

CONTEXT



Aske Christiansen



EDITION
SPIELWIESE

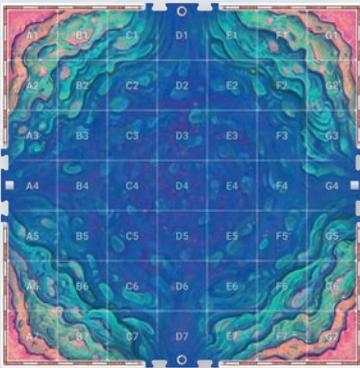


Lukas Siegmon

Ein kooperatives Wortspiel für 3–8 Personen von Aske Christiansen ab 8 Jahren

Ist ein Schnellzug näher am rasanten Schach oder am stürmischen Bahnsteig?
In Context müsst ihr gemeinsam die Position von 10 Begriffen auf dem Spielplan finden.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Puzzleteile
für die Ankerpunkte



49 Wortinseln
Vorderseite: Inselseite
Rückseite: Koordinatenseite



4 Ankerpunkt-Karten



1 Punktmarker

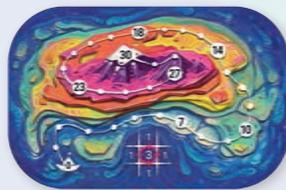


1 Schiffsfigur

Vor eurer ersten Partie
müsst ihr die Schiffsfigur
zusammenstecken:



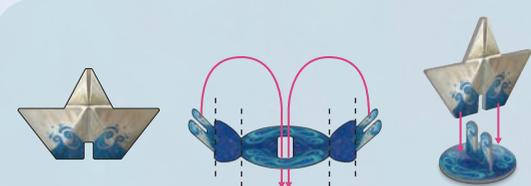
4 abwischbare Stifte



1 Punkteinsel



1 Anleitung



Ersatzteilservice

Vielen Dank, dass du ein Spiel der Edition Spielwiese erworben hast. Wir haben viel Liebe in die Entwicklung und Produktion gesteckt. Falls es dennoch Grund zur Beanstandung gibt oder du ein Ersatzteil benötigst, schreibe gerne eine Mail an unseren Vertriebspartner: info@hutter-trade.com.

Wir wünschen dir eine verspielte Zeit!

ZIEL DES SPIELS

Context ist ein kooperatives Spiel. Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Ihr versucht, Punkte zu sammeln, indem ihr euer Team durch genau 1 geschickten Begriff dazu bringt, die Wortinsel möglichst auf die dafür vorgesehene Koordinate zu platzieren.

Hinweis: Ein großer Reiz des Spiels besteht darin, die 4 Begriffe der Ankerpunkt-Karten völlig frei zu wählen. Sprecht euch also nicht über die Begriffe ab und bildet keine absichtlich gegensätzlichen Paare wie „gut“ und „böse“.

Wenn ihr mögt, könnt ihr nach ein paar Partien auch eine Runde zu einem ganz bestimmten Thema spielen. Benutzt dann zum Beispiel nur Begriffe aus Filmen, Brettspielen oder aus der Medizin. Ihr erschafft euren Context selbst!

SPIELBLAUF

Context wird ohne feste Personenreihenfolge gespielt. Das bedeutet, wer immer denkt, einen tollen Begriff gefunden zu haben, ist am Zug.

