

**egghead**

**Das Spiel mit dem logischen Denken**

**egghead** heißt auf deutsch „Eierkopf“. Man bezeichnet damit ein bißchen ironisch die Intellektuellen in Amerika. Wir haben das Spiel so genannt, weil es auf Anhieb sagt, was es will: eine anspruchsvolle spielerische Beschäftigung für Leute, die Spaß am logischen Denken haben.

**egghead** ist ebenso einfach zu lernen, wie spannend zu spielen; es bietet darüber hinaus die Möglichkeit verschiedener Schwierigkeitsgrade, Beginnen Sie also zunächst mit der einfachen Spielweise und lassen Sie ruhig auch Ihre Kinder daran teilnehmen. (Sie werdensich wundem, wer der bessere Logiker sein wird: Kinder unterschätzt man hierin leicht!)

**egghead** ist ein Spiel mit Karten, aber kein Kartenspiel. Diese Karten befinden sich auf den Köpfen der Spieler. Es geht darum, mit Hilfe von vorgegebenen Fragen herauszufinden, welche Karten - die man ja nicht sehen kann - sich auf dem eigenen Kopf befinden. Die Logik dieses ungemein reizvollen Spiels ist also das Spiel mit der Logik. Seine außerordentliche

Spannung entsteht aus der vergnüglichen Strapazierung jener kleinen grauen Zellen, die man gewöhnlich Grips nennt.

**egghead** wurde von dem Amerikaner Robert Abbott Anfang der sechziger Jahre erfunden. Da es Hausfrauen ebenso faszinierte wie Atomphysiker, eroberte es die Vereinigten Staaten im Sturm. Die „New York Times“ befaßte sich damit, und der prominente Mathematiker Martin Gardner stellte es ausführlich im „Scientific American“ vor, dem führenden Wissenschaftsmagazin der Welt. Der Autor, auch in der Freizeit ein Logik-Fanatiker und Computer-Bastler, hat insgesamt ein gutes Dutzend Spiele erfunden, darunter „Babel“, ein Kartenspiel für bis zu hundert Personen. An die Popularität von **egghead** reichte bisher aber keines heran.

**egghead** wurde für Deutschland von Dr. Willy Hochkeppel bearbeitet, dem Autor des Buches „Denken als Spiel“.

## Spielverlauf

(Die folgenden Regeln gelten für das Grundspiel mit vier, fünf oder sechs Teilnehmern.)

**egghead** besteht im wesentlichen aus 36 Spielkarten. Sie tragen die Buchstaben A, B, C, D, E und G (das F wurde ausgelassen, um Verwechslungen mit dem E zu vermeiden). Jeden dieser Buchstaben gibt es sechsmal,

Die Buchstabenkarten werden vor Spielbeginn gut gemischt und mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt; ebenso die 25 Fragekarten. Nun erhält jeder Teilnehmer einen Analysebogen und einen Kopfreifen; letzteren soll er so aufsetzen, daß die Kartenklemme vorne ist.

Der Spielführer (der durch Wahl oder Los ermittelt wird) nimmt nun die obersten drei Karten vom Päckchen und steckt sie so auf den Kopfreifen seines linken Nachbarn, daß sie dieser nicht erkennen kann. So geht es reihum, bis schließlich dem Spielführer selbst von seinem rechten Nachbarn drei Karten auf den Kopf gesteckt werden. Jeder erkennt also klar die Buch-

stabenkarten der Mitspieler, nicht aber seine eigenen.

Das Spiel beginnt nun damit, daß der Spielführer die oberste der Fragekarten abhebt und vorliest. Dann muß er sie beantworten. Jede dieser Karten enthält eine mehr oder weniger einfache präge. Sie scheint uns bündig formuliert, doch sollte sie unbedingt (vor allem bei Anfängern) vor der Beantwortung von der ganzen Runde diskutiert werden. Diese Diskussion gehört zum logischen Denken und trägt natürlich auch zur Lebendigkeit des Spieles bei. Erst wenn Einigkeit über den Inhalt der Frage besteht, gibt derjenige, der die Karte gezogen hat, die entsprechende Antwort. Der Befragte muß präzise antworten, aber auch nicht mehr, als die Frage beinhaltet - denn ihm selbst nutzen ja die Antworten am wenigsten. Nach Beantwortung der Frage ist dann der linke Nachbar an der Reihe. Und so weiter, reihum, im Sinne des Uhrzeigers, bis das Spiel beendet ist. Die beantwortete Fragekarte wird jeweils wieder unter den Kartenstapel gelegt.

Durch präzise Beantwortung der Fragen erhalten die Spieler mehr und mehr Informationen, die

ihnen nach den Regeln der Logik zur Schlußfolgerung verhelfen, welche Karten sie selbst auf dem Kopf haben. Um die Information besser verwerten zu können, füllen Sie zunächst die Übersichtstabelle Ihres Analysebogens sinngemäß aus. Darunter haben Sie Raum für Notizen. (Ein Tip: Um sich in die Situation dessen zu versetzen, der gerade eine Frage beantwortet, decken Sie seine Spalte mit ihrem Bleistift zu. Sie sehen dann die Kartenverteilung aus seiner Sicht - natürlich mit Ausnahme Ihrer eigenen Karten.)

Wenn Sie zu wissen glauben, was auf Ihrem Kopf steckt, dürfen Sie das Spiel jederzeit unterbrechen und eine Aussage machen. Sie müssen aber Ihrer Sache einigermaßen sicher sein, denn jede Aussage bedeutet, daß Ihnen die Karten abgenommen werden und Sie neue erhalten,

Stimmt Ihre Aussage, so erhalten Sie einen Punkt. Haben Sie sich geirrt, gehen Sie leer aus und haben zugleich auch die alten Karten samt den mühsam erworbenen Informationen verloren. Sie müssen also wieder von vorn anfangen, (Die anderen Spieler behalten jedoch ihre Karten

so lange, bis sie selbst eine Aussage machen oder bis das Spiel beendet ist.)

Ein Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler fünf Punkte erreicht hat. (Natürlich kann man sich auf weniger Punkte einigen, um das Spiel abzukürzen.)

Unter den Fragekarten befinden sich fünf Sonderkarten, die keine Frage sondern Anweisungen erhalten. Wer eine solche Sonderkarte gezogen hat, führt die entsprechende Anweisung aus und zieht dann die nächste Karte. (Einige dieser Sonderkarten ermöglichen es dem Spieler zum Beispiel, eine Aussage zu machen, ohne dabei die Karten zu verlieren, falls er sich irrt. Hat er falsch geraten, machen ihn die Mitspieler darauf aufmerksam, ohne ihm jedoch seine Karte zu nennen.)

Abschließend sei dringend darauf hingewiesen, daß falsche Antworten die Kalkulation der anderen Spieler schwer gefährden. Dementsprechend sollen Spieler, denen eine falsche Antwort nachgewiesen werden kann — auch wenn der Irrtum unabsichtlich erfolgte —, mit einer

Strafe belegt werden: Sie erhalten entweder einen Punkt abgezogen oder — falls Sie noch keinen Punkt erreicht hatten - einen Strafpunkt auferlegt, der dann durch den nächsten Gewinnpunkt aufgehoben wird. Man kann aber auch auf Strafpunkte verzichten und statt dessen jenem Spieler einen Gewinnpunkt zukommen lassen, der aufgrund einer falschen Antwort zu einer zwar logisch richtigen aber faktisch falschen Schlußfolgerung verleitet wurde. Glaubt also ein Spieler, in der Antwort eines Mitspielers einen Widerspruch entdeckt zu haben, so darf er eine Vermutung über die Karten auf seinem Kopf aussprechen. Gelingt ihm der Beweis, daß seine Aussage das zwingende Ergebnis einer falschen Antwort war, so muß ihm der Gewinnpunkt zugesprochen werden. Gerade in diesem Fall bietet sich für jeden Spieler die Gelegenheit, seinen logischen Scharfsinn unter Beweis zu stellen.

### **egghead für drei**

Sind nur drei Spieler beteiligt, dann wird ein vierter Kopfreifen auf den Tisch gelegt, auf den nun, sichtbar für alle Spieler, drei Karten aufge-

steckt werden. Das Spiel kann nun den normalen Verlauf nehmen, wobei natürlich bei jeder Antwort auch die Karten des Strohmannes berücksichtigt werden müssen. Wechselt ein Spieler nach einer richtigen Aussage die Karten, so werden auch die Karten des Strohmannes gewechselt.

### **egghead für Küken**

**egghead** kann nicht nur von Intellektuellen gespielt werden. Schon für Kinder ab etwa zehn Jahren stellt **egghead** ein außergewöhnliches Denktraining von hohem pädagogischem Wert dar. Bester Ausgangspunkt ist dabei, zunächst nur<sup>^</sup> eine einzige Karte aufzustecken. (In diesem Fall müssen einige Fragekarten, die jetzt keine Gültigkeit mehr haben, vorher ausgesondert werden.) Allmählich kann man die Kartenzahl steigern.

### **egghead für Eggheads**

Wenn man das reguläre Spiel gründlich beherrscht und ein Meister der logischen Schlußfolgerung geworden ist, kann man zu einer

schwierigeren Variante übergehen: Statt drei werden jetzt beliebig viele Karten (also von null bis sechs) auf den Kopf jedes Spielers gesteckt, Man muß also nicht nur herausfinden, welche Buchstabenkarten man auf dem Kopf hat, sondern auch wie viele. (Achtung: wird die

Sonderkarte „Sie dürfen eine beliebige Karte vom Kopf nehmen ...“ gezogen, so ist dies in diesem Fall vom rechten Nachbarn durchzuführen.)

Viel Spaß  
Ihre ASS



**Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG**  
**7022 Leinfelden-Echterdingen 1**