SPIELANLEITUNG

Album

Karine Minidré
Maud Chalmel



Kleine Fotos große Gefühle

Gleichberechtigung beginnt beim Schreiben. Daher ist diese Spielanleitung neutral formuliert und schließt alle mit ein.

ACT IN GAMES

SPIELMATERIAL

98 Fotos



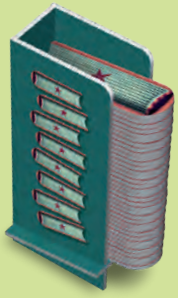
1 Stärke-Skala



48 Hinweis-Plättchen mit einem Wort auf der Vorderseite und einem Stern auf der Rückseite



1 Turm für die Hinweis-Plättchen



10 Reise-Plättchen

Vorderseite

Rückseite

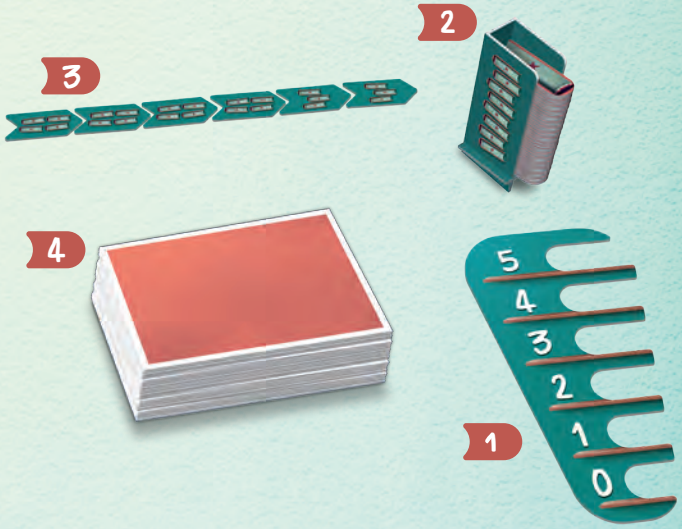


diese Spielanleitung

SPIELIDEE

In diesem Spiel stellt ihr gemeinsam ein Fotoalbum zusammen. Taucht in die Welt der Fotos ein, erlebt die Emotionen, die sie vermitteln, und findet die schönsten Bilder für euer Album.

Oft wurden große Gefühle auf Fotopapier gebannt. Drückt mit wenigen Wörtern aus, was ihr beim Betrachten des Fotos fühlt, und helft so den anderen, das richtige Foto zu erraten. Gelingt es euch, in 6 Runden das perfekte Album zusammenzustellen?



SPIELAUFBAU

Baut vor dem ersten Spielen den Turm zusammen. Ihr könnt ihn später zusammengebaut in der Schachtel aufbewahren.

1. Legt die Stärke-Skala in die Tischmitte. Lasst ringsum genug Platz für 5 Fotos.
2. Mischt die Hinweis-Plättchen und stapelt sie mit der Sternseite nach oben im Turm.
3. Legt 6 Reise-Plättchen mit der Vorderseite nach oben in eine Reihe.

Die Reise-Plättchen geben an, wie viele Hinweise ihr in jeder der 6 Runden geben dürft.

Die Abfolge der Reise-Plättchen bestimmt die Schwierigkeit des Spiels. Ihr könnt sie entweder per Zufall auslegen oder nach dem gewünschten Schwierigkeitsgrad anordnen.

Für euer erstes Spiel empfehlen wir die folgende Anordnung (von links nach rechts): **4-4-4-4-3-3**. Wenn ihr später eine größere Herausforderung sucht, könnt ihr diese Reise spielen: **4-3-3-3-2-2**.

4. Mischt die Fotos und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
5. Wer das lustigste Ausweisfoto hat, beginnt.

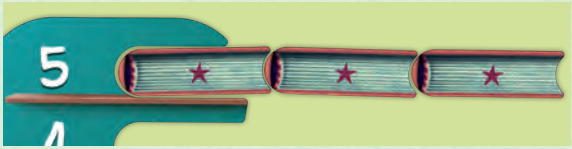
SO WIRD GESPIELT

1. Wenn du an der Reihe bist, ziehst du ein Foto und siehst es dir genau an. Pass dabei auf, dass die anderen es nicht sehen.
2. Ziehe ein Hinweis-Plättchen oben aus dem Turm.