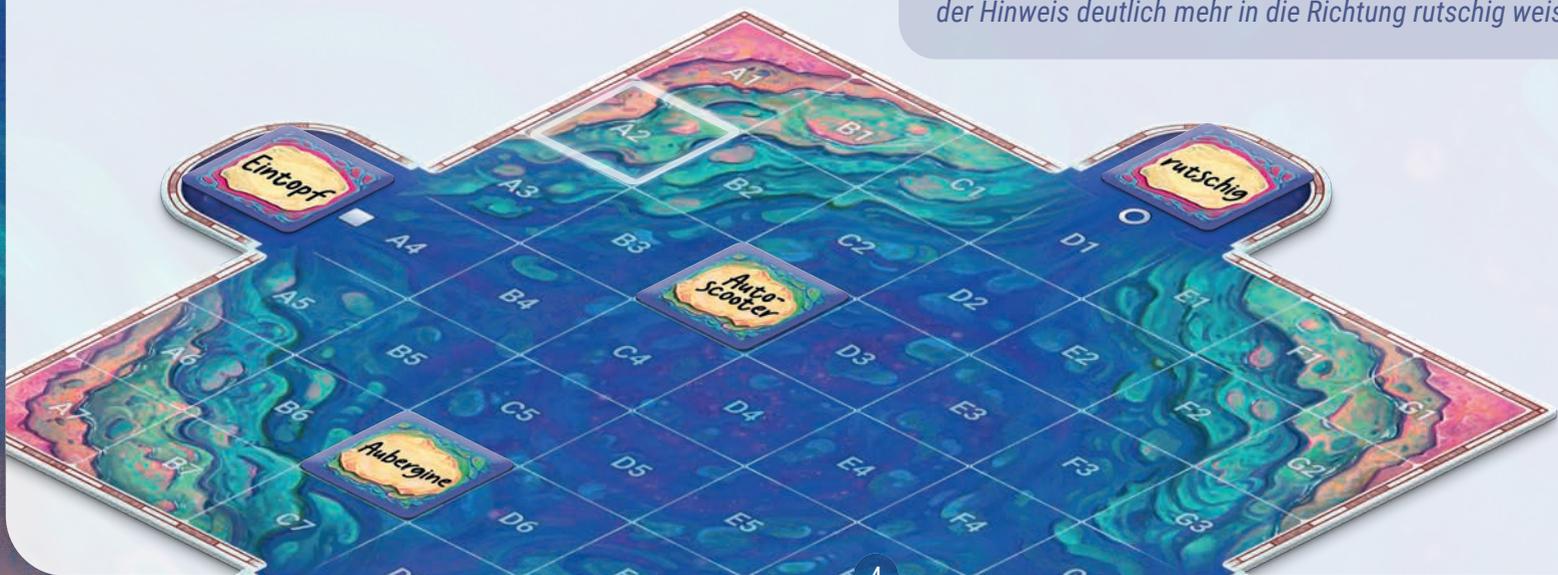
Schau dir verdeckt die Koordinatenseite deiner Wortinsel an. Auf dieser stehen 2 verschiedene Koordinaten. Entscheide dich für 1 der Koordinaten und umkreise sie auf deiner Wortinsel.

Notiere nun auf der Inselseite 1 Begriff, der möglichst genau auf die gewählte Koordinate auf dem Spielplan hinweist. Nutze dazu die am Rand ausliegenden Ankerpunkte sowie die eventuell bereits auf dem Spielplan ausliegenden Wortinseln. **Achte darauf, die Koordinaten auf der Rückseite verdeckt zu halten, damit die anderen sie nicht bereits kennen z.B. indem du deine Karte auf den Tisch legst.**

Beispiel: Carla hat eine Wortinsel gezogen, auf der die beiden Koordinaten D3 und A2 stehen. Sie entscheidet sich für die Koordinate A2.

Die ausliegenden Ankerpunkte sind „Eintopf“ – „Gummiball“ und „rutschig“ – „rosa“.

Sie schreibt als Hinweis „Streusalz“ auf. Man streut das Salz in den Eintopf, es hat aber nichts mit einem Gummiball gemein. Streusalz nutzt man, wenn es sehr rutschig ist, Salz kann aber auch eine rosa Färbung haben. Da dies aber nicht oft der Fall ist, soll der Hinweis deutlich mehr in die Richtung rutschig weisen.



Zulässige Begriffe:

Dein Ziel ist es, einen Begriff zu finden, der auf die Koordinate hinweist, die du auf deiner Wortinsel umkreist hast. Entscheidet im Einzelfall, welche Begriffe für euch noch erlaubt sind und welche nicht. Als Faustregel gilt:

Fühlt es sich nach Schummeln an, ist es das wahrscheinlich auch.

