

Verlinkt

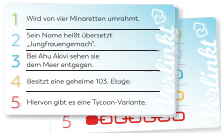
AUF REISEN

INHALT



50 **Begriffs-**
karten

1 **Antwort-**
karte



49 **Hinweis-**
karten

ZIEL DES SPIELS

Versucht gemeinsam, alle Hinweiskarten auf die richtigen Begriffskarten zu legen und sie somit zu **verlinken**. Ist der verbleibende Begriff der **Schlüssel** zum Sieg? Überprüft den Code auf der Rückseite, um herauszufinden, ob ihr gewonnen habt!



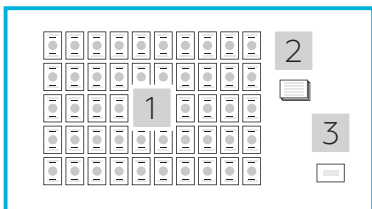
SPIELAUFBAU

1. Verteilt alle **Begriffskarten** offen und für jeden sichtbar auf dem Tisch.



MANCHMAL HILFT ES, DIE KARTEN
THEMATISCH ZU SORTIEREN.

2. Legt den Hinweiskartenstapel mit der **Hinweis-**
seite nach oben für jeden gut erreichbar auf
den Tisch.
3. Legt die **Antwortkarte** vorerst beiseite: Ihr
braucht sie erst am Ende der Partie.
4. Wählt eine **Schwierigkeitsstufe** (1–5). Ihr solltet
mit Stufe 1 anfangen und die Schwierigkeit nach
und nach erhöhen.



4



SPIELABLAUF

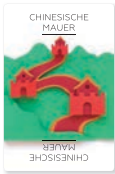
Nehmt eine **Hinweiskarte** und lest den Hinweis laut vor.



IHR SOLLTET IMMER NUR DEN HINWEIS EURER
GEWÄHLTEN SCHWIERIGKEITSSTUFE LESEN.

Versucht gemeinsam herauszufinden, **welcher Begriff mit dem Hinweis verlinkt ist**. Lasst euch Zeit, um sorgfältig über die Begriffe nachzudenken, und besprecht alle Möglichkeiten.

Wenn ihr glaubt, den richtigen Begriff gefunden zu haben, legt die Hinweiskarte auf die Begriffskarte. Ihr dürft euch später aber auch noch umentscheiden.



Falls ihr keine Idee habt, welcher Begriff zu der Hinweiskarte passen könnte, legt sie vorerst zur Seite und versucht es später erneut. Wenn ihr nur noch schwierige Hinweiskarten übrig habt, müsst ihr versuchen, euch die restlichen Begriffe zu erschließen.



SPIELEUDE

Sobald ihr alle **Hinweiskarten** auf **Begriffskarten** gelegt habt und ihr mit eurem Ergebnis zufrieden seid, nehmt die übrig gebliebene Begriffskarte: Das ist euer Schlüssel! Aber ist es auch der richtige? Dreht die Karte um und **vergleicht den Code** auf der Rückseite mit dem Code auf der Antwortkarte, der eurer Schwierigkeitsstufe entspricht.



Zeigen beide Karten den gleichen Code, habt ihr den richtigen Schlüssel gefunden und diese Schwierigkeitsstufe geschafft! Jetzt seid ihr bereit für die nächsthöhere Stufe.

Zeigen beide Karten unterschiedliche Codes, ist noch nicht alles verloren. Versucht, den passenden Begriff für die Karte zu finden und Änderungen vorzunehmen, um den richtigen Schlüssel zu finden. **Wenn euer zweiter Schlüssel der richtige ist**, habt ihr gewonnen!

Falls ihr keinen Erfolg hattet, lest auf der nächsten Seite den Abschnitt „Letzte Chance“.



LETZTE CHANCE

Vergleicht zwischen eurem zweiten und dritten Versuch **den Code** jeder Begriffskarte mit der darauf liegenden Hinweiskarte.



