

EIN SOLCHES DING...

Idee: Urs Hostettler

Zeichnungen: Res Brandenberger

Die beiden folgenden Spiele können entweder mit EIN SOLCHES DING... oder NOCH EIN SOLCHES DING... allein oder mit beiden Spielen zusammen gespielt werden. Beide Spiele enthalten jeweils verschiedene Karten. Mit einem Spiel allein kann das erste Spiel, "Die Kette", mit 2-4 Spielern gespielt werden. Beide Spiele zusammen ermöglichen ein Spiel mit bis zu 8 Teilnehmern.

Spielmaterial

106 Karten

2 Infokarten

1 Karte „1 solches Ding“

1 Karte „1 SPIELER(IN)“

Die Kette

Spielziel

Jeder Spieler versucht durch geschicktes Ablegen und cleveres Bluffen, als Erster keine Karten mehr auf der Hand zu haben.

Spielvorbereitung

Die Karte "1. SPIELER" wird für dieses Spiel nicht benötigt und zur Seite gelegt. Die Karte "EIN SOLCHES DING..." wird als Startkarte offen in die Mitte gelegt. Die übrigen Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt **9 Karten**. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel neben die Startkarte gelegt. Die oberste Karte des Stapels wird auf-

gedeckt und an die Startkarte angelegt. Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ein Spieler darf

- entweder die Kette fortsetzen
- oder die Kette beenden

Die Kette fortsetzen

Der Spieler legt eine seiner Handkarten neben die bereits ausliegenden Karten.

Die Kette beenden

Vermutet der Spieler, daß sein Nachbar geblufft hat und kein Ding nennen kann, auf das alle ausgelegten Eigenschaften zutreffen, fragt er ihn, was es denn für ein Ding ist.

Der Befragte hat **eine Minute**

Bedenkzeit. Nun muß er ein Ding nennen, auf das **alle** Eigenschaften zutreffen, die auf **allen** ausgelegten Karten stehen.

Die Spieler überprüfen gemeinsam, ob alle Eigenschaften auf das Ding zutreffen. Auf den beiliegenden Karten finden sich einige Hinweise, welche Bedingungen ein solches Ding erfüllen muß.

- Sind alle Spieler mit dem genannten Ding einverstanden, muß der Spieler, der seinen Nachbarn befragt hat, 3 Karten vom verdeckten Stapel ziehen und auf die Hand nehmen.
- Kann der befragte Spieler die anderen nicht mit dem von ihm benannten Ding überzeugen, muß er 3 Karten vom verdeckten Stapel ziehen und auf die Hand nehmen.

Die Kette ist jetzt in jedem Fall beendet. Alle ausliegenden Begriffskarten werden eingesammelt und als offener Ablagestapel in die Mitte gelegt.

Die oberste Karte des verdeckten Stapels wird aufgedeckt und als Beginn einer neuen Kette an die Startkarte angelegt.

Der linke Nachbar des Spielers, der die drei Karten vom Stapel erhielt, setzt das Spiel fort, indem er eine seiner Handkarten auswählt und sie neben die erste Karte der neuen Kette legt. Danach geht das Spiel ganz normal weiter.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte erfolgreich abgelegt hat. Das heißt, der nachfolgende Spieler darf ihn noch einmal fragen, ob er ein Ding benennen kann und die Mitspieler müssen mit seiner Erklärung einverstanden sein. Das Spiel endet auch, wenn der verdeckte Stapel aufgebraucht ist. Gelingt es einem Spieler alle seine Handkarten abzulegen, erhält er **10 Pluspunkte**. Alle Spieler erhalten die Anzahl der Karten, die sie noch auf der Hand halten, als Minuspunkte aufgeschrieben.

Hinweis: Die Spieldauer läßt sich verkürzen, wenn man vor Spielbeginn einen Teil der Karten aus dem Spiel nimmt.

Taktische Hinweise

Wer keine Lösung mehr findet oder keine passende Karte auf der Hand hat, sollte sich nichts anmerken lassen.

Er kann den vorhergehenden Spieler befragen und hoffen, daß der geblufft hat. Er kann aber auch seinerseits versuchen zu bluffen, indem er rasch und scheinbar völlig selbstverständlich eine unverbindliche Karte ablegt, in der Hoffnung, daß der nächste Spieler seinerseits eine Karte ablegt. Selbst wenn man auf diese Weise ertappt wird, hat man anschließend noch eine Karte weniger auf der Hand als sonst.

Poker

(für beliebig viele Spieler)

Spielziel

Es gewinnt der Spieler, der als erster 33 Punkte oder mehr erreicht.