- Einigt euch, in welcher Sprache ihr spielen wollt.
In manchen Gruppen mögen bestimmte fremdsprachige Begriffe sehr geläufig sein, versucht eine gute Balance für eure Gruppe zu finden.
- Eure Begriffe müssen gängig sein, sie müssen also in einem Wörterbuch vorkommen oder Eigennamen sein. „New York“ ist als Hinweis in Ordnung, „Dachfenster-Ausblick“ dagegen nicht.
- Ihr dürft keine Begriffe verwenden, die den gleichen Wortstamm nutzen wie die Ankerpunkte. *Wenn als Ankerpunkt „saftig“ ausliegt, ist das Wort „Saftladen“ nicht erlaubt, „Nektar“ hingegen schon.*
- Eure Begriffe dürfen nicht die Koordinaten-Bezeichnung als Hinweis nutzen, sondern müssen sich auf die ausliegenden Wortinseln und Ankerpunkte beziehen. *Für das Feld „F1“ ist der Tipp „Autorennen“ also nicht erlaubt.*
- Jede Koordinate in einer Reihe (A-G) gilt als gleich weit vom oberen und unteren Ankerpunkt (Adjektive) entfernt. Ebenso gelten alle Koordinaten in einer Spalte (1-7) als gleich weit vom linken bzw. rechten Ankerpunkt (Substantive) entfernt.

Beispiel: Die Begriffe „Autoscooter“ (C3) und „Aubergine“ (C6) liegen beide in der Reihe „C“. Links liegt der Ankerpunkt „Eintopf“. Sowohl der „Autoscooter“ als auch die „Aubergine“ sind gleich viel „Eintopf“. Der „Autoscooter“ ist deutlich näher am oberen Ankerpunkt „rutschig“ als die „Aubergine“ (siehe Abbildung auf Seite 4).

Hinweis: Eigennamen von Songs, Musikern, Büchern, Filmen und ähnlichem sind nicht verboten, aber manchmal nicht so offensichtlich, wie sie auf den ersten Blick erscheinen mögen.

Es kann den Spielspaß trüben, wenn ihr Wortketten bildet. Wenn ihr „Großbrand“ bereits auf dem Spielplan liegen habt, fällt euch als Hinweis für angrenzende Koordinaten bestimmt noch etwas Besseres als „Waldbrand“ oder „Schwelbrand“ ein.

Falls eine der beiden Koordinaten bereits mit einem Begriff belegt ist, musst du die andere Koordinate nehmen. In dem seltenen Fall, dass beide Koordinaten bereits belegt sind, wirfst du deine Wortinsel ab und ziehst eine neue vom Stapel.

Sobald du dir einen Begriff überlegt hast, notierst du ihn auf der Inselfeite der Karte.

Anschließend zeigst du der Gruppe den Begriff (aber NICHT die Koordinaten). Zur Erinnerung: Am besten legst du die Karte auf den Tisch, um ein versehentliches Aufdecken der Koordinaten zu verhindern. Du darfst deinen Begriff nicht erklären und auch keine weiteren Hinweise über Handgesten, Mimik usw. geben. Du darfst auch nicht an der folgenden Diskussion teilnehmen.

Die restliche Gruppe möchte die möglichst exakte Position des Begriffes auf dem Spielplan finden, indem sie mithilfe der Ankerpunkte und der bereits ausliegenden Wortinseln diskutiert. Die Koordinaten auf eurer eigenen Wortinsel dürft ihr in der Diskussion natürlich nicht erwähnen.



Ihr könnt die Schiffsfigur nutzen, um eine Position auf dem Spielplan zu markieren. Sobald ihr euch auf eine finale Koordinate geeinigt habt, stellt ihr die Schiffsfigur auf diese. Zur Überprüfung dreht ihr anschließend die Wortinsel um. Abhängig davon, wie exakt ihr die gesuchte Inselposition trefft, bekommt ihr mehr, weniger oder keine Punkte:



Volltreffer – *Ihr habt die genaue Position der Insel gefunden. Gut gemacht!*

Wenn ihr die Schiffsfigur auf exakt die Koordinate gestellt habt, die auf der Wortinsel eingekreist ist, habt ihr einen „Volltreffer“ erzielt.

