

HOLGER MARTIN

Confusion



Autor: Holger Martin
© 2000 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg
No. 27 140 5

230401



INHALT

- 1 Farbwürfel
- 1 Wortwürfel
- 1 Aktionswürfel
- 19 kleine Chips mit dem Wert „1“
- 19 große Chips mit dem Wert „3“
- 15 Confusion-Karten in 3 Farben

Confusion – das sind Würfel, die 3 Farben zeigen, doch bei jedem Wurf fehlt eine, und Sie müssen herausfinden, welche es ist. Simpel? Wohl kaum, denn hier werden Ihre Sinne so getäuscht, dass Sie ständig etwas Falsches sagen werden...

Achtung: Confusion sollten Sie nur spielen, wenn Sie auch über sich selbst lachen können.

SPIELZIEL

Es werden Chips gesammelt. Drei kleine Chips können gegen einen großen Chip eingetauscht werden. Wer zuerst im Besitz von drei großen Chips ist, gewinnt das Spiel.



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält eine gelbe, eine rote und eine blaue Confusion-Karte.



3 Karten pro Spieler

SPIELVERLAUF

Zum Spiel gehören drei Würfel: Ein Farbwürfel, ein Wortwürfel und ein Aktionswürfel. Auf dem Wortwürfel spielt nur das Wort, auf dem Aktionswürfel nur die Aktion eine Rolle. Die Hintergrundfarben werden ignoriert.



Beginnend mit dem ältesten Spieler, würfeln die Spieler der Reihe nach mit den drei Würfeln.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Die Farbe auf dem Farbwürfel und das Wort auf dem Wortwürfel stimmen nicht überein:

Alle Spieler werfen schnell diejenige Confusion-Karte ab, deren Farbe *nicht* von Farb- oder Wortwürfel gezeigt wird. Zusätzlich rufen sie diese Farbe laut aus. Der Aktionswürfel spielt keine Rolle. Alle Spieler, die die richtige Karte abgeworfen haben, erhalten einen kleinen Chip.

Keine
Übereinstimmung:
Karte abwerfen,
deren Farbe nicht
gewürfelt wurde und
Farbe rufen

In der Hektik kann nicht immer überprüft werden, wer was wann getan hat. Also spielen Sie nicht zu verbissen und lassen auch einmal fünf gerade sein.
Spieler, die keine Chips besitzen, können auch keine Chips abgeben. Sie versuchen aber weiterhin ihr Glück. Toi, toi, toi!!!!
Wer 3 kleine Chips besitzt, kann diese gegen einen großen Chip eintauschen. Große Chips kann man nicht wieder verlieren!

SPIELEND

Confusion endet, sobald ein oder mehrere Spieler 3 große Chips gesammelt haben.

VARIANTEN

Confusion Professional

Die Steigerung! Ist die Farbe des Farbwürfels mit einem Kreis versehen, zählt nicht das Wort, sondern die Farbe des Wortwürfels. Ohne Kreis zählt weiterhin das Wort des Wortwürfels.



Beispiel: Der Farbwürfel zeigt GELB mit einem Kreis. Auf dem Wortwürfel steht das Wort ROT auf blauem Hintergrund. Das Wort hat keine

Bedeutung und dient nur der Irritation. Der Aktionswürfel zeigt das Wort **psst** auf rotem Hintergrund.

Um einen kleinen Chip zu bekommen, müssen die Spieler ihre rote Confusion-Karte ausspielen und „ROT“ rufen. Der Aktionswürfel spielt in diesem Beispiel keine Rolle. Anschließend nimmt jeder Spieler seine Karte wieder auf.

Stimmen die Farbe auf dem Farbwürfel und die Farbe auf dem Wortwürfel überein, gilt auch bei Confusion Professional der Aktionswürfel.



Confusion Action

Geben Sie den Symbolen eine eigene Bedeutung. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Wie wär's zum Beispiel mit:


- Auf der Stelle hüpfen und dabei mehrfach den eigenen Namen ausrufen (äußerst unangenehm..., aber warum nicht?).
- Aufstehen, sich im Kreis drehen und dabei mit den Fingern schnippen.
- Linken Nachbarn mit Worten schmeicheln oder
- rechten Nachbarn beschimpfen.
- Grimassen schneiden.
- Lächeln oder
- böse schauen.




Beispiel: Der Farbwürfel zeigt BLAU.
 Auf dem Wortwürfel steht das Wort ROT auf gelbem Hintergrund. Der gelbe Hintergrund hat keine Bedeutung und dient nur der Irritation. Der Aktionswürfel zeigt  auf rotem Hintergrund. Der Aktionswürfel spielt in diesem Beispiel keine Rolle. Um einen kleinen Chip zu bekommen, müssen die Spieler ihre gelbe Confusion-Karte ausspielen und „GELB“ rufen. Die Aktion  wird ignoriert. Anschließend nimmt jeder Spieler seine Karte wieder auf.

2. Die Farbe auf dem Farbwürfel und das Wort auf dem Wortwürfel stimmen überein:

Jetzt kommt der Aktionswürfel ins Spiel. Die Farbe des Aktionswürfels hat keine Bedeutung. Je nachdem welches Symbol dieser zeigt, müssen folgende Aktionen ausgeführt werden:

 Alle Spieler klatschen einmal in die Hände.


 Alle Spieler trommeln auf den Tisch.

Psst Alle Spieler rufen „Psst“.

Wow Alle Spieler reißen die Arme hoch, ohne dabei „Wow“ zu rufen.

Alle Spieler, die die richtige Aktion ausgeführt haben, erhalten einen kleinen Chip.



Beispiel: Der Farbwürfel zeigt ROT.
 Der Wortwürfel zeigt ROT auf gelbem Hintergrund. Der gelbe Hintergrund hat keine Bedeutung und dient nur der Irritation. Der Aktionswürfel zeigt  auf blauem Hintergrund. Auch diese Hintergrundfarbe hat keine Bedeutung.

Um einen kleinen Chip zu bekommen, müssen die Spieler einmal in die Hände klatschen.

Spieler, die falsch reagieren, indem sie

- die falsche Confusion-Karte ausspielen
- die falsche Farbe rufen
- eine falsche Aktion ausführen

oder zu spät oder gar nicht reagieren, indem sie

- zuletzt eine Karte ausspielen
- zuletzt eine Farbe rufen
- zuletzt eine Aktion ausführen
- keine Karte ausspielen
- keine Farbe rufen
- keine Aktion ausführen

müssen einen kleinen Chip abgeben. Alle anderen bekommen einen kleinen Chip.