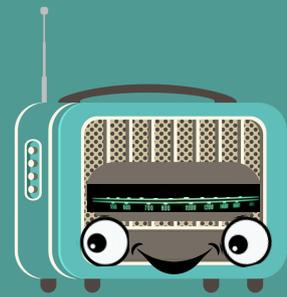




FREQUENZ

# FREQUENZ



Ein Spiel für 2 - 4 Personen oder Teams, die sich gut kennen oder kennen lernen möchten, ab 10 Jahren.

Autoren: Axel & Max Sommer

INHALT:

1 Spielfeld | 4 Spielfiguren | 4 Pfeile

36 Nummern-Karten von 1 - 10

85 Kategorie-Karten | 33 Spezial-Karten

In diesem spannenden und unterhaltsamen Spiel dreht sich alles darum, wie gut ihr eure Mitspieler kennt! Könnt ihr ihre Vorlieben auf einer Skala von 1 bis 10 möglichst genau einschätzen oder sogar exakt erraten? Zeigt, dass ihr auf einer FREQUENZ liegt, erlebt spannende Raterunden voller Überraschungen und Lachmomente und umrundet als erste das Spielfeld!

## SO WIRD GESPIELT

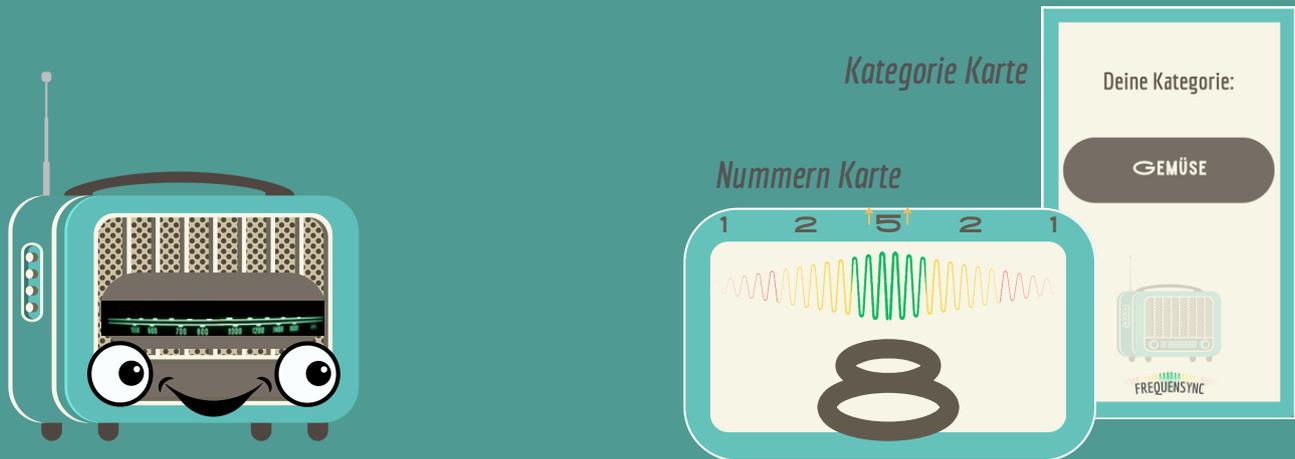
- Eine Kategorie-Karte wird gelegt. Die Kategorie-Karte enthält einen Begriff, der die Vorlieben, Favoriten oder Lieblingsdinge der Mitspieler repräsentiert. Das kann Farbe, Essen, Musik oder etwas ganz anderes sein.
- Der aktive Spieler zieht eine Zahl zwischen 1 und 10 – nur der aktive Spieler darf die Zahl sehen!
- Der aktive Spieler nennt etwas aus der gewählten Kategorie, das genau zu seiner gezogenen Zahl passt. BEISPIEL: Kategorie „Farben“. Der aktive Spieler zieht eine 8. Seine Lieblingsfarbe (10) ist Blau, seine unbeliebteste Farbe (1) ist Gelb. Für die 8 sagt er „Grün“.
- **Tippen**: Die Mitspieler müssen nun einschätzen, welchen Rang „Grün“ auf der Skala von 1 bis 10 hat.