Bewegt den Marker auf der Punkteinsel um **3 Punkte** nach vorne.

Legt den erratenen Begriff mit der Inselfeite nach oben auf die passende Koordinate des Spielplans. Dieser Begriff hat jetzt einen festen Platz in eurem Context gefunden.

Knapp daneben – *Ihr seid ganz nah dran!*

Wenn ihr die Schiffsfigur auf eine Koordinate gestellt habt, die horizontal oder vertikal (**nicht diagonal**) an die eingekreiste Koordinate angrenzt, ist das „Knapp daneben“.

Bewegt den Marker auf der Punkteinsel um **1 Punkt** nach vorne.

Legt den erratenen Begriff mit der Inselfeite nach oben auf die Koordinate, auf die er hinweisen sollte (und nicht auf jene, welche ihr getippt habt). Auch dieser Begriff erweitert ab jetzt euren Context.

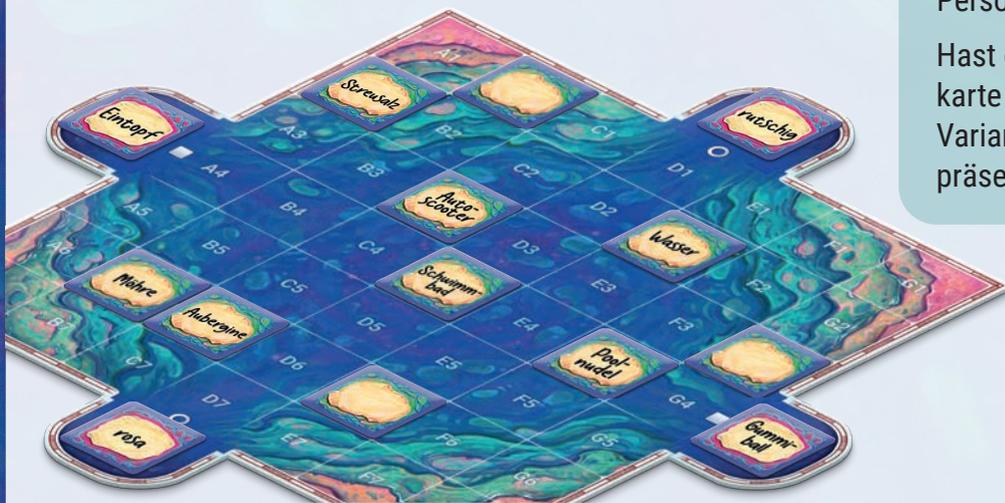
Kein Treffer – *Ihr habt leider total danebengetippt.*

Wenn sich die Schiffsfigur auf einer anderen als den vorher beschriebenen Koordinaten des Spielplans befindet, erhaltet ihr **0 Punkte**.

Wischt den Begriff von der Karte ab. Legt die Wortinsel mit der Inselfeite nach oben auf die Koordinate, auf die sie hinweisen sollte (und nicht auf jene, welche ihr getippt habt). Die Koordinate ist jetzt belegt, aber leider von einer leeren Insel, die euren Context nicht erweitert.

Stellt die Schiffsfigur wieder neben den Spielplan. **Falls weniger als 10 Wortinseln auf dem Spielplan liegen, spielt ihr weiter.** Die Person, deren Wortinsel auf den Spielplan gelegt wurde, zieht 1 neue Karte vom Stapel. Spielt weiter, wie zuvor beschrieben, indem jetzt eine andere Person ihren Begriff präsentiert.

Hinweis: Eine Person darf nicht 2 Begriffe direkt nacheinander präsentieren.



Variante: Wenn ihr eine feste Personenreihenfolge bevorzugt, könnt ihr diese Variante nutzen. Nehmt dazu so viele Wortinseln vom Stapel, wie Personen am Spiel teilnehmen. Schreibt euren Namen auf 1 Karte.

