

MFG



SPIELIDEE

MFG ist die Abkürzung für „Mit freundlichen Grüßen“ ... Nicht bei uns!

In diesem Spiel könnte MFG ebenso für „Meisterhafte Fan Gesänge“ stehen. Es geht aber hier gar nicht um bekannte Abkürzungen. In MFG widmen wir uns unbekanntem Abkürzungen und geben diesen gemeinsam eine Bedeutung. ZVK steht vielleicht für „Zahlreiche vegane Kostlichkeiten“. ESN könnte zu „Einäugiger schläfriger Nachtwächter“ werden oder auch zu etwas völlig anderem. Es gibt hier kein Richtig oder Falsch.

Wichtig ist nur, dass ihr euch später auch noch an die Abkürzung erinnert.

Denn nur so macht ihr viele Punkte!

Ihr spielt über 12 Runden. In jeder Runde deckt ihr jeweils ein Bild- und ein Buchstabenplättchen auf. Das Buchstabenplättchen gibt euch 3 Buchstaben vor, denen ihr eine passende Bedeutung geben sollt. Diese Bedeutung soll das Bild beschreiben und besteht immer aus 3 Wörtern, die mit den 3 angegebenen Buchstaben beginnen. Dabei sollten eure Ideen kreativ und so einprägsam wie möglich sein. Darum arbeitet ihr in dieser Phase noch alle zusammen. Habt ihr 12 Kombinationen gebildet, geht's ans Eingemachte: In der Auflösungsphase deckt ihr nach und nach die Bildplättchen wieder auf und versucht – nun auf euch alleine gestellt – euch an die jeweils zugehörigen Buchstabenkombinationen zu erinnern.

Je besser ihr euch dabei schlagt, desto mehr Punkte gibt's.

MATERIAL



62 Bildplättchen



18 Buchstabenplättchen



12 Zahlenplättchen



6 Farbplättchen



1 Block

SPIELAUFBAU



- 1 Mischt die **62 Bildplättchen** und legt diese in mehreren verdeckten Stapeln bereit.
- 2 Als Nächstes mischt ihr die **18 Buchstabenplättchen** und legt diese ebenfalls als verdeckten Stapel bereit.
- 3 Auch die **12 Zahlenplättchen** mischt ihr und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- 4 Nun mischt ihr noch die **6 Farbplättchen** verdeckt. Deckt eines davon auf und legt es gut sichtbar in die Tischmitte. Die übrigen 5 Farbplättchen legt ihr zurück in die Schachtel.
- 5 Zuletzt nimmt sich jede Person ein Blatt vom **Block** und faltet es in der Mitte. Ihr nutzt in einem Spiel nur eine Hälfte des Blattes, die andere Hälfte dient für dieses Spiel als Sichtschutz. Zusätzlich benötigt jeder von euch noch einen Stift.

Damit seid ihr bereit und könnt mit dem Spiel beginnen.

SPIELABLAUF

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug.
Wer von euch den kürzesten Vornamen hat, beginnt.

Wenn du am Zug bist, deckst du jeweils **1 Bildplättchen** und **1 Buchstabenplättchen** auf.

Das ausliegende **Farbplättchen** gibt an, welche Buchstabenkombination (Zeile oder Spalte) auf dem Plättchen du nutzen musst.

Nun versuchst du, dieser 3 Buchstaben-Abkürzung eine möglichst einprägsame Bedeutung zu geben, die zum aufgedeckten Bild passt. Ihr müsst also 3 Wörter finden, die mit den angegebenen Buchstaben beginnen.

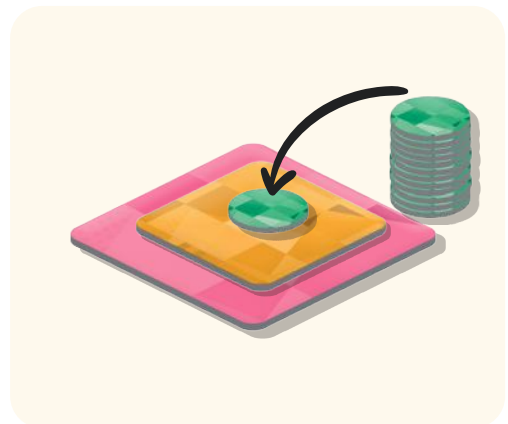
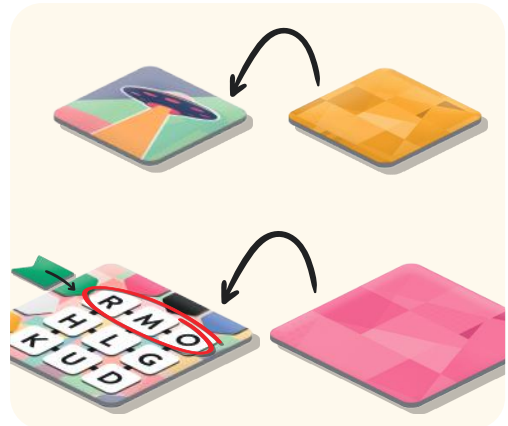
Alle Mitspielenden können *und sollen* dir dabei helfen.
Du entscheidest jedoch am Ende, wie ihr das Bild benennt.