Wer den richtigen Wert trifft, kann Felder nach vorne gehen. Spezialkarten können helfen schneller ins Ziel zu kommen, aber man kann auch zurückgeworfen werden.

**ZIEL DES SPIELS** ist es so oft wie möglich seine Mitspieler richtig einzuschätzen und als erster das gesamte Feld zu umrunden, um zu seinem Start-/Zielfeld zurück zu kehren.

## VORBEREITUNG

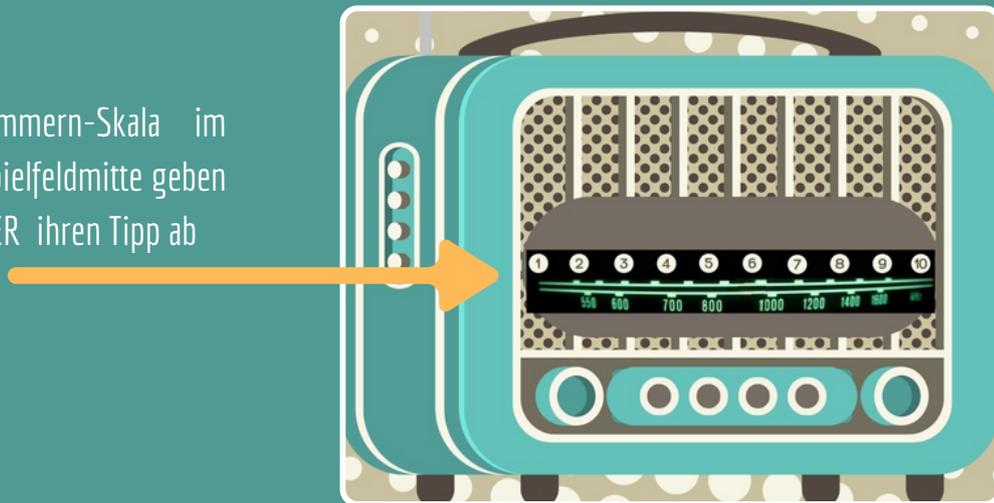
- Gespielt wird mit 2 bis 4 Personen oder Teams
- Jeder wählt eine **Figur** (um auf dem Spielfeld zu ziehen) und einen farblich passenden **Pfeil** (um zu setzen)
- Jeder Spieler erhält **5 KATEGORIE-KARTEN auf die Hand**, der Rest bildet den Stapel
- **NUMMERN-**, **SPEZIAL-** und die restlichen **KATEGORIE-KARTEN** werden auf die Stapel im Spielfeld verteilt
- Der aktive Spieler ist der **SENDER**, alle die raten müssen sind die **EMPFÄNGER**
- **Getippt** wird auf der **Nummern-Skala im Radio** in der Spielfeldmitte
- Alle Figuren beginnen auf dem farblich passenden Startfeld und der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn
- Die erste Spielfigur, die das Spielfeld umrundet, gewinnt. Auch ein Überschreiten des Ziels führt zum Sieg



## LOS GEHT'S

- Der SENDER zieht eine NUMMERN-KARTE , die **nur er sehen darf**
- Der EMPFÄNGER **links** vom SENDER **legt** eine KATEGORIE-KARTE ab
- Der SENDER **nennt** einen Begriff aus dieser Kategorie, der **zur gezogenen Zahl passt** (z. B. „Spaghetti Carbonara“ bei einer 8 für „Essen“)
- Der **nächste** EMPFÄNGER legt **eine neue** KATEGORIE-KARTE und der SENDER nennt **einen weiteren** Begriff aus dieser neuen Kategorie, der ebenfalls **zur gezogenen Zahl passt** (z. B. „Grün“ bei einer 8 für „Farbe“)
- Der **letzte** EMPFÄNGER in der Reihe legt auch eine KATEGORIE-KARTE und der SENDER nennt wieder einen weiteren Begriff aus dieser neuen Kategorie, der zu seiner gezogenen Zahl passt
- Für jede **abgelegte** Karte, können sich die EMPFÄNGER nach der Spielrunde **neue** KATEGORIE-KARTEN ziehen
- Nun hat jeder EMPFÄNGER **Begriffe** aus unterschiedlichen Kategorien gehört und kann sich **überlegen**, wo diese auf der Skala von 1 – 10 **einzuordnen** sind

