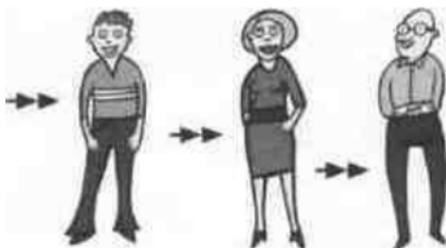


# GENERATIONEN

von Franz Scholles

Sind stundenlanges Frühstück, große Ohrringe, ständiges Naschen, Bräune von der Sonnenbank, häufige Kneipenbesuche, Sex im Dunkeln typisch für

**COOLE TEENS & TWENS**  
**BUSY MIDLIFERS**  
**GOLDENOLDIES?**



Über 200 Behauptungen, Situationen und Verhaltensweisen über die Generationen fordern Ihre Stellungnahme.

Wovon träumen die Generationen?  
Was sind ihre Vorbilder und Idole?

Über 100 mögliche Lebensstile, Wünsche und Trends stehen zu Ihrer persönlichen Auswahl.

**Spielregeln für 2 bis 8 Spieler ab 13 Jahren**  
**Spieldauer: 30 - 45 Minuten**

## **Inhalt**

35 Generationen-Karten, 35 Thesen-Karten,  
20 Wunsch-Karten, 20 Favoriten-Karten,  
24 Abstimmungskärtchen, Spielplan, Spielregel,  
8 Spielfigurenkarten mit Standfüßen

## SPIELZIEL

Finden Sie am Spieltisch heraus

- was in der Spielrunde als **typisch Teen & Twen, Midlifer oder Oldie** gilt
- welche **Behauptungen über die Generationen** am Spielbrett mehrheitsfähig sind
- welche **Wünsche und Vorlieben** Ihre Mitspieler haben

Je mehr Übereinstimmungen Sie mit der Spielermehrheit haben, desto eher erreichen Sie das Ziel.

## VORBEREITUNGEN

Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte.

Er zeigt für jeden Spieler

- ein **Startfeld** (Rechteck mit Spieler-Figur)
- eine **Abstimmungsreihe** sowie
- ein **Zielfeld** (Gewinner-Gesicht)

Jeder Spieler

- wählt eine Spielfigurenkarte aus, die er auf das gleichfarbige Startfeld seiner Reihe stellt
- erhält einen Dreiersatz Abstimmungskärtchen in seiner Farbe.

Alle **Thesen- und Generationen-Karten**

werden zusammen gut gemischt und verdeckt auf **einen Stapel** neben den Spielplan gelegt.

Die **Wunsch- und Favoriten-Karten** werden getrennt gemischt.

Anschließend zieht bei **3 oder 4 Spielern jeder** Spieler je eine **Wunsch- und Favoritenkarte** vom Stapel.

Bei **5, 6, 7 oder 8 Spielern** zieht jeder Spieler **entweder** eine Wunsch-Karte **oder** eine Favoriten-Karte.

Die Spieler schauen sich ihre Karte(n) an und legen diese dann verdeckt vor sich aus.

Die restlichen Wunsch- und Favoriten-Karten werden erst im nächsten Spiel wieder gebraucht und daher zur Seite gelegt.

## **SPIELABLAUF**

Der Spieler mit den buntesten Klamotten an diesem Tag beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

### **Karte vorlesen**

Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom Kartenstapel. Farbe und Text zeigen, welche Kartenart ins Spiel kommt.

**Der Spieler wählt eine der drei Aussagen auf der Kartenrückseite aus.** Anschließend liest er den ausgewählten Kartentext laut vor.

## ➔ Thesen-Karte

Jede Thesen-Karte enthält Behauptungen über die drei Generationen. Die Frage an alle Spieler lautet:

Stimmt die Behauptung  
„meistens“, „manchmal“ oder „selten“?

Jeder wählt nach seiner persönlichen Meinung  
das Abstimmungskärtchen

**meistens**  
**manchmal**  
**selten**

Die Spieler legen das entsprechende Kärtchen  
**verdeckt** vor sich aus.

## ➔ Generationen-Karte

Jede Generationen-Karte beschreibt Situationen  
oder Verhaltensweisen. Die Frage an alle Spieler lautet:  
Verbirgt sich hinter **Generation X** ein typischer  
Teen & Twen, ein Midlifer oder ein Oldies.

Jeder wählt nach seiner persönlichen Meinung  
das Abstimmungskärtchen

**Teens & Twens**  
**Midlifers**  
**Oldies**

Die Spieler legen das entsprechende Kärtchen  
**verdeckt** vor sich aus.

## ➔ Abstimmungskärtchen aufdecken

Nachdem alle Spieler verdeckt ihre Abstimmungskärtchen ausgelegt haben, wird gemeinsam aufgedeckt und verglichen. Dabei erfolgt die Wertung.

## ➔ Wertung vornehmen

Die Spieler, die mit ihrer Meinung in der **Mehrzahl** sind, ziehen ihre **Spielfigur** auf der Abstimmungsreihe um ein Feld **in Richtung Ziel vor**. Die **übrigen Mitspieler** gehen mit ihrer Figur um ein Feld **in Richtung Start zurück**, aber nie hinter das Startfeld.