   Gefällt dir der Hinweis nicht, darfst du ihn **einmalig pro Zug** ablegen und das nächste Plättchen ziehen. Das abgelegte Plättchen kommt in die Schachtel zurück und wird den anderen nicht gezeigt.
3. Lege deinen gezogenen Hinweis **verdeckt** auf das passende Feld der Stärke-Skala.

Was ist das passende Feld? Das hängt ganz von deinem persönlichen Empfinden ab. Wie stark verbindest du das Wort auf dem Hinweis-Plättchen mit deinem Foto? Wenn du z. B. den Hinweis «Überraschung» ziehst, solltest du dich fragen: «Auf einer Skala von 0 bis 5, wie sehr hat mich dieses Foto überrascht?»

Du darfst den Hinweis auch auf ein Feld legen, auf dem bereits Hinweise liegen. Einmal gelegt, darfst du den Hinweis nicht mehr umplatzieren. Es geht nicht darum, die Hinweise miteinander zu vergleichen, sondern nur darum, wie stark du jeden einzelnen Hinweis mit dem Foto verbindest.



4 Wiederhole die Schritte 2 und 3, bis die Stärke-Skala so viele Hinweise enthält, wie auf dem Reise-Plättchen für diese Runde angegeben sind (in der ersten Runde ist dies das erste Reise-Plättchen von links). Du darfst dir dein Foto jederzeit nochmals ansehen. Pass aber auf, dass die anderen keinen Blick darauf erhaschen.

Im Anschluss ziehst du 4 weitere Fotos. Nimm dir einen Augenblick Zeit, um sie dir alle im Geheimen anzusehen. Vermische sie dann mit deinem Foto.

> **Du fragst dich vielleicht, warum du dir die 4 anderen Fotos zuerst im Geheimen ansehen sollst, bevor sie für alle aufgedeckt werden. Ganz einfach: So wird vermieden, dass du mit deiner Reaktion auf die Fotos (Erstaunen, Neugier etc.) versehentlich Informationen preisgibst.**

Gib die 5 Fotos verdeckt an die Person zu deiner Linken. Diese Person ist das erste Orakel der Runde. Das Orakel breitet die Fotos aufgedeckt auf dem Tisch aus, sodass alle sie sehen können.

⚠ Von nun an darfst du nicht mehr mit den anderen kommunizieren, weder mit Geräuschen noch mit Gesten. Egal was die anderen sagen oder tun, du darfst es nicht kommentieren. Einzige Ausnahme: In Schritt 6 gibst du einen Daumen hoch oder runter (siehe nächste Seite).



5

In dieser Phase versuchen deine Mitspielenden, dein Foto zu erraten, indem sie die falschen Fotos eines nach dem anderen ausschließen. Achte darauf, dass du ihnen keine unbeabsichtigten Tipps gibst, beispielsweise durch deine Mimik. Wenn du magst, kannst du in dieser Phase die Augen schließen und dich nur aufs Zuhören konzentrieren.

Das Orakel ...

→ **DARF** ein Hinweis-Plättchen seiner Wahl aufdecken. Das Wort gibt zusammen mit dem verbundenen Stärkegrad einen Hinweis darauf, welches Foto das richtige ist. **Das erste Orakel der Runde MUSS einen Hinweis aufdecken. Für alle weiteren Orakel ist diese Aktion freiwillig.**

→ **MUSS** genau 1 der ausliegenden Fotos ausschließen und auf die verdeckte Seite drehen. Bevor sich das Orakel für ein Foto entscheidet, darf es sich mit den anderen beraten. Ist sich die Gruppe nicht einig, entscheidet das Orakel selbst.
Beispiel: Wenn der Hinweis „Wärme" bei 0 liegt, sollte das Orakel ein Foto ausschließen, das ein starkes Gefühl von Wärme vermittelt.

6 Sieh dir nun die noch übrigen Fotos an.

→ Ist dein Foto **nicht** mehr sichtbar, gibst du einen Daumen runter. Die Runde ist damit verloren und gibt keine Punkte. Lege das entsprechende Reise-Plättchen in die Schachtel zurück und mache direkt weiter mit Schritt 9.

→ Ist dein Foto noch sichtbar, gibst du einen Daumen hoch. Die Runde geht weiter mit dem nächsten Schritt.

