

Franko Jäger Dietrich Thomas Kunz Schindler Döring Schiller Rohde Franke Jäger Dietrich Thomas Kunz Menzel Döring  
 Albrecht Winter Engel Jansen Fiedler Buttner Menzel Wirth Albrecht Beck Engel Jansen Fiedler Buttner

# Das Spiel der Namen

Für 2 bis 5 Spieler ab 14 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 27 380-5

Autor: Patrick Rasten · Illustration: Tetsche · Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Redaktion: Philipp Sprick

Das Spiel der Namen besitzt seine Ursprünge in Fragen, die in der letzten Zeit immer mehr Menschen interessieren: Warum heiße ich, wie ich heiße? Woher kommt mein Name? Was bedeutet mein Name?

Die Suche nach unserer Herkunft schließt die Suche nach der Bedeutung unserer Namen ein. Während wir den Vornamen zumeist von unseren Eltern erhalten, ist unser Nachname vor Jahrhunderten entstanden und wir wissen oft nicht, was er eigentlich bedeutet.

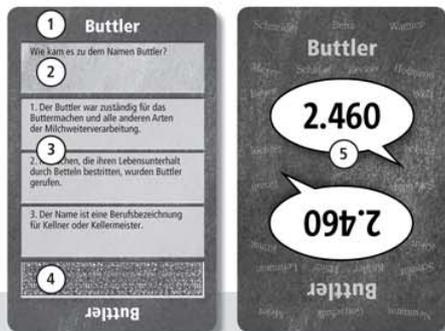
Das „Spiel der Namen“ führt in die Welt der Familiennamen ein und ist daher nicht nur ein Spiel, sondern darüber hinaus ein erster Wegweiser in die Welt und Geschichte der Sprachen und deren Namen.

Dabei wünsche ich Ihnen viel Spaß und Freude!

Ihr *Jürgen Udolph*

Prof. Dr. Jürgen Udolph, Jahrgang 1943, ist Deutschlands einziger Professor für Namensforschung. Sein „Buch der Namen“ (erschienen 2005 bei C. Bertelsmann) wurde zum SPIEGEL-Bestseller und machte das Thema deutschlandweit bekannt.

## Inhalt



Fragenseite

Zahlenseite

Jede Namenskarte zeigt auf der Fragenseite einen Nachnamen ① und eine Quizfrage ② mit drei Antwortmöglichkeiten ③ sowie der verschlüsselten Lösung ④. Auf der Zahlenseite steht die ungefähre Häufigkeit des Namens in Deutschland ⑤\*.

\* Die Angaben basieren auf dem Telefonverzeichnis des Jahres 2006. Sie wurden auf die Gesamtbevölkerung Deutschlands hochgerechnet und anschließend gerundet.

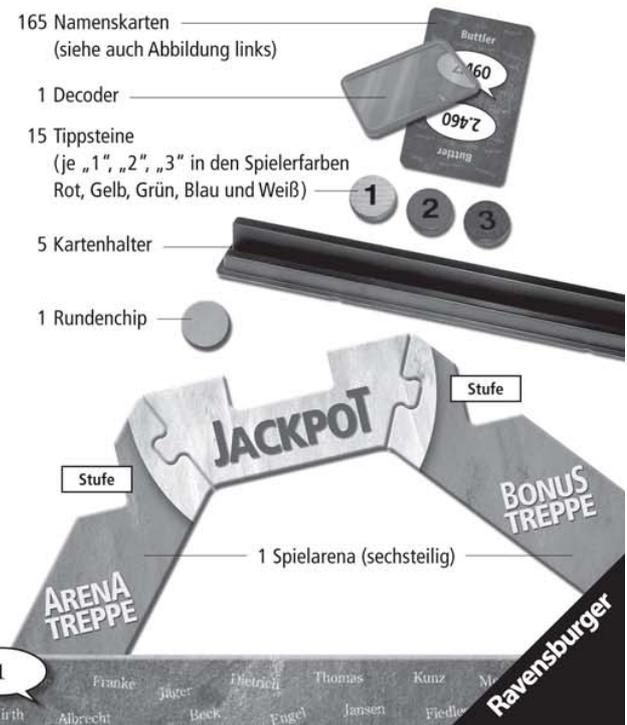
165 Namenskarten (siehe auch Abbildung links)