ACHTET DARAUF, DEN CODE MIT EURER GEWÄHLTEN SCHWIERIGKEITSTUFE ZU VERGLEICHEN.

Legt die richtigen Paare zur Seite und lasst nur die Karten liegen, die nicht zueinanderpassen.



Versucht gemeinsam, die übrigen Hinweiskarten den richtigen Begriffen zuzuordnen und den richtigen Schlüssel zu finden. Das ist eure letzte Chance zu gewinnen!



PUNKTWERTUNG (OPTIONAL)

In **Verlinkt** ist es nicht notwendig, Punkte zu zählen. Allerdings könnt ihr dies machen, um euer Spielergebnis mit einer anderen Gruppe zu vergleichen.

SO GEHT'S:

Wann habt ihr den richtigen Schlüssel gefunden?

BEIM ERSTEN VERSUCH	51 PUNKTE
BEIM ZWEITEN VERSUCH	41 PUNKTE
BEIM DRITTEN VERSUCH	31 PUNKTE

Vergleicht dann den Code jeder Begriffskarte mit der darauf liegenden Hinweiskarte. **Für jedes Paar mit übereinstimmendem Code bekommt ihr 1 Punkt.** Dementsprechend ist die Höchstpunktzahl 100 Punkte.

100 PUNKTE	PERFEKTE PARTIE! IHR SEID GENIES!
90 bis 99 PUNKTE	HERVORRAGENDES ERGEBNIS
80 BIS 89 PUNKTE	SEHR GUT
70 BIS 79 PUNKTE	GUT
60 BIS 69 PUNKTE	MIT MÜHE UND NOT!
59 PUNKTE ODER WENIGER	UPS ... VIELLEICHT SOLLTET IHR EUCH NACH WEITEREN MITSPIELERN UMSEHEN.



KOMPETITIVE VARIANTE

Obwohl **Verlinkt** eigentlich ein kooperatives Spiel ist, habt ihr auch die Möglichkeit, eine **kompetitive Variante** zu spielen, bei der ihr Teams bildet. Stellt maximal 4 **Teams** zu je 2 Spielern zusammen. Bestimmt einen Startspieler. Dann ist nacheinander immer ein Spieler aus jedem Team an der Reihe. Wenn du dran bist, ziehe eine Hinweiskarte und versuche, den passenden Begriff zu finden. Vergleiche anschließend den Code mit der Hinweiskarte.



ACHTE DARAUF, DEN CODE MIT EURER GEWÄHLTEN SCHWIERIGKEITSSTUFE ZU VERGLEICHEN.

>> **Passen die Codes NICHT zusammen**, lege den Begriff zurück an seinen Platz und die Hinweiskarte auf einen Ablagestapel.

>> **Passen die Codes zusammen**, zeige die Karten deinen Mitspielern und behalte sie. Das Paar gibt dir **1 Punkt** und einen BONUS.

BONUS!

DU BIST SOFORT NOCH EINMAL DRAN: VERSUCHE, DIE OBERSTE HINWEISKARTE VOM ABLAGESTAPEL RICHTIG ZUZUORDNEN. DIES DARFST DU SO OFT WIEDERHOLEN, BIS DER ABLAGESTAPEL LEER IST ODER DU FALSCH LIEGST.

Das Spiel endet sofort, wenn der Stapel der Hinweiskarten leer ist (nicht der Ablagestapel). Das Team mit den meisten Punkten gewinnt!



SPIELERGEBNIS

TEAM

STUFE 1

STUFE 2

STUFE 3

STUFE 4

STUFE 5



Polly Lindsay ist eine Künstlerin aus England, die Papier sorgfältig zuschneidet, um daraus wunderschöne Kunstwerke zu schaffen.
pollylindsay.com

Credits

Originalkonzept:

Joël Gagnon

Entwicklung & Gestaltung:

Marie-Ève Lupien

Illustratorin:

Polly Lindsay

