



RINGFREI

DAS SPIEL FÜR KÖRPER, GEIST UND SEELE

RINGFREI

Das Spiel für Körper, Geist und Seele

Für 2–6 Spieler | ab 12 Jahren

Spieldauer ca. 50 Minuten



SPIELMATERIAL

- Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 60 Ringe in 3 Farben
- Ringablage
- 20 »So bin ich«-Karten
- 157 Aufgabenkarten rot
- 63 Aufgabenkarten gelb
- 60 Aufgabenkarten blau

IDEE UND ZIEL DES SPIELS

Du startest mit 5 Ringen auf deiner Spielfigur, die von dort schnellstmöglich auf deine Ringablage wandern sollen. Dazu musst du rund um die Themen Körper, Geist und Seele Fragen beantworten und Aufgaben lösen. Allerdings kannst du dir jederzeit neue Ringe einfangen, die dich auf deinem Weg zum Sieg ausbremsen – nicht nur durch falsche Antworten, sondern auch durch Ereignisse, die du nicht beeinflussen kannst. **Es gewinnt, wer zuerst 8 Ringe auf seiner Ringablage gesammelt hat und nur noch maximal 2 Ringe auf seiner Spielfigur mit sich führt.**

VORBEREITUNG

- Spielplan in die Tischmitte legen, dann Ringablage zusammenstecken und in die Spielplanmitte stellen.
- Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur.
- Kartenstapel »So bin ich«-Karten mischen und jedem Spieler eine Karte geben. Restliche Karten kommen zurück in die Schachtel.
- Kartenstapel rot, gelb, blau getrennt mischen und verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan legen.
- Stift und Papier bereitlegen (ist hilfreich bei manchen Aufgaben auf den gelben Karten)
- **Bei erstmaligem Spielen** bitte die redaktionellen Anmerkungen auf Seite 4 lesen

LOS GEHT'S

1. »So bin ich«-Karte vorlesen und Spielfigur mit Ringen bestücken

Reihum liest jeder Spieler seine »So bin ich«-Karte laut vor und bestückt seine Spielfigur mit fünf Ringen, in den Farben, die seine Karte vorgibt. **Die Farben der Ringe korrespondieren mit den Farben der Aufgabenkarten.** Ein paar Ringe jeder Farbe werden auf das dafür vorgesehene Ablagefeld auf dem Spielplan gelegt, der Rest geht zurück in die Schachtel. Bei Bedarf wird das Ablagefeld aufgefüllt.

Nun stellt jeder Spieler seinen Spielstein auf ein Spielfeld seiner Wahl – aber nicht auf ein Pfeilfeld. Das Symbol auf dem gewählten Feld bestimmt, welche Kartenart der Spieler in der ersten Runde ziehen muss.

2. Aufgabe lösen und weiterziehen

Der jüngste Spieler beginnt. Sein linker Mitspieler zieht die oberste Karte von dem Stapel, dessen Karten das Symbol des Spielfelds zeigen, auf dem der Spieler steht. Die meisten Karten enthalten zwei Aufgaben. Der Spieler sagt dem Vorlesenden, ob er die erste oder zweite Aufgabe lösen möchte.

RICHTIGE ANTWORT Er nimmt einen **Ring in der Farbe der gespielten Karte** von seiner Spielfigur und steckt diesen auf die Zinne in der Farbe seiner Spielfigur auf der Ringablage.

FALSCHES ODER KEINE ANTWORT Er muss einen **Ring in der Farbe der gespielten Karte** aus dem Ringvorrat auf seine Spielfigur setzen.

Nun zieht der Spieler gemäß des Würfelsymbols auf seiner Karte im Uhrzeigersinn weiter. Beim **roten Würfel** muss er die angegebene Würfelzahl ziehen, auch wenn auf dem Zielfeld bereits eine oder mehrere Spielfiguren stehen. Beim **grünen Würfel** darf er die angegebene Würfelzahl, oder aber weniger Felder weiterziehen (z.B. 5 Würfelpunkte = er darf 1 bis 5 Felder vorrücken) – das angesteuerte Feld muss aber frei sein. Das Feld, auf das er zieht bestimmt welche Kartenart er in der nächsten Runde ziehen muss.

Die gespielte Karte wird aus dem Spiel genommen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

ACHTUNG NOTFALL! Ein **siebter Ring** auf der Spielfigur führt immer **sofort zum Arztbesuch**. Der Spieler geht auf das Feld Arztpraxis und führt die Anweisung in dem Kästchen mit dem Minuszeichen aus.