Spielvorbereitung

Die Karte "EIN SOLCHES DING..." wird als Startkarte offen in die Mitte gelegt. Die übrigen Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten als Jokerkarten. Die Spieler legen die Jokerkarten verdeckt vor sich ab, da der Text dieser Karten keine Bedeutung hat.

Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel neben die Startkarte gelegt. Ein Notizblock wird bereitgelegt.

Für jeden Spieler wird eine andersfarbige Spielmarke, andere Münze oder etwas ähnlich gut Unterscheidbares benötigt. Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Der Startspieler erhält die Karte "1. SPIELER".

Spielablauf

A. Karten aufdecken

Jetzt werden die Karten vom Stapel einzeln aufgedeckt und an die Startkarte angelegt. Nach jeder Karte werden, beginnend beim Startspieler, alle Spieler reihum gefragt, ob sie noch eine weitere Karte riskieren wollen. Die Spieler haben 30 Sekunden Bedenkzeit.

- Glaubt ein Spieler, daß er auch nach der nächsten Karte, die er jetzt aber noch nicht kennt, ein Ding nennen kann, auf das alle Eigenschaften zutreffen, die auf allen ausgelegten Karten stehen, so macht er weiter.
- Andernfalls paßt er und legt seine Marke neben die zuletzt aufgedeckte Karte.

Haben sich alle Spieler entschieden, wird die nächste Karte vom Stapel aufgedeckt und neben die bereits aufgedeckten Karten gelegt.

B. Auswertung

Sobald der letzte Spieler gepaßt hat, kommt es zur Auswertung.

Der Spieler der als letzter gepaßt hat muß ein Ding nennen, auf das alle Eigenschaften zutreffen, einschließlich der Eigenschaften auf der letzten aufgedeckten Karte.

Jokerkarten einsetzen

Dabei darf er beliebig viele seiner Jokerkarte zu Hilfe nehmen. Bevor er mit seiner Erklärung beginnt kann er mit ihnen Karten abdecken, deren Eigenschaften nicht auf das von ihm benannte Ding zutreffen.

Kann der Spieler kein Ding nennen, auf das alle Eigenschaften zutreffen, erhält er keine Punkte. Hat er bei seiner Erklärung Jokerkarten benutzt, erhält er diese zurück. Jetzt wird der Spieler gefragt, der unmittelbar vor ihm gepaßt hat. So werden alle Spieler rückwärts in der Reihenfolge befragt, in der sie gepaßt haben, bis ein Spieler ein Ding nennt, auf das alle Eigenschaften zutreffen.

Punkte vergeben

Nennt ein Spieler ein Ding, auf das alle Eigenschaften auf den Karten bis zu seiner Marke zutreffen, erhält er so viele Punkte, wie Karten bis zu seiner Marke offen liegen. Alle Spieler, die vor ihm gepaßt haben erhalten ebenfalls so viele Punkte wie Karten bis zu ihrer Marke offen liegen. Alle Jokerkarten, die er bei seiner Erklärung benutzt hat, werden mit den ausliegenden Begriffskarten eingesammelt und als offener Ablagestapel in die Mitte gelegt. Für benutzte Jokerkarten gibt es keinen Ersatz. Kann kein Spieler ein Ding benennen

erhält auch niemand Punkte.

Der Startspieler gibt die Karte "1. SPIELER" seinem linken Nachbarn, der damit zum Startspieler der nächsten Runde wird. Eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 33 oder mehr Punkte erreicht.

Erreichen mehrere Spieler das Spielziel in der gleichen Runde, so gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Haben mehrere Spieler die gleiche Punktzahl, so gewinnt der Spieler, der in der letzten Runde später gepaßt hat.

Haben die Spieler bei der gleichen Karte gepaßt, gewinnt der Spieler, der noch mehr Jokerkarten übrig hat.

Haben die Spieler auch noch gleich viele Jokerkarten übrig, teilen sie sich den Sieg.

Taktische Hinweise

Wer als Letzter paßt trägt ein Risiko und muß oft Jokerkarten opfern. Man sollte also versuchen, rechtzeitig zu passen, um "Gratis"-Punkte zu bekommen. Paßt man jedoch zu früh, gibt es dafür zu wenig Punkte.

Passen die übrigen Spieler frühzeitig, kann es sich dagegen lohnen zwei bis drei Jokerkarten zu opfern und dafür 4-5 Punkte mehr zu erhalten, als die übrigen Spieler. Mitunter kann man damit eine Partie für sich entscheiden.