1 Decoder

15 Tippsteine (je „1“, „2“, „3“ in den Spielerfarben Rot, Gelb, Grün, Blau und Weiß)

5 Kartenhalter

1 Rundenchip



Franko Jäger Dietrich Thomas Kunz Schindler Döring Schiller Rohde Franke Jäger Dietrich Thomas Kunz M  
 Albrecht Winter Engel Jansen Fiedler Buttner Menzel Wirth Albrecht Beck Engel Jansen Fiedler Buttner  
 Ravensburger



## Ziel

Die Spieler schätzen Nachnamen nach ihrer Bedeutung, Herkunft und Häufigkeit ein. Wem das am besten gelingt, der gewinnt die meisten Namenskarten und damit das Spiel.

## Vorbereitung

Setzen Sie zuerst die **Spielarena** in der Tischmitte zusammen.

- Die Fläche innerhalb der Arena ist das **Spielfeld**.
- Auf der Arena befindet sich unten die **Spielrundenleiste** (für den Rundenchip).
- Am Außenrand der Arena liegen die **Arena-Treppe** (links) und die **Bonus-Treppe** (rechts). Auf den Stufen rechts und links werden im Spielverlauf Karten angelegt. Die gemeinsame oberste Stufe beider Treppen ist das **Jackpotfeld**.

Jeder Spieler nimmt sich die **3 Tippsteine** einer Farbe und **1 Kartenhalter**, den er vor sich stellt.

Der Spieler mit dem längsten Gesamtnamen mischt die Namenskarten. Aus ungefähr der Hälfte der Karten bildet er einen Stapel (Fragenseite nach oben) und legt ihn vor sich ab. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Alle Spieler erhalten **2 Karten** vom Stapel. Jeder Spieler stellt sie so, dass er die Zahlenseite sehen kann, in seinen Kartenhalter.

Legen Sie nun den **Decoder** bereit und platzieren Sie den **Rundenchip** auf Feld „1“ der Spielrundenleiste. Ring frei für Runde 1!

## Ablauf

(Regelergänzungen für 2 Spieler finden Sie auf Seite 6)

Das Spiel gliedert sich in **Tippspiel**, **Namensquiz** und **SchätZRunde**:

- Die Partie beginnt mit dem **Tippspiel**. Dabei werden nach und nach Karten an die Arena- und die Bonus-Treppe angelegt. Es werden so viele Tippspiele gespielt, bis auf dem Jackpotfeld – der gemeinsamen obersten Stufe beider Treppen – mindestens eine Namenskarte liegt.
- Im **Namensquiz** geht es dann um den Jackpot.
- Daran schließt sich die **SchätZRunde** an. Danach beginnt die nächste Runde wieder mit dem Tipp-spiel usw.

### Tipp für die 1. Partie:

Lesen Sie zunächst „Das Tippspiel“ und fangen Sie dann bereits an zu spielen. Schauen Sie sich die Regeln zum Namensquiz / zur SchätZRunde an, wenn das Spiel entsprechend fortgeschritten ist.

## Das Tippspiel

Hier tippen die Spieler auf die Häufigkeit von Nachnamen.

### Karten auslegen

Der Spieler, vor dem der Kartenstapel liegt, legt die **drei** obersten Namenskarten vom Stapel zügig und unbesehen nebeneinander auf Spielfeld (Fragenseite nach oben).