Beispiel: *Ihr habt das Bild mit dem Ufo und die Buchstaben R-M-O aufgedeckt. Nach verschiedenen Vorschlägen und eingehender Beratung mit deinen Mitspielenden legst du als Bedeutung für die Abkürzung „Raumschiff Mars Orion“ fest.*

Wenn du dich entschieden hast, drehst du das Buchstabenplättchen um, sodass die Buchstaben nach unten zeigen. Dann nimmst du das Bildplättchen und legst es verdeckt darauf.

Zuletzt nimmst du noch eines der verdeckten Zahlenplättchen, legst es – ohne es anzusehen – ebenfalls verdeckt oben auf die beiden anderen Plättchen und schiebst das Ganze zunächst etwas beiseite.

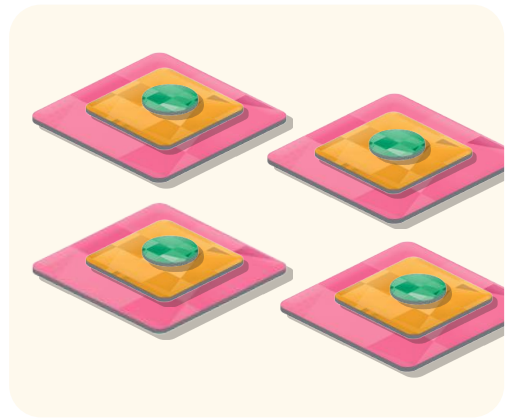
Dies war auch schon die 1. Runde.



Nun ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug und deckt genau wie du zuvor eine **Kombination aus Buchstabenplättchen und Bildplättchen** auf. Das bei Spielbeginn aufgedeckte Farbplättchen gilt für das gesamte Spiel. Ihr legt auf dieselbe Weise eine Bedeutung für die aufgedeckte Abkürzung fest. Dann bildet ihr erneut einen verdeckten Stapel aus Buchstaben-, Bild- und einem weiteren Zahlenplättchen und schiebt diesen wieder beiseite.

Dies geht so lange reihum, bis ihr **12 solcher Stapel** gebildet habt.

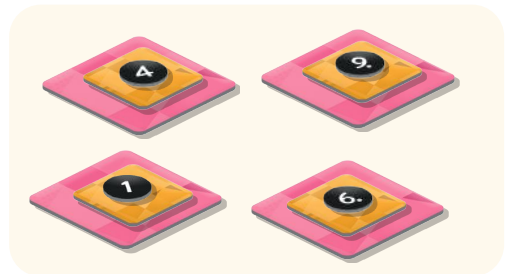
Dann geht ihr zur **Auflösungsphase**.



AUFLÖSUNGSPHASE

Zu Beginn der Auflösungsphase schiebt ihr die 12 gerade gebildeten Stapel zurück in die Tischmitte.

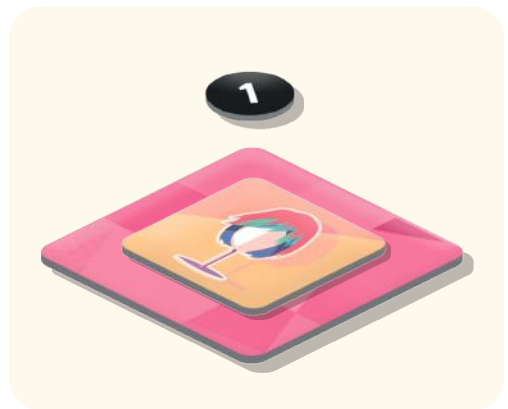
Dann deckt ihr **alle** oben aufliegenden Zahlenplättchen auf. Diese Zahlenplättchen geben vor, in welcher **Reihenfolge** ihr die Stapel nun auflöst.



