

Beispiele für gute und schlechte Sätze

Nehmen wir mal an, der zu erklärende Begriff wäre Eifelturm:

„Wenn es das nicht gäbe, dann müsste bestimmt der Arc de Triomphe als Wahrzeichen dieser Stadt herhalten.“ -> **OK**

„Es riecht garantiert nach... einer Stahlkonstruktion und Baguette“.-> **OK!**

„Es riecht garantiert nach ... einem Stahlmonstrum, das im Jahr 1899 für die Weltausstellung gebaut wurde. -> **Nicht OK**, denn der Hinweis auf die Weltausstellung hat nichts mit „riechen“ zu tun!

Oder Brille:

„Gefährlich wird es wenn man ... sie beim Auto fahren vergisst und auch keine Kontaktlinsen dabei hat.“ -> **OK!**

Gefährlich wird es wenn ... Woody Allen Sie von der Nase nimmt. -> **Nicht OK!**
hier werden Vor und Zunamen verwendet und der Bezug stimmt nicht.

Letztlich gilt immer: Das Spiel soll Spaß machen! Nur echte Fehler werden geahndet, ansonsten wird im Zweifel zugunsten des Hinweisgebers entschieden!

Ein Spiel von **Reinhard Staupe**

EinSATZ -bitte!

Autor: Reinhard Staupe

Layout & Design: Selami Ileman & Matthias Wagner

Bearbeitung: Selami Ileman & Matthias Wagner

Unter Mitarbeit von: Harald Bilz, Petra Becker und Heiko Eller

Infos und Support:
www.heidelbaer.de

Heidelberger
Spieleverlag



EinSATZ -bitte!



Spielregel

Inhalt

105 Begriffskarten, 5 Blanko-Karten für eigene Begriffe, 30 Halbsatz-Karten (zweiseitig), 1 Sanduhr

Spielidee

Es werden 2 Teams gebildet. In jeder Runde ist eines der beiden Teams 1 Sanduhr (ca. 1 Minute) lang an der Reihe. Ein Spieler des Teams, der Hinweisgeber, muss einen vorgegebenen Halbsatz so ergänzen, dass er seinen Teammitgliedern dabei hilft, einen bestimmten Begriff zu erraten.

Das Team, das nach mehreren Runden die meisten Begriffe erraten hat, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Es werden 2 möglichst gleichgroße Teams gebildet, Team A und Team B. **Die Spieler sollten abwechselnd um den Tisch herum sitzen: einer von Team A, dann einer von Team B, dann einer von Team A, usw.** Anschließend einigen die Teams sich auf eine Anzahl von Runden, die das Spiel dauern soll, sodass beide Teams gleich oft an die Reihe kommen. Danach werden die 30 Halbsatz-Karten gemischt und als Stapel in die Tischmitte gelegt. Die 105 Begriffskarten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

2

Spielablauf

Team A beginnt. Ein beliebiger Spieler von Team A übernimmt in dieser Runde die Rolle des Hinweisgebers und legt den Stapel der Begriffskarten in Reichweite vor sich ab. Die Sanduhr wird gestartet und das Spiel beginnt!

Der Hinweisgeber nimmt die oberste Begriffskarte vom Stapel (z.B.: „Eifelturm“), schaut sie sich an (sodass kein Anderer sie sehen kann) und legt sie verdeckt vor sich ab. Anschließend nimmt er die oberste Halbsatz-Karte vom Stapel auf und liest den Text der Rückseite laut und deutlich vor (z.B.: „Gefährlich wird es, wenn man ...“). Der Hinweisgeber vervollständigt nun den Satz so, dass er damit einen Hinweis auf den gesuchten Begriff gibt, z.B.: „... bis auf die Spitze dieses Stahlmonstrums klettert um mehr von der Stadt der Liebe sehen zu können.“

Hinweis: Der angefügte Halbsatz sollte auf keinen Fall zu lang und verschachtelt werden. Außerdem muss sich der zweite Teilsatz immer sinnvoll auf den ersten beziehen (siehe Beispiele am Ende der Spielregel). Ganz wichtig: Es dürfen niemals Ländernamen (z.B. Frankreich), Städtenamen (z.B. Rom), Vornamen (z.B. Max) oder Nachnamen (z.B. Becker) genannt werden. Falls doch, so gilt das als Fehler und die Lösung gibt keinen Punkt! Natürlich ist es auch ein Fehler, wenn der Begriff selbst genannt wird – oder Teile davon! Auch in diesem Fall gibt's keinen Punkt.

Hat der Hinweisgeber den Satz vervollständigt, dürfen seine Teammitglieder versuchen, die Lösung zu erraten, indem sie einfach laut und wild durcheinander mögliche Begriffe ausrufen. Der Hinweisgeber darf nachträglich keine weiteren Hinweise geben oder seinen Satz korrigieren. Er darf höchstens andeuten, dass die Teammitglieder der Lösung sehr nahe sind, um sie zu weiterem Raten anzuspornen.

Wird der Begriff schließlich erraten, legt der Hinweisgeber die Begriffskarte offen auf die betreffende Halbsatz-Karte um den erzielten Punkt anzuzeigen. Wird ein Begriff innerhalb von 10 – 15 Sekunden nicht erraten, legt der Hinweisgeber die Begriffskarte verdeckt auf die entsprechende Halbsatz-Karte. Kein Punkt wurde erzielt.

3

In beiden Fällen zieht der Hinweisgeber anschließend einen neuen Begriff vom Stapel und liest eine neue Halbsatz-Karte vor, die er entsprechend ergänzen muss. Auf diese Art spielt Team A so lange, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Jede richtig erratene Begriffskarte nimmt Team A als erzielten Punkt an sich. Die nicht erratenen Begriffskarten sowie alle verwendeten Halbsatz-Karten werden abgelegt.

Hinweis: Sollten die Halbsatz-Karten im Spielverlauf zur Neige gehen, wird der Ablagestapel gemischt und umgedreht als neuer Stapel bereitgelegt.

Die Rolle des Hinweisgebers wechselt im Uhrzeigersinn, sodass die beiden Teams abwechselnd und in der beschriebenen Weise jeweils 1 Sanduhr lang an der Reihe sind. Das Spiel endet, nachdem die zu Beginn beschlossene Anzahl von Runden gespielt wurden. Das Team mit den meisten Punkten ist Sieger.



4