### Tippstein anlegen

Jeder Spieler – auch der Kartengeber – gibt nur einen einzigen Tipp ab. Dazu legt er 1 Tippstein an 1 Karte:

- **Entweder** den Tippstein „1“ an den vermeintlich häufigsten Namen.
- **Oder** die „2“ an den auf Platz 2 vermuteten.
- **Oder** die „3“ an den vermutlich seltensten.

Seine anderen beiden Tippsteine setzt er in dieser Tipprunde nicht!

**Wichtig:** An keiner Karte darf der gleiche Tipp mehrfach liegen (z. B. zweimal „1“).

Daher ist Eile geboten, denn die Spieler tippen nicht in einer Reihenfolge, vielmehr gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst!

Ab wann dürfen die Spieler tippen? Frühestens, sobald die erste Karte liegt. Das ist natürlich riskant, denn wer seinen Tippstein gelegt hat, darf ihn in dieser Tipprunde **nicht mehr zurücknehmen**.

**Anmerkung:** Der Kartengeber darf seinen Tippstein erst legen, nachdem er alle 3 Karten ausgelegt hat.

### Karten auswerten

Sobald alle Spieler ihren Tippstein gelegt haben, werden die Namenskarten umgedreht, so dass alle die Häufigkeiten sehen können. Wer **richtig getippt** hat, bekommt die entsprechende Namenskarte und stellt sie in seinen Kartenhalter (siehe unten).

#### Kartenhalter und Punktstapel:

- *Der Kartenhalter bietet Platz für bis zu 4 Namenskarten.*
- *Wer im Tippspiel eine Namenskarte gewinnt, während sein Kartenhalter komplett belegt ist, legt die Namenskarte **neben** dem Kartenhalter ab. Er darf sie aber auch vorher gegen eine andere aus dem Kartenhalter austauschen und stattdessen diese ablegen (Siehe SchätZRunde und Spieltips).*
- *Die **abgelegten** Karten bilden gemeinsam den **Punktstapel** des Spielers. Sie können daraus bis zum Spielende nicht mehr entfernt werden.*
- *Jede Karte im Punktstapel zählt am Ende 1 Punkt. Die Karten im Kartenhalter zählen dagegen am Ende nicht mit.*





### Die Arena-Treppe

Blieben auf dem Spielfeld Karten übrig – da keine oder nur falsche Tipps für sie abgegeben wurden –, kommen diese auf die Stufen der Arena-Treppe.

