

Leseprobe aus Gräßer und Hovermann, Talk, Act & Connect, ISBN 4019172101053 © 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=4019172101053

# Herzlich willkommen bei Talk, Act & Connect!

Bei diesem schnellen, kurzweiligen Spiel dreht sich alles um Einstellung, Selbstbild, Ziele, Werte, Wünsche, Zukunftsvorstellungen und vieles mehr.

Es gibt spannende Fragen zu beantworten, kleine Challenges zu bewältigen und Einschätzungen über die Mitspieler und Mitspielerinnen abzugeben.

Ihr werdet in diesem kleinen Spiel ins Gespräch kommen, was zum Lachen haben, kleine Herausforderungen lösen und viel über euch selbst und die anderen herausfinden. Es wird also spannend!



»Talk, Act & Connect« lässt sich zu zweit, in einer Gruppe oder mit ganzen Familien spielen. Wenn es mehr als 6 Mitspielende sind, können einfach Spielteams gebildet werden.

## Spielumfang:

- Anleitung
- \* 1 Augenwürfel

- 6 Spielfiguren in verschiedenen Farben
- ★ 160 Spielkarten (inkl. Start- und Zielkarte)

## **Spielanleitung**

**Ziel des Spiels:** Wer als Erstes das Zielfeld erreicht, hat gewonnen! Auf dem Weg zum Ziel geht es darum, möglichst viele Fragen zu beantworten, Challenges zu lösen, viel über sich selbst und die anderen zu erfahren und Spaß zu haben.

Spieldauer: ca. 30 Minuten (bei 2 Spielenden)

#### Spielaufbau:

- (1) Alle Spielkarten aus der Schachtel nehmen, die Start- und Zielkarte heraussuchen und die restlichen Karten mischen.
- (2) Jetzt gemeinsam aus den gemischten Karten ein Spielfeld mit einem Start- und Zielfeld legen es entsteht eine Art Schlangenlinie. Die Karten werden mit den Bildmotiven nach oben gelegt, sodass der Text nicht sichtbar ist.
- (3) Jeder sucht sich nun eine farbige Spielfigur aus und stellt diese auf das Startfeld.

## So in etwa könnte ein Ausschnitt des Spielfeldes aussehen:



#### Jetzt geht's los:

- \* Wer am jüngsten ist, beginnt.
- Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt und entsprechend der Augenzahl auf den Feldern vorgerückt.
- Es dürfen mehrere Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen rauswerfen gibt es nicht.
- Angekommen auf einem Feld wird die entsprechende Karte umgedreht und der Text auf der Rückseite vorgelesen.
- Nun gilt es, alle Fragen zu beantworten, die Challenge zu lösen oder eure Gegenüber richtig einzuschätzen.
- Möchte jemand eine oder mehrere Fragen nicht beantworten oder die Aufgabe nicht erledigen, dann ist das auch okay. In diesem Fall wird die betreffende Spielfigur um die eben gewürfelte Augenzahl wieder zurückgesetzt. In der nächsten Runde wird wieder gewürfelt und weiter vorwärtsgelaufen.
- Sind die Fragen beantwortet bzw. die Aufgaben gelöst, wird die Karte wieder umgedreht und der nächste Spieler oder die nächste Spielerin ist dran.
- So geht es weiter und wer als Erstes das Zielfeld erreicht, gewinnt!
- **Bonusrunde:** Es gibt zum Abschluss noch eine kleine Bonusrunde. Alle dürfen sich nun ihr Lieblingsmotiv aussuchen und die Frage(n) auf der Rückseite beantworten.





Leseprobe aus Gräßer und Hovermann, Talk, Act & Connect, ISBN 4019172101053 © 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

## Superheldin

Wie viel Superheld steckt in dir?
Welche Superfähigkeit hast du?
Wie nennst du dich?
Was würdest du alles tun?

Mache deine Superfähigkeit pantomimisch vor und lasse die anderen raten, welche das ist!







Leseprobe aus Gräßer und Hovermann, Talk, Act & Connect, ISBN 4019172101053 © 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel



Leseprobe aus Gräßer und Hovermann, Talk, Act & Connect, ISBN 4019172101053 © 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

Leseprobe aus Gräßer und Hovermann, Talk, Act & Connect, ISBN 4019172101053 © 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel

