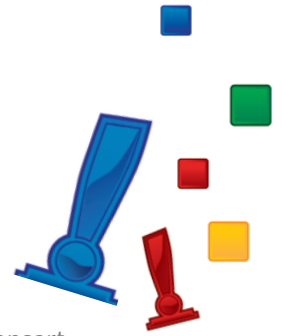




# CONCEPT™



Kommuniziert, ohne zu sprechen!  
Benutzt die Piktogramme, um Hinweise auf euer geheimes Wort zu geben.

In jeder Runde bilden zwei von euch ein Team. Sie wählen ein Wort, einen Werktitel oder eine Redensart und legen Spielsteine auf die Piktogramme des Spielplans, um den Begriff zu erklären. Die anderen versuchen, möglichst viele Begriffe zu erraten, um Siegpunkte zu sammeln. Nach 12 Karten gewinnt die Person mit den meisten Siegpunkten.

## SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- 2 Mischt die Karten und bildet einen verdeckten Stapel. Legt ihn auf den dafür vorgesehenen Bereich des Spielplans.
- 3 Legt die Siegpunkte neben den Spielplan.
- 4 Legt alle Spielsteine in die Schale.
- 5 Wählt zwei von euch, die nebeneinandersitzen. Sie bilden das erste Team.



Lernt die Regeln  
mit diesem Video!



Spielmaterial: 1 Spielplan • 110 Karten • 47 Spielsteine (12, 4!, 42 Würfel) • 60 Siegpunkte • 1 Plastikschaale • 3 Übersichtsbögen • 1 Spielanleitung • 1 Beispielbogen



## SO WIRD GESPIELT

Das Spiel geht über mehrere Runden.

### SPIELRUNDE

Das erste Team zieht eine Karte und entscheidet sich für ein Wort, einen Werktitel oder eine Redensart darauf. Alle anderen müssen den gewählten Begriff erraten.

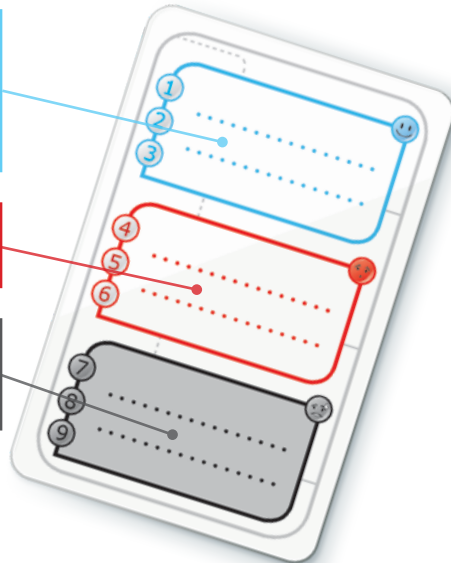
Jede Karte ist in **3 Schwierigkeitsstufen** unterteilt.

Welche Schwierigkeit ihr wählt, bleibt euch überlassen:

**Blau: einfach**  
Ideal für eure erste Partie.

**Rot: mittelschwer**

**Schwarz: Herausforderung**



Das Erklärteam legt nun Spielsteine auf den Spielplan, um den Begriff zu erklären. Arbeitet dabei möglichst diskret im Team zusammen, um euch gut zu ergänzen und nichts zu verraten.

Ihr könnt so viele Spielsteine legen, wie ihr wollt. Achtet aber auf die Reihenfolge, da sie wertvolle Hinweise liefern kann!

**Hinweis:** Die Übersichtsbögen enthalten eine Aufschlüsselung der Piktogramme, die bei Bedarf auch ergänzt werden kann. Lest sie euch durch, um euch mit den Piktogrammen vertraut zu machen.



### Grundkonzept

Stellt zuerst das **?** auf, um den anderen zu erklären, welche **Art** von Begriff sie suchen.