### Die Bonus-Treppe

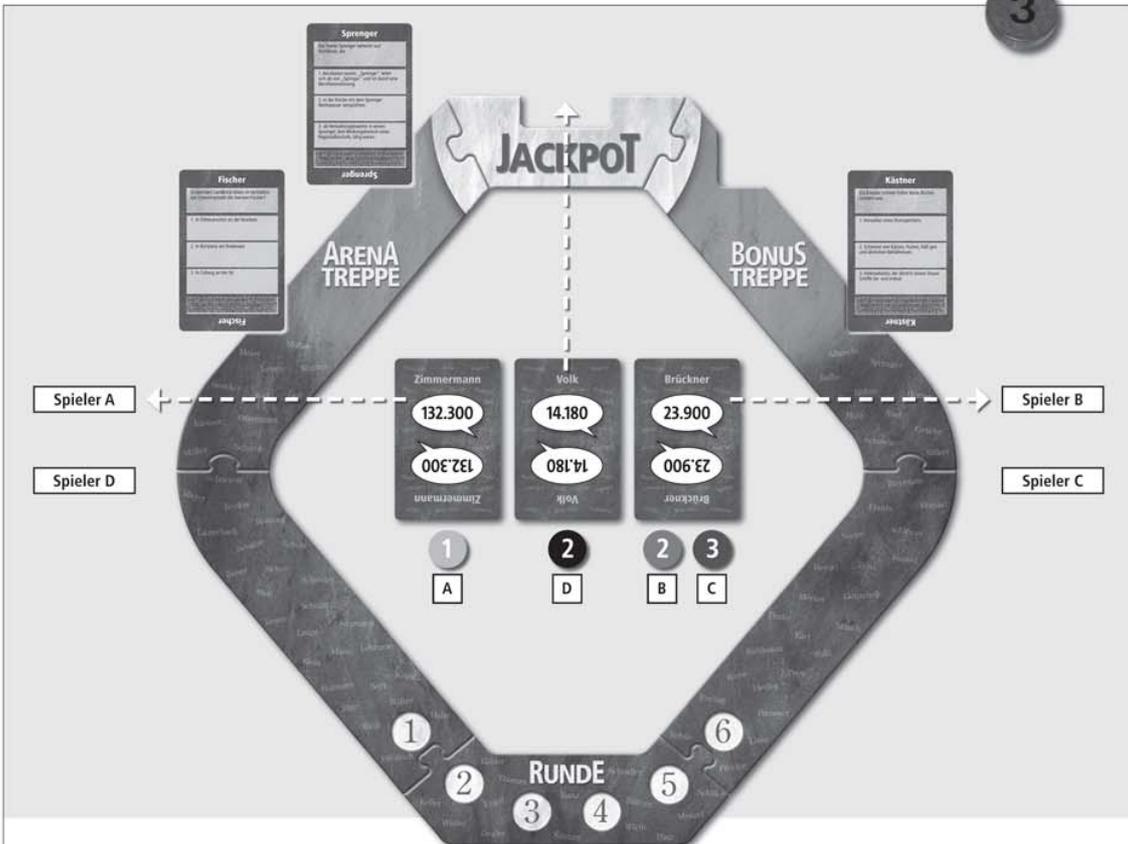
Haben die Spieler hingegen so gut getippt, dass alle 3 Namenskarten verteilt wurden, kommt als Bonus eine Karte vom Kartenstapel auf die Bonus-Treppe. **Zur Erinnerung:** Das Jackpotfeld ist die oberste Stufe beider Treppen.

Beim Anlegen gilt für beide Treppen:

- Man beginnt immer auf der untersten freien Stufe.
- Auf jeder Stufe darf nur eine Karte liegen.

**Ausnahme:** Auf dem Jackpotfeld dürfen mehrere Karten liegen.

Jeder Spieler erhält nun noch seinen Tippstein zurück (unabhängig davon, wie die 3 Karten verteilt wurden).



### Tippspiel - Beispiel 1

Spieler **A**, **B**, **C** und **D** haben ihren Tipp abgegeben und danach die drei Namenskarten auf dem Spielfeld auf die Zahlenseite umgedreht. Zimmermann ist der häufigste der Namen, dahinter folgt Brückner auf Platz 2 und Volk auf Platz 3.

- A** liegt mit der „1“ an Zimmermann richtig und bekommt diese Karte.
- B** liegt mit der „2“ an Brückner ebenso richtig und erhält diese Karte.
- C** hat dagegen mit der „3“ bei Brückner falsch getippt.
- D** liegt mit der „2“ an Volk ebenso falsch, denn Volk ist der seltenste der drei Namen.

Die Karte Volk kommt daher auf die Arena-Treppe. Da dort bereits die zwei unteren Stufen belegt sind, kommt die Karte direkt auf das Jackpotfeld. Damit wird das Namensquiz eingeläutet, worin um den Jackpot gespielt wird.

### Tippspiel - Beispiel 2

Tippt Spieler **D** dagegen statt der „2“ die „3“, erhält er die Karte Volk.

- Als Folge werden alle Karten an die Spieler verteilt und
- eine Karte vom Stapel kommt auf die freie Stufe der Bonus-Treppe.
- Als Nächstes folgt dann ein weiteres Tippspiel, da der Jackpot noch nicht ausgelöst worden ist.





Wie es weitergeht, zeigt der Blick aufs **Jackpotfeld**:

- **Entweder:** Nach dem Tippspiel liegt **keine Namenskarte** auf dem Jackpotfeld. Dann bekommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler den Kartenstapel und startet das nächste **Tippspiel**.
- **Oder:** Nach dem Tippspiel liegt **mindestens eine Namenskarte** auf dem Jackpotfeld. Dann behält der Spieler den Kartenstapel und die nächste Herausforderung wartet: das **Namensquiz**.

### Das Namensquiz

Im Namensquiz versuchen alle Spieler, der Bedeutung eines Namens auf die Spur zu kommen und so den Jackpot zu knacken!

#### Quizfrage stellen

Der Spieler, vor dem der Kartenstapel liegt, legt die oberste Namenskarte vom Stapel in die Mitte des Spielfelds (Fragenseite nach oben). Dann liest er die Quizfrage und alle drei Antwortmöglichkeiten nacheinander vor. Nur eine der Antworten ist richtig.

#### Antwort wählen

Jeder Spieler (also auch der Vorlesende) entscheidet sich geheim für eine Antwort. Er wählt den Tippstein mit der entsprechenden Ziffer und legt ihn mit der Ziffernseite nach unten auf das Spielfeld.



Nachdem alle Spieler ihren Stein gespielt haben, werden die Tippsteine umgedreht.

Der Spieler, der die Quizfrage gestellt hat, nimmt den Decoder und legt ihn auf das verschlüsselte Lösungsfeld.

Dann liest er vor, welche der drei Möglichkeiten die richtige Antwort ist.

#### Auswertung

- Liegen **alle Spieler falsch**, kommt die Namenskarte, deren Frage gestellt wurde, auf das **Jackpotfeld**. Anschließend wird das Namensquiz mit der nächsten Karte vom Stapel wiederholt. Das passiert so oft, bis mindestens ein Spieler richtig rät.
- Liegt **nur ein Spieler richtig**, gewinnt er alle außen an der Arena liegenden Karten (also **alle** Karten der Arena- und Bonus-Treppe plus **Jackpotfeld**).
- Haben **mehrere Spieler richtig** geraten, teilen sie die Karten zu gleichen Teilen untereinander auf.

**Anmerkung:** Bleiben bei der Verteilung Karten übrig, kommen diese zurück auf die Stufen der beiden Treppen: eine Karte auf die unterste Stufe der Arena-Treppe, die nächste auf die unterste Stufe der Bonus-Treppe, die nächste auf Stufe zwei der Arena-Treppe etc. Haben hingegen mehr Spieler richtig geraten als Karten zu verteilen sind, wird der Jackpot so weit vom Kartenstapel aufgefüllt, dass jeder eine Karte gewinnt.

Die im Namensquiz gewonnenen Karten kommen immer **direkt** auf den **Punktstapel** des jeweiligen Spielers. Das ist unabhängig davon, wie viele Karten aktuell in seinem Kartenhalter stehen.

Auf dem Spielfeld liegt nun noch die Namenskarte, durch die der Jackpot geknackt wurde. Um diese geht's in der direkt anschließenden **Schätzzrunde**:

### Die Schätzzrunde

(Beispielabbildung für die Schätzzrunde auf Seite 5)

Hier kann jeder Spieler reihum versuchen, die Häufigkeit des Namens in der Spielfeldmitte einzuschätzen.

Der Spieler, vor dem der Kartenstapel liegt, beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

#### Eigene Karte anlegen

Wer an der Reihe ist, **darf** (muss aber nicht) eine Namenskarte aus seinem Kartenhalter an den Namen auf dem Spielfeld legen (Fragenseite nach oben). Dazu wählt er den Namen aus, der seiner Meinung nach der Häufigkeit des Namens in der Spielfeldmitte am nächsten kommt.

#### Einschätzung überprüfen

Wer jeder einmal an der Reihe, werden alle Karten auf dem Spielfeld aufgedeckt. Nun wird überprüft, wer am besten geschätzt hat. Wer mit seiner Einschätzung dem Namen in der Spielfeldmitte am nächsten gekommen ist, gewinnt die Schätzzrunde.

**Anmerkung:** Dabei ist unerheblich, ob die Einschätzung zu hoch oder zu niedrig ist.

#### Auswertung

Der Gewinner erhält die folgenden drei Karten, die er **direkt** auf seinen **Punktstapel** legt:

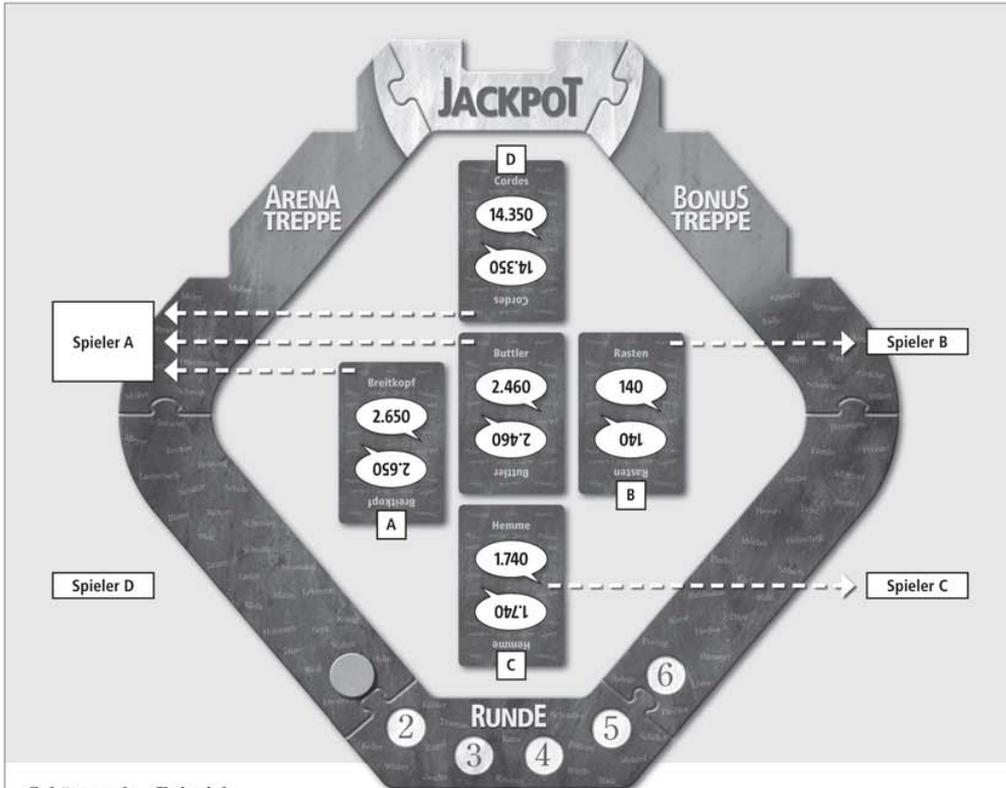
- Die Karte, um die gespielt wurde,
- die Karte, die er selbst gespielt hat,
- und die Karte mit der schlechtesten Einschätzung, also der am weitesten entfernten Zahl. Wer besonders schlecht getippt hat, läuft damit Gefahr, seine Karte zu verlieren!

**Anmerkung:** Hat nur ein Spieler eine Namenskarte gelegt, gewinnt er nur zwei Karten: die von ihm selbst gespielte und die in der Spielfeldmitte.

Wer eine Karte ausgespielt hat und mit seiner Einschätzung der Häufigkeit weder am nächsten dran noch am weitesten weg lag, legt sie anschließend **direkt** auf seinen **Punktstapel** (also nicht zurück in den Kartenhalter).

Nach der Schätzzrunde wird der **Rundenchip** auf der Spielrundenleiste ein Feld vorangeschoben und der Kartenstapel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Die neue Runde beginnt wieder mit dem **Tippspiel**.