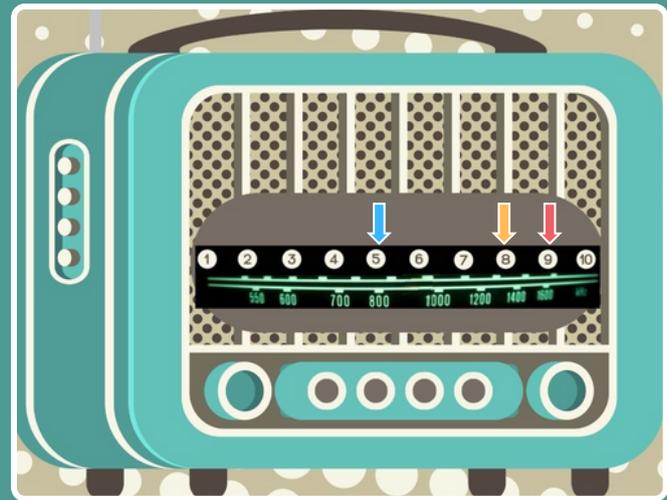
Auf der Nummern-Skala im Radio in der Spielfeldmitte geben alle EMPFÄNGER ihren Tipp ab



## SETZEN UND ZIEHEN

Die EMPFÄNGER setzen ihren Pfeil auf die Zahl, die sie für passend halten.

Es können auch **mehrere Pfeile** auf oder über einer Zahl stehen.



Wenn alle gesetzt haben, **legt der SENDER** seine **NUMMERN-KARTE** an die **richtige Zahl**.

Jeder sieht jetzt, welches die **gesuchte Zahl** ist.

Am oberen Rand der Nummernkarte kann jeder ablesen, **wieviele Felder er ziehen darf**.

**Richtige Zahl:** 5 Felder vorwärts.

**Abweichung um 1:** 2 Felder vorwärts.

**Abweichung um 2:** 1 Feld vorwärts.

**Abweichung um 3 oder mehr:** keine Bewegung



In diesem Beispiel war die **8** die **richtige Antwort**.

- Gelb darf 5 Steps gehen.
- Team Rot darf 2 Steps gehen.
- Team Blaudarf nicht ziehen.

## SPEZIAL-KARTEN

Auf dem Spielfeld gibt es „**SPEZIAL Felder**“. Wer darauf kommt, muss eine „**SPEZIAL-KARTE**“ ziehen und den Anweisungen folgen.

Die Karten kann man einsetzen **NACHDEM** man die Kategorie erfahren hat, aber sie müssen eingesetzt werden **BEVOR** „gesetzt“ wird. Einige Karten müssen nicht sofort gespielt werden und können für einen späteren – strategisch günstigen – Moment aufgehoben werden.

### SPEZIAL-KARTE **BLUFF**

Wenn du diese Karte gezogen hat, lässt du dir (**als einziger**) in der Raterunde, in der du die Karte spielen willst, vom **SENDER** die **NUMMERN-KARTE zeigen**.

Nun kennst du die richtige Zahl. Du kannst jetzt deinen Pfeil auf die richtige Zahl ziehen, oder du bluffst und verwirrst die anderen Mitspieler, indem du auf eine ganz andere Zahl setzt.

*Also, kannst du gut bluffen und werden die anderen dir folgen? Oder haben sie dich durchschaut?*

### SPEZIAL-KARTE **GESCHENKT**

Wenn du diese Karte gezogen hast, dann darfst du **jetzt sofort** die auf der Karte angegebene Anzahl an Steps **nach vorne ziehen**.