**Beispiel:** Wenn euer Begriff „Biene“ ist, wäre das Grundkonzept ein Tier.



Nun könnt ihr beliebig viele **■** auslegen, um das Grundkonzept **näher zu definieren**.

**Beispiel:** Euer Tier kann fliegen und ist gelb und schwarz.



### Unterkategorien



Ihr könnt auch mit Unterkategorien arbeiten, indem ihr **!** und gleichfarbige Würfel auslegt, um **bestimmte Aspekte näher zu beschreiben**.

**Beispiel:** Euer Tier fliegt um Blumen herum.



**Beispiel:** Euer Tier hat etwas mit einer essbaren gelben Flüssigkeit (Honig) zu tun.



Während ihr Spielsteine auf den Spielplan legt, dürfen die anderen **so oft raten, wie sie wollen**.

Ihr dürft mit „Ja“ antworten, wenn jemand richtig geraten hat oder auf der richtigen Spur ist. **Ansonsten dürft ihr nicht kommunizieren.**

## ENDE DER SPIELRUNDE

Wer zuerst den Begriff errät, erhält **2 Siegpunkte**. Beide Mitglieder des Erklärteams erhalten je **1 Siegpunkt**.

Nun bilden zwei andere von euch ein Team, ziehen die nächste Karte und wählen den nächsten Begriff zum Erklären.

### Tipps:

- Wenn die Ratenden gar nicht weiterkommen, dürft ihr die Spielsteine auch wieder herunternehmen und neue Hinweise geben.
- Falls die Lösung nach einiger Zeit immer noch nicht erraten wurde, nehmt eine dritte Person ins Team oder wählt einen anderen Begriff. Hilft auch das nicht, endet die Runde und niemand erhält Siegpunkte.
- Es steht euch frei, während einer Partie immer wieder andere Teams zu bilden



## SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem ihr 12 Karten gespielt habt.

Zählt eure Siegpunkte.

Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt.  
Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.



In unseren Testrunden hat sich gezeigt, dass nicht jeder das Siegpunktesystem mag. Wenn ihr lieber ohne Punkte spielt und nur zum Spaß Begriffe erklären und raten wollt, könnt ihr das gerne tun.



Denkt ruhig auch mal um die Ecke!  
Jeder Hinweis, egal wie abstrus,  
kann funktionieren.  
Wichtig ist nur, dass die anderen euch verstehen.

# SPIELTIPPS

## Die Reihenfolge ist entscheidend!



≠



Das Haus des Berufs, der mit dem Kampf gegen Feuer zu tun hat:  
**Feuerwache!**

Der Beruf, der mit dem Kampf gegen Feuer in Häusern zu tun hat: **Feuerwehrleute!**

## Ein Piktogramm kann unterschiedliche Bedeutungen haben!



≠



Ein Werkzeug von Ärzten, mit dem man hört, ob das Herz schlägt:  
**Stethoskop!**

Eine fiktive Person, die tot und lebendig ist:  
**Zombie!**

## Ihr könnt auch mehrere Würfel auf ein Piktogramm legen!



≠



Ein Gegenstand für Augen mit einem Kreis:  
**Monokel!**

Ein Gegenstand für Augen mit zwei Kreisen:  
**Brille!**



## MITWIRKENDE

Für Alain

Autoren: **Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot**

Illustrator: **Éric Azagury**

Entwickler: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombremos » und das **Repos Production Team**

Vollständige Credits: [www.rprod.com/en/concept/credits](http://www.rprod.com/en/concept/credits)

© REPOS PRODUCTION 2013. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brüssel – Belgien  
+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Auf dem Material dieses Spiels werden einige eingetragene und nicht eingetragene Handelsnamen und Warenzeichen verwendet, die alleiniges Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber sind. Dieses Spiel und die Verwendung des Materials werden von den Inhabern der jeweiligen Marken in keiner Weise gesponsert, finanziell unterstützt, finanziert oder genehmigt – alle Rechte sind vorbehalten. Sämtliches enthaltene Material darf nur für private Zwecke verwendet werden.