7 Die Rolle des Orakels wird an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergegeben. Das Orakel ...

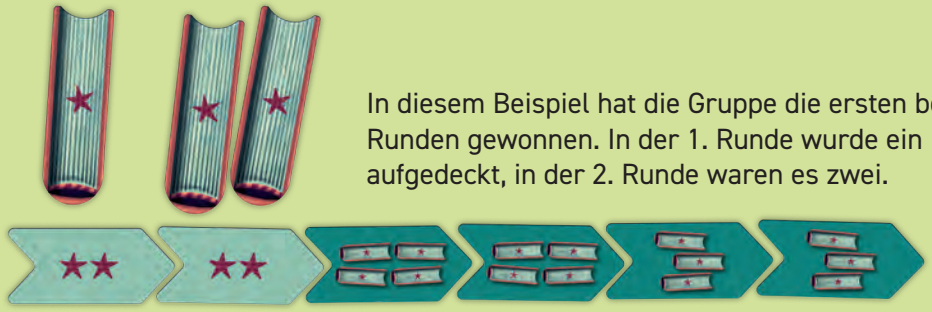
→ **DARF** ein Hinweis-Plättchen seiner Wahl aufdecken (außer es sind bereits alle Hinweise aufgedeckt).

→ **MUSS** nach Beratung mit der Gruppe ein Foto ausschließen und auf die verdeckte Seite drehen.

Anschließend wird Schritt 6 wiederholt.

8 Wenn am Ende der Runde dein Foto als Einziges noch sichtbar ist, habt ihr die Runde gewonnen. Drehe das entsprechende Reise-Plättchen auf die Rückseite. Die Sterne auf der Rückseite geben an, wie viele Siegpunkte ihr gemeinsam gewonnen habt.

Wenn noch verdeckte Hinweise auf der Stärke-Skala liegen, lege sie verdeckt neben das Reise-Plättchen, das du gerade umgedreht hast. Die Sterne auf den Rückseiten der Hinweis-Plättchen sind ebenfalls Siegpunkte.
⚠ Achtung: Verdeckte Hinweise geben nur dann Siegpunkte, wenn die Gruppe das richtige Foto erraten hat.



In diesem Beispiel hat die Gruppe die ersten beiden Runden gewonnen. In der 1. Runde wurde ein Hinweis nicht aufgedeckt, in der 2. Runde waren es zwei.

9 **Die Runde endet:**

→ Lege alle aufgedeckten Hinweis-Plättchen aus dieser Runde in die Schachtel zurück.

→ Das nächste Reise-Plättchen in der Reihe gibt an, wie viele Hinweise euch in der nächsten Runde zur Verfügung stehen.



→ Eine neue Runde beginnt. Die Person zu deiner Linken kommt an die Reihe und zieht ein Foto (siehe Schritte 1 bis 4).

ENDE DES SPIELS

Nach der 6. Runde endet das Spiel. Alle Reise-Plättchen sind nun entweder auf die Rückseite gedreht (Erfolg) oder in die Schachtel zurückgelegt worden (Misserfolg).

Zählt alle Sterne, die auf euren übrigen Reise- und Hinweis-Plättchen sichtbar sind. Dies sind eure Siegpunkte.

In der Tabelle unten könnt ihr nachlesen, wie gut ihr abgeschnitten habt. Gelingt es euch beim nächsten Mal, euren Rekord zu brechen? Gegenseitiges Zuhören und Austauschen von Ideen sind der Schlüssel zum Erfolg.

Tipp: Ihr könnt auch eure eigenen Fotos verwenden, um das Spielerlebnis noch persönlicher zu gestalten.



Welches Level habt ihr erreicht?

0–5	**Ein guter Start.** Jeder Anfang ist schwer. Gebt nicht auf, sondern probiert es noch mal!
6–10	**Ein vielversprechendes Album.** Das war schon richtig gut. Bestimmt schafft ihr auch das nächste Level.
11–15	**Ein faszinierendes Album** Wow! Ihr seid echt spitze!
16–20	**Ein unglaubliches Album!** Nur ein kleiner Schritt trennt euch noch vom perfekten Album.
21+	**Das perfekte Album!** Hut ab, das war eine echte Meisterleistung! Schafft ihr das noch mal?