Diese Karte muss immer **direkt** in eingesetzt werden.



- Du darfst auf jeden Fall 5 Steps ziehen, auch wenn du auf eine falsche Zahl setzt.
- Setzt du auf die richtige Zahl, dann darfst du doppelt so viele Felder (also 10) ziehen.



## SPEZIAL-KARTE *GEKLAUT*

Wenn du diese Karte gezogen hast, dann musst du **jetzt sofort** die auf der Karte angegebene Anzahl an Steps **zurückziehen**.

Diese Karte muss immer **direkt** in eingesetzt werden.



## SPEZIAL-KARTE *+/- 3*

Wenn du die Karte gezogen hast kannst du, in der Runde in der du die Karte spielen willst, die Steps gehen, die du **erreicht hast +/- 3** mehr.

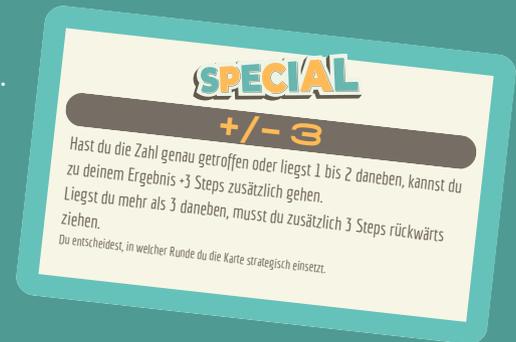
Richtige Zahl getroffen = 5 Steps + 3 Steps = 8 Steps

1 daneben = 2 Steps + 3 Steps = 5 Steps

2 daneben = 1 Step + 3 Steps = 4 Steps

3 oder mehr daneben = 3 Steps zurück ziehen

*Auch hier sollte man die Karte im strategisch besten Moment einsetzen.*



## SPEZIAL-KARTE *DOPPELT*

Wenn du diese Karte gezogen hast, dann wird in der Raterunde, in der du die Karte spielen willst, die erreichte Anzahl an Steps **verdoppelt**.

Gewinnst du 5 Steps, darfst du 10 Felder ziehen, gewinnst du 2 Steps, kannst du 4 Felder ziehen usw.

Bist du aber ausserhalb der Wertung, wird die Anzahl der Entfernung verdoppelt die du **zurückziehen musst**. Liegst du drei daneben, musst du 6 Felder zurück, liegst du 4 Felder daneben, musst du 8 zurück ziehen usw.

*Hier ist es besonders wichtig, die Karte im strategisch besten Moment einzusetzen.*



## SPEZIAL-KARTE ANDERSRUM

Wird diese Karte gezogen ändern sich für eine Runde die Spielregeln, **die Rollen werden neu verteilt.**

Alle, außer der Spieler der die Karte ANDERSRUM gezogen hat, sind nun **die SENDER!**

Alle SENDER teilen sich **eine Nummern Karte.**

Der einzelne EMPFÄNGER legt **eine Kategorie-Karte** und versucht herauszufinden welche Nummer sich die SENDER teilen.

Sollte der EMPFÄNGER auf die richtige Nummer setzen, darf er 5 Steps nach vorne gehen und alle SENDER müssen 5 Steps zurück gehen. Liegt der einzelne EMPFÄNGER daneben muss er 5 Steps zurück gehen. Alle anderen bleiben stehen. Diese Karte muss **SOFORT** gespielt werden sobald sie gezogen wird.

Nach der ANDERSRUM Runde geht es weiter wie zuvor.



## SPEZIAL-KARTE CHAOS

Wenn diese Karte gezogen wurde, dann werden in der Raterunde, in der du die Karte spielen willst, **keine Pfeile gesetzt.** Auf ein Zeichen hin des SENDERS, rufen **alle gleichzeitig** die ihrer Meinung nach richtige Zahl.



Wer als **erstes** die richtige Zahl genannt hat, bekommt als einziger die 5 Steps.

Alle anderen gehen leer aus, müssen aber auch nicht rückwärts ziehen.

