

SAG'S MIR!™ Junior

Sag's mir! Junior ist eine **kooperative Variante** von Sag's mir!, das extra für **Kinder** angepasst wurde, die **noch nicht lesen können**. Beschreibt die Bilder und stellt sie pantomimisch dar, um **gemeinsam zu gewinnen!** Doch aufgepasst, die Zeit läuft davon!

Spielmaterial

- 220 illustrierte Karten
- 1 Sanduhr mit 10 Minuten Laufzeit und verschiedenfarbigen Enden
- diese Spielregel



Ziel des Spiels

Bei Sag's mir! Junior spielt ihr alle gemeinsam gegen die Uhr!
Euer Ziel ist es, **beide Runden** zu beenden, bevor die **Sanduhr** abgelaufen ist!
Die folgenden Regeln sind für kleinere Kinder ab 4 Jahren. Am Ende dieser Spielregel stehen Hinweise, um mit älteren Kindern (ab 6 Jahren) zu spielen.

RUNDE 1 Beschreiben!



- Nehmt **20 zufällige Karten**, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Jeder sollte den Stapel gut erreichen können.
- Dreht die **Sanduhr** um ... das Spiel beginnt!
- Einer der erwachsenen Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel. **Er beschreibt den Kindern das Bild auf der Karte.** Dabei darf er weder die Karte zeigen, noch direkt sagen, was auf der Karte abgebildet ist.

Beispiel: Papa muss eine Kuh beschreiben. Er dürfte sagen: „Es ist ein Tier, das Milch gibt. Es ist die Frau von einem Bullen.“ Er darf nicht sagen: „Es ist eine Kuh.“

- Alle Kinder dürfen so oft raten, wie sie möchten.
- Sobald die Karte **erraten** wurde, legt der Erwachsene sie **offen** in die Tischmitte und zieht die nächste Karte.

Ende der Runde

Sobald ihr alle Karten erraten habt, **legt ihr die Sanduhr hin**, so dass sie nicht weiterläuft (merkt euch, in welcher Richtung ihr sie aufgestellt hattet).

Mischt alle Karten, mit denen ihr eben gespielt habt, zu einem neuen Stapel. Weiter geht es mit Runde 2!



RUNDE 2 Pantomime!

- Diese Runde funktioniert genauso wie Runde 1, außer dass der erwachsene Spieler das Bild **nur noch pantomistisch darstellen und Geräusche machen darf**.
- Ihr spielt mit **denselben** Karten wie in Runde 1.
- Sobald alle bereit sind, **stellt ihr die Sanduhr auf, so dass sie weiterläuft**.

Hinweise: Falls ihr eine Karte mal nicht erraten solltet, ist das nicht schlimm. Legt sie einfach unter den Stapel und macht mit der nächsten weiter.

Falls ihr einen Fehler macht, also der erklärende Spieler in Runde 1 die Karte benennt oder in Runde 2 spricht, müsst ihr die Karte unter den Stapel legen und eine neue ziehen.



Spielende... gewonnen?

Ihr gewinnt das Spiel gemeinsam, wenn ihr beide Runden beendet und jeweils alle Karten erraten habt, bevor die Sanduhr abgelaufen ist! Ansonsten habt ihr es nicht geschafft, was aber kein Problem ist: Beim nächsten Mal macht ihr's einfach besser!



Änderungen für Kinder ab 6 Jahren

Wenn ihr mit älteren Kindern spielt, empfehlen wir diese zwei Regeln:

- **Auch die Kinder erklären Karten:** Der älteste Spieler beginnt. Sobald seine Karte erraten wurde, legt er sie offen in die Tischmitte. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe und erklärt eine Karte (bzw. stellt sie dar). Natürlich können die Erwachsenen den Kindern jederzeit helfen.
- **Eine Partie dauert „2 Sanduhren lang“ (20 Minuten):** Sobald die Sanduhr das erste Mal durchgelaufen ist, dreht sie einfach um und spielt weiter!

Die Schwierigkeit anpassen

Zögert nicht, die Schwierigkeit anzupassen. Dazu könnt ihr einfach bestimmte Karten **rein- oder rausnehmen**.

***Beispiel:** Wenn die Kinder bereits Rate-Experten sind, könntet ihr z. B. mit doppelter Spielzeit (2 Sanduhren) spielen und 30 Karten benutzen.*

Credits



© REPOS PRODUCTION 2005-2015 FÜR DIESE VERSION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

© R&R GAMES (USA) 2000-2015. ALLE RECHTE VORBEHALTEN UNTER EXKLUSIVLIZENZ VON REPOS PRODUCTION FÜR EUROPA.

Herausgeber in Europa und Quebec: Repos Production • Tel. +32.471.95.41.32.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles • BELGIUM • Webseite: www.rprod.com

R&R Games • +1 813.835.0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • USA • Webseite: www.rnrgames.com

Sag's mir! ist ein Spiel von Peter Sarrett und als Time's Up! auch auf Englisch erhältlich bei © R&R GAMES.

Andere Ausgaben und Varianten: „Die Sombbrero-tragenden Belgier“ aka Cédric Caumont & Thomas Provoost.

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 oder bestätigt – alle Rechte sind vorbehalten. Das Spielmaterial darf ausschließlich persönlich und privat zu Vergnügungszwecken verwendet werden. Die „Sombbrero-tragenden Belgier“ möchten all den Schulen und all den Kindern danken, die uns geholfen haben, Sag's Mir! Junior zu testen. Ein großes Dankeschön geht auch an Carine und Nicolas Maréchal vom Spielwarengeschäft „Jeux de Nim“.