Danksagung der Autorin:
Wer wäre besser geeignet als Act in Games, um dieses Spiel, das mir so sehr am Herzen liegt, zu veröffentlichen? Es passt perfekt zu ihren Werten: Emotionen teilen und intensive Diskussionsmomente schaffen ... Ich könnte mir keine bessere Partnerschaft vorstellen!
Ich danke Thibaut Quintens aus tiefstem Herzen für seinen Enthusiasmus, seine Entschlossenheit und seine Beharrlichkeit. DANKE, Thibaut, dass du so sehr an dieses Projekt geglaubt hast und dass es heute existieren darf.
An Magic Florian Badouard: DANKE, dass du den Kontakt hergestellt hast!
Außerdem möchte ich Sabrina Messahel, Matthieu Clamot und dem gesamten Team von Act in Games für die Qualität ihrer Verlagsarbeit, für die Liebe zum Detail, für ihr herzliches Wohlwollen, ihre unermüdliche Freundlichkeit und ihre große Fürsorglichkeit danken.
Ein besonderes DANKE auch an alle Spielerinnen und Spieler, die ich auf den Spielefestivals in ganz Frankreich getroffen habe, für ihren ansteckenden Enthusiasmus, ihr konstruktives Feedback und ihre herzerwärmende Ermutigung.
DANKE an alle, die diesen Text lesen und bereit sind, beim Spielen von Album ihre menschlichen Gefühle zu erforschen.

Danksagung des Herausgebers:
Dieses abenteuerliche Projekt bei Act in Games wäre nicht möglich gewesen ohne die unerschütterliche Unterstützung von Sarah Fitton und meiner gesamten Familie, ohne das unerschütterliche Vertrauen, den Enthusiasmus und die Geduld der Autorin Karine Minidré, ohne das Eingreifen von Florian Badouard, ohne das Team von Act in Games, insbesondere Sabrina und Matthieu (von Ludiloc), ohne die entscheidende Arbeit von Cédric Michiels (von Exsiteme) und ohne die unschätzbaren Meinungen und Fragen des gesamten Blackrock Games Teams. Ein riesiges Dankeschön auch an all die netten Leute, die wir auf dem Weg der Spieltests und der Entwicklung dieses Spiels getroffen haben (sie wissen, wer gemeint ist), und besonders an Adrien (von Letheia), an Aurélie Raphaël, an Vincent Bidault (von Feelings), an Vincent Joassin, an Oleksandr Nevskii und seine Frau Larysa, an David Perez (von Flying Games), an Laetitia und Arnaud, an Enola und Maeyva, an die Praktikanten Loredana und Ayan, an Tatiana. Und last but not least: FIJ2024 war ein Wendepunkt und ich kann Maud Chalmel nicht genug dafür danken.

Autorin: **Karine Minidré**
Illustratorin: **Maud Chalmel**
Fotos von: **Aluxum, Arnaud Ghys, Artmarie, Cinobi, Clément Mahoudeau, CVino, Dageldog, Daniel de la Hoz, Daniel Balakov, Elena Dijour, Emir Memedovski, Film Studio, Firn, Florin1961, Flux Factory, Frazao Studio, Gajic, Gorodenkoff Studio, Jacob Lund, Kemal Yildirim, Kevin Klopper, Kristian Sekulic, LadyEnvy09, Lisa Delong, Marco, Marian Paino, Mihai Andritoiou, Mikkel William, Miodrag Ignjatovic, Morfous, Nazar Abbas, Nicolas Loran, Oleh Slobodeniuk, Peeter Viisimaa, Philippo Bacci, Piranka, Praetorian, Ramon Carretero, Skynesher, Sol Stock, SrdjanPav, Steve Cole, Stock Colors, Svetikd, South Agency, Thibaut Quintens, Valentina Stankovic, View Apart, Willow Pix, Xavier Istasse.**
Grafikdesign: **Cédric Michiels**
Spielentwicklung in Zusammenarbeit mit: **Ludiloc**
Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany: **Susanne Kraft, Simon Blome, Monika Planeta, Sophia Keßler**

Habt ihr Fragen? Wollt ihr eines eurer Fotos für das nächste Album vorschlagen? Wendet euch an **info@actingames.com**

Album ist ein Spiel von Act in Games. Alle Rechte vorbehalten. © 2024 Act in Games