Ihr bildet eine Reihe unterhalb des Spielplans, in die ihr eure Namenskarte legt, sobald ihr einen Begriff präsentieren möchtet. Wer ganz vorne liegt, präsentiert seinen Begriff. Sobald der Begriff diskutiert wurde, erhält die Person ihre Namenskarte zurück.

Hast du einen neuen Begriff, legst du deine Namenskarte wieder an das Ende der Reihe. Auch bei dieser Variante darfst du keine 2 Begriffe direkt nacheinander präsentieren.

ENDE DES SPIELS

Sobald 10 Wortinseln auf dem Spielplan liegen, endet das Spiel – unabhängig davon, ob die Begriffe korrekt platziert wurden oder nicht. Jetzt schaut ihr, ob ihr die nötigen Punkte für euer Level erreicht habt.

Wenn der Punktemarker mindestens das Feld eures Levels erreicht hat, habt ihr gewonnen. Ihr könnt euch an das nächste Level wagen.

Probiert euer Level andernfalls mit einem neuen Context gleich nochmal.

Wischt für die neue Partie alle Wortinseln ab, mischt sie und legt 4 neue Ankerpunkte fest. Los geht's!



KURZREGEL

Spielaufbau

- Puzzelt die 4 Teile an den Spielplan und stellt die Schiffsfigur bereit.
- Legt die Punkteinsel neben den Spielplan und legt den Punktemarker auf Feld 0.
- Verteilt die 4 Ankerpunkt-Karten und notiert geheim einen Begriff.
- Legt die Karten auf die passenden Puzzleteile.
- Entscheidet, welches Level ihr spielen wollt.
- Legt die Stifte bereit.
- Mischt die Wortinseln und legt sie mit der Inselfeite nach oben bereit.
- Zieht alle 1 Wortinsel vom Stapel.

Spielablauf

- Entscheidet euch für 1 der beiden Koordinaten und kreist sie ein.
- Überlegt euch geheim 1 Begriff, der auf die Koordinate hindeutet.
- Zeige der restlichen Gruppe deinen Begriff, sodass alle über die Position auf dem Spielplan diskutieren können. Sobald sie sich einig sind, stellen sie die Schiffsfigur auf 1 Koordinate.

- Prüft dann die Position des Schiffes:

Volltreffer

Habt ihr die genaue Position der Insel gefunden, erhaltet ihr 3 Punkte. Bewegt euren Marker auf der Punkteinsel entsprechend. Legt den Begriff auf die erratene Koordinate.

Knapp daneben

Habt ihr die Schiffsfigur auf eine Koordinate gestellt, die horizontal oder vertikal an die eingekreiste Koordinate angrenzt, erhaltet ihr 1 Punkt. Legt den Begriff auf die eigentlich gesuchte Koordinate.

Kein Treffer

Habt ihr die Schiffsfigur auf eine andere als die beschriebenen Koordinaten platziert, erhaltet ihr 0 Punkte. Wischt den Begriff von der Karte ab und legt die leere Karte mit der Inselfeite nach oben auf die eigentlich gesuchte Koordinate.

- Wer den Begriff aufgeschrieben hat, zieht 1 neue Wortinsel. Eine Person darf nie 2 Begriffe direkt nacheinander präsentieren.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald 10 Wortinseln auf dem Spielplan liegen. Falls ihr die nötigen Punkte für das Level erreichen konntet, habt ihr gewonnen.

IMPRESSUM

Autor: Aske Christiansen

Illustration: Lukas Siegmon

Layout: Fiore GmbH

Redaktion: Lars Frauenrath, Cyrill Callenius

Lektorat: Nicola Berger

Support: Andreas Langkamp, Kaddy Arendt

Realisation: Michael Schmitt

© 2024 Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin
Deutschland
www.edition-spielwiese.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1
89312 Günzburg
Deutschland
www.hutter-trade.com