Ihr beginnt – wenig überraschend – mit der Nummer 1.

Legt das Zahlenplättchen neben den Stapel und deckt zunächst **nur das Bildplättchen** auf. Das Buchstabenplättchen bleibt vorerst noch verdeckt liegen.

Nun versucht ihr alle, euch an die passende Abkürzung zu erinnern. Die zuvor gemeinsam festgelegte Bedeutung soll euch dabei helfen. Diesmal seid ihr jedoch auf euch alleine gestellt und dürft euch **nicht beraten oder absprechen**.



Deine Lösung trägst du in der **1. Zeile auf deinem Blatt** ein.

Die obere Hälfte deines Blattes dient dabei als Sichtschutz.

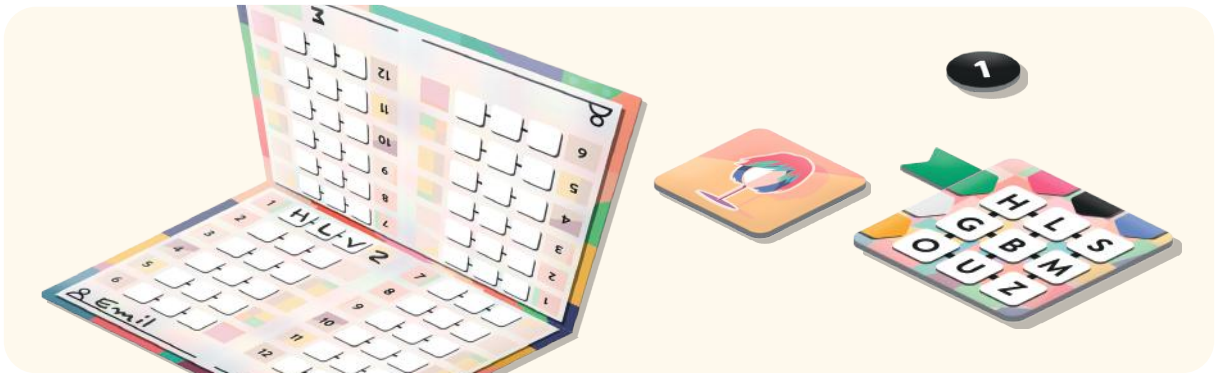
Nachdem du deine Abkürzung eingetragen hast, klappst du dein Blatt zu, um anzuzeigen, dass du fertig bist.

Habt ihr das alle gemacht, deckt ihr das Buchstabenplättchen auf und überprüft, ob ihr euch richtig erinnert habt.



Vergleiche nun die Abkürzung auf dem Buchstabenplättchen (das ausliegende Farbplättchen zeigt weiterhin die korrekte Zeile/Spalte) mit deinem aufgeschriebenen Ergebnis.

Für jeden korrekten Buchstaben bekommst du 1 Punkt. Der Buchstabe muss dabei auch an der richtigen Position stehen. Du kannst also für jede Runde bis zu 3 Punkte bekommen. Deine Punkte notierst du im Feld rechts neben der Zeile.



Beispiel: Zuvor wurde „Haar Längen Strecker“ als Bedeutung festgelegt. Bei der Auflösung erinnerst du dich – fast richtig – an „Haar Längen Veränderung“ und notierst H-L-V. 2 der 3 Buchstaben sind korrekt und auch an der richtigen Position. Du bekommst also 2 Punkte für diese Runde.

Danach löst ihr den Stapel mit der Nummer 2 und alle folgenden auf genau dieselbe Weise auf.

SPIELENDE

Habt ihr alle 12 Stapel aufgelöst, zählt ihr alle eure Punkte zusammen und notiert diese neben dem Summenzeichen unten rechts.

Wer von euch am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Bei einem **Gleichstand** könnt ihr euch über eine gemeinsame Platzierung freuen. Ihr habt ja schon bei der Benennung der Bilder hervorragend zusammengearbeitet.



- ⚠ Beachtet bitte, dass ihr jedes Blatt mit Vorder- und Rückseite für 4 Spiele verwenden könnt. Werft die Blätter also **nicht** nach einem Spiel weg.

Spielautoren: Stefan Dorra und Ralf zur Linde

Illustration: Fabien Gilbert/ Advocate Art

Grafik: Fiore GmbH

Redaktion: Georg Wild

Lektorat: Britta Metzging,

Compas Übersetzungen GmbH

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns:
kundenservice@schmidtspiele.de
Wir helfen dir gerne weiter.

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/SchmidtSpiele