WAS BEDEUTEN DIE FELDER MIT PFEIL?

Auf den Pfeilfeldern (Arztpraxis, Würstchenbude etc.) wird keine Aufgabenkarte gezogen, sondern der Spieler **folgt sofort der dort stehenden Anweisung**. Bei zwei Anweisungen (Arztpraxis, Parkbank) darf er sich aussuchen, welche er befolgen möchte. **Das Pluszeichen bedeutet:** Ring bzw. Ringe aufnehmen, das **Minuszeichen** Ring bzw. Ringe abgeben. Hat er keine Ringe in der passenden Farbe auf seiner Spielfigur, hat er Pech gehabt.

Der Spieler zieht nun auf das Feld, das die Anweisung vorgibt. Landet er auf einem weiteren Pfeilfeld, muss er der Anweisung dort sofort folgen. Ist es ein rotes, gelbes oder blaues Feld, zieht er erst eine entsprechende Karte, wenn er das nächste Mal am Zug ist.

WAS PASSIERT, WENN ...

... ein Spieler auf ein rotes, gelbes oder blaues Feld kommt, zu dem er keinen passenden Ring auf seiner Figur hat?

Er muss trotzdem die entsprechende Karte spielen. Gibt er eine richtige Antwort, kann er zwar keinen Ring abgeben, aber vielleicht führt ihn die neue Würfelzahl auf der gespielten Karte zu einem Feld, zu dem er passende Ringe hat.

... ein Spieler die Ringe auf seiner Spielfigur losgeworden ist, aber noch keine 8 Ringe auf seiner Ringablage gesammelt hat?

Immer, wenn der Spieler keine Ringe mehr auf seiner Spielfigur hat, darf er Ringe aufnehmen, wenn er auf den roten, gelben oder blauen Feldern Aufgaben richtig löst. Bei falscher Antwort geht er leer aus. Über Pfeilfelder kann er ebenfalls an neue Ringe kommen.

... die Ringe einer Farbe im Ringvorrat ausgegangen sind?

Der Spieler, der einen Ring dieser Farbe aufnehmen muss, nimmt ihn sich von der Spielfigur oder der Ringablage eines Mitspielers seiner Wahl.

SPIELLENDE

Es gewinnt, wer zuerst 8 Ringe auf seiner Ringablage gesammelt hat und nur noch maximal 2 Ringe mit sich führt.

REDAKTIONELLE ANMERKUNGEN

RINGE AUFNEHMEN UND ABGEBEN

Die Anweisung **»Gib einen Ring ab«**, die auf einigen Karten vorkommt, bedeutet immer, einen Ring **in der Farbe der gespielten Karte** von der Spielfigur nehmen und auf die eigene Zinne auf der Ringablage stecken. **»Nimm einen Ring auf«** bedeutet immer, einen Ring **in der Farbe der gespielten Karte** aus dem Ringvorrat auf die eigene Spielfigur nehmen.

KARTENKATEGORIEN ROT, GELB UND BLAU

Die drei Farben stehen für die Themen Körper, Geist und Seele. Auf den **roten Karten** finden sich hauptsächlich Fragen zu Gesundheit, Ernährung, Bewegung. **Die gelben Karten** bieten in erster Linie Rätsel, Scherzfragen und einige Quizfragen zum menschlichen Gehirn. Bei den **blauen Karten** geht es um die Themen Lebensführung, Philosophie, Bewusstsein/Unterbewusstsein, Achtsamkeit, Stressbewältigung/Entspannung und Lebensweisheiten berühmter Menschen.

WICHTIG

Es gibt Aufgaben, die persönliche Aussagen verlangen und **nicht mit richtig oder falsch zu beantworten sind**. Hier kann der Spieler einen Ring abgeben, wenn er eine klare Antwort, am besten als vollständigen Satz, formuliert. Gibt ein Spieler offensichtlich sinnfreie Fantasieantworten, können die Mitspieler ihr Veto einlegen. Bei zwei Vetos oder mehr, darf der Spieler keinen Ring abgeben.

Bei den Rätseln und Scherzfragen auf den gelben Karten sollte ein ungefähres **Zeitlimit** für die Beantwortung der Frage festgelegt werden.

DIE WELT VON ALLEN SEITEN



RAN ANS BEET!
DAS GARTENSPIEL

SPIEL DEIN LEBEN
WAS FÄLLT DIR DAZU EIN?

EDITION SOS-KINDERDÖRFER
SPIELE AUS ALLER WELT



DAS WEINSPIEL
ENTDECKE SPIELERISCH DIE WELT DER WEINE



UNTERWEGS IN DEUTSCHLAND MIT DEM ZUG
DAS SPANNENDE QUIZSPIEL

SPIELEND SPRACHEN LERNEN!



