

WUNSCH MASCHINE

Spieler: 3 bis 6 • **Alter:** 8+ • **Dauer:** 20 Minuten

Illustration: Christof Tisch • Autor: Oliver Igelhaut

SPIELMATERIAL

• 1 Übersichtstafel „Wünsche“

• 33 Wunschkarten

• 20 Wunschtaler

• 1 Übersichtskarte „Hände“
(wird in der Grundversion
nicht benötigt)



SPIELIDEE

Die Wunschmaschine wünscht sich was!

Dann spuckt sie vier Wunschkarten aus und sagt, ob da was für sie dabei ist oder nicht. Darauf die nächsten vier Wunschkarten und wieder eine Ansage ...

Wer entschlüsselt den geheimen Maschinenwunsch zuerst?

1

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 Übersichtstafel „Wünsche“ auf den Tisch. Die Tafel zeigt alle neun Wünsche im Spiel.

Die Wunschtaler lässt zunächst in der Schachtel.

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

SPIELVERLAUF

DER GEHEIME MASCHINENWUNSCH

Als Wunschmaschine wähle eine Karte, die **einen** Wunsch zeigt, und lege sie **verdeckt** aus. Die Karte soll für alle Agenten zentral erreichbar liegen.



In den folgenden Beispielen wurde das Herz als geheimer Maschinenwunsch gewählt.

2

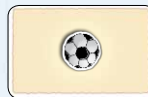
DIE WUNSCHMASCHINE LEGT LOS

Sind alle Agenten bereit, lege zügig vier Karten offen in Reihe aus. Die Karten dürfen auch Kopf stehen:



Liegt in der Reihe einmal oder öfter der geheime Maschinenwunsch, sagst du: „**Da ist was dabei**“.

Dann lege schnell die nächsten vier Karten offen in Reihe aus und mache wieder eine Ansage.



Liegt in der Reihe nicht der geheime Maschinenwunsch, sagst du: „**Da ist nichts dabei**“.

WELCHER AGENT TIPPT ZUERST?

Die Wunschmaschine legt weiter 4er-Reihen mit Ansage aus, bis ein Agent auf die geheime Wunschkarte schlägt.

Wer dies zuerst tut, nennt sofort den geheimen Maschinenwunsch und dreht dann die Karte um.



3

Beispiel:



„Da ist was dabei.“



„Da ist nichts dabei.“



„Da ist nichts dabei.“



Stopp

Lösung:



WERTUNG

Tippst du richtig, nimm dir einen Wunschtaler aus dem Vorrat.

Tippst du falsch, spende einen Taler an den Mitspieler mit den wenigsten Talern. Bei Gleichstand spende an den Spieler, der im Uhrzeigersinn näher bei dir sitzt.

Bist du blank, bekommen deine Mitspieler (auch die Wunschmaschine) je einen Taler vom Vorrat.

NEUE WUNSCHMASCHINE ...

... wird stets der tippende Agent von zuvor.

Risikiert niemand einen Tipp, muss die alte Wunschmaschine noch mal ran.

SPIELENDEN

Es gewinnt, wer nach mehreren Durchgängen zuerst 5 Wunschtaler besitzt.



Das Spiel endet auch, wenn der letzte Taler verteilt wurde. Dann gewinnt, wer die meisten Taler besitzt. Bei Gleichstand teilt euch den Sieg.

LINKS-RECHTS-VARIANTE

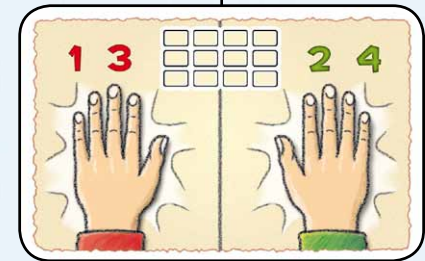
In dieser Variante entschlüsselt ihr den geheimen Maschinenwunsch wie zuvor. Doch ihr müsst auch mit der richtigen Hand auf die geheime Wunschkarte schlagen, um einen Taler zu gewinnen.

Für die Handwahl sind nur die ersten drei 4er-Reihen (= 12 Karten) wichtig. Tippt ein Agent, bevor die dritte Reihe komplett ist, stockt die Wunschmaschine in Ruhe auf 12 Karten auf.

Die Übersichtskarte „Hände“ zeigt, wann welche Hand gefragt ist:

Liegt der geheime Wunsch in **ungerader** Anzahl (1- oder 3-mal) in den ersten drei Reihen, nimm die **linke Hand**.

Liegt der geheime Wunsch in **gerader** Anzahl (2- oder 4-mal) dort, soll es die **rechte Hand** sein.



Liegt der geheime Wunsch **nicht in den ersten drei Reihen**, hast du **freie Handwahl**.

Berührst du die geheime Wunschkarte, darfst du die Hand nicht mehr wechseln.

Im Beispiel auf Seite 4 liegt der geheime Wunsch einmal in den ersten drei Reihen. Dann bitte mit Links!



www.igel-spiele.com