Ergibt die Abstimmung einen **Gleichstand**, z.B. 2 x „meistens“, 2 x „selten“ und 1 x „manchmal“ bei 5 Spielern, dann zählt das Abstimmungskärtchen des Spielers, der vorgelesen hat, doppelt, so dass **fast immer eine Mehrheit** ermittelt werden kann. Lediglich bei 5, 7 oder 8 Spielern ist es möglich, dass der Vorleser zur überstimmten **Minderheit** gehört, z.B. 1 x „manchmal“ ist Vorleser. In diesem Fall bleiben alle stehen, da **keine Meinung eine Mehrheit hat**.

## ➔ Wunsch-Karten und Favoriten-Karten

Seine persönliche Wunsch-Karte oder seine persönliche Favoriten-Karte kann der Spieler jederzeit, **wenn er an der Reihe ist**, einsetzen.

Statt eine Karte vom großen Kartenstapel zu ziehen, liest er seine **Wunsch- oder Favoriten-Karte** vor. Anschließend **wählt** er eine der drei auf der Karte genannten **Alternativen aus**, indem er **verdeckt** ein Abstimmungskärtchen 1., 2. oder 3. legt.

Die **übrigen Spieler versuchen einzuschätzen**, ob der Vorleser die Alternative 1., 2. oder 3. gewählt hat.

Nun deckt zunächst der Vorleser sein Abstimmungskärtchen, danach alle anderen Spieler ihre Kärtchen um.

Jeder Spieler, der die **gleiche Abstimmungskarte** wie der Vorleser aufdeckt, zieht ein **Feld Richtung Ziel**.

Der **Vorleser** zieht für **jede Übereinstimmung**, die er mit den Mitspielern hat, **ein Feld nach vorne**, z.B. bei 8 Spielern maximal 7 Felder.

## **SPIELENDEN**

Der Spieler, dessen **Spielfigur als erstes auf dem Zielfeld** landet, hat seine Spielpartner in der Spielrunde am besten eingeschätzt und konnte selbst gut eingeschätzt werden. Herzlichen Glückwunsch!

Aber die ganze Spielrunde versteht nun ihre Mitspieler und die verschiedenen Generationen hoffentlich ein wenig besser. Freilich braucht es viele Spielrunden, um alles kennenzulernen, was zwischen den Generationen tagtäglich für Freude und Arger sorgt.

## GENERATIONEN-VARIATIONEN

### ➔ Variante für Kreative

Die Generationen- und Thesen-Karten können nicht alles fassen, was den Alltag der Generationen bestimmt.

Das Spiel ist besonders interessant, wenn die Spieler **eigene Erfahrungen** einbringen.

Wer an der Reihe ist, schlägt dann eine These oder Generationen-Situation aus eigenem Erleben zur Abstimmung vor.

**In diesem Fall entfällt das Ziehen einer Karte.**

### ➔ Variante für zwei Spieler

Einer der beiden Spieler nimmt blind 10 Generationen-Karten und 3 Wunsch-Karten, der andere 10 Thesen-Karten und 3 Favoriten-Karten.

Die Spieler lesen abwechselnd ihre Karten vor. Anschließend stimmen beide ab, indem sie ihr ausgewähltes Abstimmungs-Kärtchen gleichzeitig umdrehen.

Falls die beiden Spieler einer Meinung sind, ziehen sie ihre Figur ein Feld in Richtung Ziel. Wenn nicht, bleibt die Figur stehen. **Übereinstimmung wird** belohnt. Erreichen die Spielfiguren ihr Zielfeld, bevor die Spieler alle Karten aufgebraucht haben, haben beide gewonnen.

## ZUM SCHLUSS

Nach dem Spielen noch ein bißchen Philosophie.

Wir haben versucht, mehr oder weniger Typisches zu sammeln und zu einem vergnüglichen Spiel zusammenzustellen.

Eine Wertung von Einstellungen, Gefühlen und Ausdrucksformen der Generationen liegt uns fern. Vielmehr werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede im alltäglichen Zusammenleben thematisiert. Viele Aha-Erlebnisse, ein lockerer Gedankenaustausch und vielfältige Emotionen tragen unserer Meinung nach zum Spielspaß bei.

Vorlieben und Wünsche kommen über die persönlichen Karten ins Spiel, was intensive Gesprächsanlässe schafft. Am Ende kennt sich die Spielrunde besser. Ein erster Schritt, um das Zusammenleben unkomplizierter und erfreulicher zu gestalten.

## GENERATIONEN

ist **eines von vielen Kommunikationsspielen** für Jugendliche und Erwachsene aus dem Aktuell-Spiele-Verlag. Falls diesem Spiel kein Farbinfo mehr beiliegt, schreiben Sie uns. Wir senden Ihnen unseren neuesten Verlagsprospekt gerne zu.



**aktuell-spiele-verlag**

Batterieweg 42 f  
53424 Remagen  
Fon 02642/9939008  
Fax 02642/42277

[www.aktuell-spiele-verlag.de](http://www.aktuell-spiele-verlag.de)  
e-mail:  
[mail@aktuell-spiele-verlag.de](mailto:mail@aktuell-spiele-verlag.de)