengeschichten zu erinnern ...

Wer gerade nicht an der Reihe ist, sollte aufmerksam lauschen und sich gut merken, wer welche Geschichte erzählt und welche Farbe gewählt hat.

Nach welchen Kriterien wähle ich eine Farbe aus?

Betrachte einfach das Wort in deinem Kopf: An welche Farbe denkst du und warum? Welche Geschichte steckt dahinter? Suche nach Erinnerungen, die du mit diesem Wort verbindest, und gib ihnen eine Farbe!



Sammle die Farben ein.

Sobald alle eine Farbe gespielt haben, legst du die Farbkarten aus dieser Runde als Stapel vor dir ab, sodass die Farben nach unten zeigen. Obenauf legst du die gespielte Wortkarte. Der Stapel bleibt bis zum Spielende vor dir liegen.

Die im Uhrzeigersinn nächste Person eröffnet die folgende Runde damit, eine neue Wortkarte vom Stapel zu ziehen. Die Phase endet, nachdem ihr alle Wörter auf diese Art durchgespielt habt.



Verteilt die Farben und Geschichten.

Legt eure übrigen Farbkarten vor euch ab, sodass das Symbol eures Sets sichtbar ist. Schiebt nun alle Stapel, die vor euch liegen – bestehend aus der von euch gewählten Wort- und den dazu gespielten Farbkarten –, zu der Person zu eurer Linken. Von den Stapeln, die ihr bekommt, wählt ihr einen aus, den ihr behaltet. Alle übrigen schiebt ihr nach links weiter. Verfährt so, bis alle Kartenstapel auf diese Art verteilt wurden.



Das Finale

Wer das letzte Wort in dieser Partie gewählt hat, beginnt das Finale: Wähle einen der vor dir liegenden Stapel. Lege die Karten nebeneinander aus, sodass das Wort und die Rückseiten der Farbkarten zu sehen sind.

Ganz wichtig: Niemand darf die Farben auf den Vorderseiten sehen!



Erinnert euch an die Farben und Geschichten.

Eure gemeinsame Aufgabe ist es nun, zu jeder Karte die Farbe und die dazugehörige Geschichte wiederzugeben. Ihr dürft das in beliebiger Reihenfolge tun. Für jede Farbe und jede Geschichte habt ihr jeweils genau einen Versuch.

Pro falsch oder nicht genannter Farbe oder Geschichte erhaltet ihr jeweils 1 Minuspunkt. Verschiebt den Minuspunkte-Zähler auf dem Rand der Schachtel, um eure Minuspunkte anzuzeigen.

Wichtig: Niemand darf die eigene Farbe oder Geschichte nennen! Sollte jemand diese Regel brechen, gibt es einen Minuspunkt. Es ist nicht erlaubt, Hinweise zu geben.

Du siehst: Jede Farbkarte von deiner Hand kannst du genau einmal pro Spiel benutzen.



Wichtig: Ihr dürft euch keinerlei Karten anschauen, außer der Wortkarte, die oben auf dem Stapel liegt!



Ohne Hinweise? Das ist uns zu schwer!



Solltet ihr euch ein leichteres Spiel wünschen oder mit jüngeren Kindern spielen, führt einfach die Regel ein, dass ein Hinweis pro Wort in dieser Phase erlaubt ist! Legt selbst fest, welche Abweichungen in den Geschichten für euch als Team okay sind und welche nicht.



ABSCHLUSSWERTUNG

So fahrt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn fort, bis alle eure Stapel durchgespielt sind. Entnehmt der Zähl-Leiste, wie viele Minuspunkte ihr habt.

0 Pt.

Wow! Ihr seid doch kein Team, sondern ein einziger, gut aussehender Organismus, oder?!

Herzlichen Glückwunsch!

1-3 Pt.

Das war ziemlich gut! In einem Lexikon findet man sicher ein Foto von euch neben dem Wort „Team“.

4-7 Pt.

Nicht schlecht, ihr Lieben. Aber das geht bestimmt noch ein bisschen besser, oder? Atmet noch einige Male im gleichen Rhythmus und startet dann einen neuen Versuch.

8-11 Pt.

Na, war da etwa jemand abgelenkt?! Stellt euch alle nebeneinander und fangt an zu lachen. Wenn ihr euch wieder beruhigt habt, schnappt euch eure Farben und neue Worte für eine weitere Runde.

12-14+ Pt.

Das hier lest ihr nur, weil es hier steht, oder?! Nein?? Oh. Also ... ähm. Na dann: „Gut gemacht!“ oder so. Versucht es doch nochmal. Da ist noch (sehr, sehr viel ...) Luft nach oben!

IMPRESSUM

Autorin: Apolline Jove

Illustration und Layout:

Julius Thesing

Realisation: Kaddy Arendt, Michael Schmitt

Support: Lars Frauenrath

Lektorat: Kerstin Fricke

© 2022

Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlin

Deutschland

www.edition-spielwiese.de

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

Deutschland

www.pegasus.de

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.