WENN EINER EINE REISE TUT ...

GUTE REISE – DAS SPRACH- UND REISESPIEL,
DAS URLAUBSLAUNE MACHT
DEUTSCH | ENGLISCH | FRANZÖSISCH
ITALIENISCH | SPANISCH

100 REISE-
ERLEBNISSE:
LESEN, VERSTEHEN,
PASSENDE SÄTZE
FINDEN UND
REISEUTENSILIEN
SAMMELN

MIT ANLEITUNG
UND VOKABELHEFT
IN 8 SPRACHEN
ALS DOWNLOAD
VERFÜGBAR

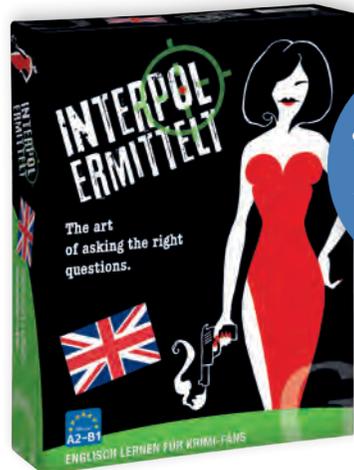


VOKABELN LERNEN MIT SPASS UND ACTION

QUICK BUZZ – DAS VOKABELDUELL
DEUTSCH | ENGLISCH | FRANZÖSISCH
ITALIENISCH | SPANISCH

WER WAR DER TÄTER?

INTERPOL ERMITTELT – DIE KUNST,
DIE RICHTIGEN FRAGEN ZU STELLEN
DEUTSCH | ENGLISCH | FRANZÖSISCH
ITALIENISCH | SPANISCH



MIT 30
SPANNENDEN
KRIMILOTS
TEXTE VERSTEHEN,
FRAGEN FORMU-
LIEREN, VOKABELN
LERNEN

MERKE DIR BILD UND WORT!

SPRACHMEMOS – BASISWORTSCHATZ DEUTSCH
ZU HAUSE | UNTERWEGS | DER MENSCH
EINKAUFEN-ESSEN-TRINKEN | DURCH DAS JAHR
SCHULE-ARBEIT-FREIZEIT | NATUR UND TIERE
FARBEN-FORMEN-STRUKTUREN | ZÄHLEN-MESSEN-WIEGEN
WERKZEUGE UND HAUSHALT

SPRACHMEMOS – BASISWORTSCHATZ ENGLISCH
AT HOME | SHOP-EAT-DRINK | SCHOOL-WORK-LEISURE
NATURE AND ANIMALS | TOOLS AND HOUSEHOLD
COUNT-MEASURE-WEIGH



SPIELANLEITUNG
IN VERSCHIE-
DENEN SPRACHEN
ALS DOWNLOAD
VERFÜGBAR

SPIELEND EINE STADT ENTDECKEN UND DIE SPRACHE LERNEN!

A WEEKEND IN LONDON
UN WEEK-END À PARIS
UN FIN DE SEMANA EN MADRID
EIN WOCHENENDE IN BERLIN
UN FINE SETTIMANA A ROMA
A WEEKEND IN NEW YORK

BESTSELLER
6. AUFLAGE



Mehr über unsere Bücher
und Spiele finden Sie unter:
www.grubbeverlag.de

Wichtiger Hinweis: Die im Spiel wiedergegebenen medizinischen Informationen wurden mit großer Sorgfalt verfasst. Sie dienen nicht der Selbstdiagnose und ersetzen keine Arzt diagnose und sind nicht als Grundlage für gesundheitsbezogene Entscheidungen geeignet. Auch wird keine Haftung für die Richtigkeit übernommen. Bei gesundheitlichen Beschwerden konsultieren Sie bitte Ihren Arzt.

Alle Rechte vorbehalten
© 2017 Grubbe Media GmbH
www.grubbeverlag.de

Idee und Konzeption: Grubbe Media GmbH
Texte rote Karten: Dr. med. Arne Schäffler (Gesundheit/Medizin),
Beate und Bertram König (Ernährung, Bewegung)
gelbe Karten: Stefan Wilfert | **blaue Karten:** Gerhard Grubbe
Lektorat: Dr. Claudia Hellmann
Design: agenten.und.freunde, München – www.a-u-f.de
Martina Dobrindt, Björn Hölle
Bildnachweis: © Freepik | shutterstock: ratch