**Schätzrunde · Beispiel**

Die Spieler schätzen die Häufigkeit des Namens Buttler ein. Spieler **A**, **B**, **C** und **D** haben je eine Karte gelegt. Danach wurden alle Karten auf die Zahlenseite umgedreht.

Die Auswertung:

- Spieler **A** hat die Häufigkeit des Namens Buttler am besten eingeschätzt. Denn zwischen Buttler (2.460) und seiner Namenskarte Breitkopf (2.650) besteht mit knapp 200 die kleinste Differenz. Damit gewinnt er die Karten Buttler, Breitkopf

(= seine eigene) und die Namenskarte mit dem größten Abstand zu Buttler. Das ist die Karte Cordes von Spieler **D**. Alle drei Karten kommen auf den Punktestapel von Spieler **A**.

- Spieler **B** und **C** liegen mit ihren Namenskarten weder am nächsten dran noch am weitesten weg vom Namen Buttler. Daher legen sie ihre Namenskarten anschließend auf ihren Punktestapel.

**Ende und Wertung**

Das Spiel endet nach der sechsten Schätzrunde. Jeder Spieler zählt die Anzahl der Karten in seinem Punktestapel (Karten im Kartenhalter zählen nicht).

Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



## Das Spiel für zwei

Im Spiel zu zweit ändern sich nur die Regeln des **Tippspiels**:

Zunächst werden **zwei Karten** vom Kartenstapel auf das Spielfeld gelegt (Fragenseite nach oben). Dann geben beide Spieler ihren **ersten Tipp** ab: Dazu wählen sie einen Tippstein und legen ihn offen an eine der beiden ausliegenden Karten (Weiterhin gilt: keine gleichen Ziffern gleichzeitig an derselben Karte).

Jetzt erst kommt die **dritte Karte** auf das Spielfeld. Damit die Spieler sie nicht bereits vorher sehen, wird sie zufällig aus dem Kartenstapel gezogen.

Nun geben beide Spieler ihren **zweiten Tipp** ab: dazu wählt jeder aus seinen beiden übrigen Tippsteinen einen aus und legt ihn an eine der drei Namenskarten. Das kann sogar dieselbe Karte sein, an der bereits sein erster Tippstein liegt. (Ist in diesem Fall einer der beiden Tipps richtig, gewinnt er die Karte). Anschließend werden die Tipps wie gewohnt ausgewertet.

## Spieltipps für ...

**das Tippspiel:**

- Meist lohnt es sich, mit dem Tipp zu warten bis alle drei Namenskarten liegen. Anders sieht es aus, wenn die erste Karte ein extrem häufiger oder seltener Name ist.

**die SchätZRunde:**

- Wer darauf achtet, Karten mit sehr unterschiedlichen Häufigkeiten in seinem Kartenhalter zu sammeln, kann in der SchätZRunde leichter punkten!
- In der SchätZRunde lohnt es sich meist mitzumachen, gewinnen doch auch die Spieler einen Punkt, die nicht den besten Tipp abgegeben haben – denn die eigene Namenskarte wandert anschließend in den Punktestapel. Nur wer den schlechtesten Tipp abgegeben hat, sieht seine Karte nie wieder ...

**die Spieldauer:**

- Wer ein kürzeres Spiel möchte, beendet das Spiel einfach nach vier statt sechs Runden.

Hinweis:

Die Antworten auf den Namenskarten sind teils um 180° gedreht.

Autor und Verlag danken besonders

Professor Dr. Jürgen Udolph für die inhaltliche Unterstützung zur Namensbedeutung,

Christoph Stöpel für die Bereitstellung der Häufigkeitsdaten und

Dr. Wilfried Schiller für die Informationen zum Hochrechnungsfaktor.

Professor Udolphs Buch der Namen

© 2005 by C. Bertelsmann Verlag, München,

einem Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH

Ein Projekt der AVA international GmbH,

Autoren- und Verlagsagentur, Herrsching.

[www.ava-international.de](http://www.ava-international.de)

© 2008 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

