

AFIS

Spielanleitung

Material:	1	Spielplan
	4	Spielfiguren
	15	Bildkärtchen
	45	Fragekarten
	45	Aktionskarten
	1	Farbwürfel



Spielvorbereitung

Die Spielgruppen erarbeiten sich zunächst die Themen und platzieren sich dann mit Ihrer Farbe am Startfeld. Die Bildkärtchen werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die Frage- und Aktionskarten werden ebenfalls gemischt und auf einen Stapel gelegt. Dieser ist im Folgenden der Activity-Stapel.

Spielverlauf

Ein Spieler würfelt einmal mit dem Farbwürfel. Das Team mit der gewürfelten Farbe darf beginnen, danach wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt. Das Team, das an der Reihe ist, würfelt zunächst einmal mit dem Farbwürfel. Bevor das Team jedoch auf das nächste Feld mit der gewürfelten Farbe ziehen darf, muss ein Spieler aus dem Team eine Karte von dem Activity-Stapel ziehen. Ist es eine Aktionskarte, dann muss der Begriff entweder pantomimisch oder malerisch den anderen Spielern aus dem eigenem Team dargestellt werden. Wird eine Fragekarte gezogen, wird diese den Teamspielern gestellt. Erraten sie den dargestellten Begriff bzw. antworten richtig, darf das Team auf die gewürfelte Farbe vorziehen. Ist das Feld bereits besetzt, darf das Team auf das nächste freie Farbfeld vorrücken. Wird eine Farbe gewürfelt, die vorwärts nicht mehr zu setzen ist, muss in diesem Fall rückwärts gezogen werden. Das Team, das zuerst das letzte rote Feld erreicht, gewinnt.

Bildkärtchen

Die Bildkärtchen zeigen verschiedene Fingerabdrücke, die auch auf dem Spielplan mit einem Pfeil auf ein bestimmtes Feld abgebildet sind. Wird die Farbe weiß gewürfelt, darf ein Spieler ein solches Kärtchen von dem Stapel ziehen und zu dem Feld mit dem entsprechenden Bild auf dem Spielplan springen. Je nach Motiv kann man vorwärts kommen, oder aber auch zurückfallen. Das gezogene Kärtchen darf behalten werden.

Activitykarten

Wird eine Karte gezogen, bei der man einen Begriff malerisch oder pantomimisch darstellen muss, müssen folgende Regeln beachtet werden. Beim Zeichnen darf weder gesprochen noch durch Gestik geholfen werden. Die Zeichnung darf weder Zahlen noch Buchstaben enthalten. Wird der Begriff pantomimisch dargestellt, darf ebenfalls nicht gesprochen oder Geräusche gegeben werden. Handelt es sich bei dem zu erratendem Begriff um einen Englischen, darf dies im Vorfeld angesagt werden. Wird eine der Regeln missachtet muss das Team 3 Felder zurückgehen.

Spielende

Das Team, welches zuerst das letzte rote Feld vor dem Posthorn erreicht, gewinnt diese Spielrunde.