

WAS IST EIN SOLCHES DING?



- ☞ EIN SOLCHES DING muss alle Eigenschaften erfüllen, die auf den abgelegten Karten beschrieben sind. Die gewählte Definition muss beibehalten werden. Es ist nicht erlaubt, sie während der Erklärung zu erweitern oder einzuschränken.
- ☞ EIN SOLCHES DING muss wirklich existieren.
- ☞ Die Eigenschaften sind wörtlich zu nehmen und nicht in einem übertragenen Sinn. Eine Schülerin »glänzt« nicht durch ihre Leistungen, eine Geigerin dient nicht der Kultur-»Pfleger«, ein »Schwein« ist ein Schwein.
- ☞ EIN SOLCHES DING darf alles sein: ganz vage, etwa ein »Buch« oder sehr genau definiert, wie der »Koran in arabischer Sprache«. Die Einschränkungen dürfen so weit gehen, dass nur ein einziges, allgemein bekanntes SOLCHES DING übrig bleibt, etwa der »Kreml«.
- ☞ Der Zustand muss EIN SOLCHES DING direkt und nachhaltig beeinflussen. Eine momentane Zeit- oder Ortsangabe ist unzulässig. Ein »zerfallenes Taschenbuch« besteht aus »mehreren, nicht zusammenhängenden Einzelteilen«, es würde - auf dem Zimmerboden liegend - von einer Putzfrau »als wertlos eingestuft und beseitigt« ... was sich beides von einem einfachen »Buch« nicht behaupten lässt. Dafür ist ein Buch »in einem normalen Supermarkt zu haben«, ein »zerfallenes Taschenbuch« kaum. Ein »Buch im Winter« oder ein »VW, der gerade einen Wald durchfährt« sind nicht erlaubt.
- ☞ Das Zubehör muss eng und dauernd mit EINEM SOLCHEN DING verbunden sein. Ein »antikes Buch mit Siegeln« ist »zwar meist drinnen, doch selten in Privathaushalten«; dafür kann ein »Buch im allgemeinen« viel eher »gemietet oder ausgeliehen« werden. Ein Tour de France-Radfahrer hat keine »Pedale«. Die gehören zu seinem Fahrrad und von dem ist er zu trennen.
- ☞ Ein Teil eines solchen Dings oder eine überschaubare, gebräuchliche Menge von verwandten Dingen: Der »Bücherbestand der Stadtbibliothek« ist »mit all meinem Geld nicht zu kaufen«, irgendein »Buch« aber sehr wohl. »Mein ganzer Besitz« wäre unzulässig, da er aus einer undeutlichen Menge verschiedener Dinge besteht.

ZWEIFELSFÄLLE

In Zweifelsfällen sollte man kurz über die angebotene Lösung sprechen und dann unter allen Spielern abstimmen. Dabei sollte man nicht allzu nachgiebig sein, bloss um eine gute Idee zu belohnen. Die Eigenschaften müssen alle zutreffen. Man sollte aber auch nicht spitzfindig sein. Alles was nicht gegen den gesunden Menschenverstand verstösst, ist erlaubt.

Idee: Urs Hostettler Illustration: Res Brandenberger
© 1989 Fata Morgana Spiele, 3008 Bern, Schweiz
www.fatamorgana.ch

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
63303 Dreieich, Deutschland
www.abacusspiele.de
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.



Ein kommunikatives Ablegespiel für 2-8 Spieler
ab 10 Jahren mit 224 Karten und einer Spielregel.
9 Blankokarten für eigene Ideen liegen bei.

Die Spielregel enthält zwei Spielvarianten.



1. SPIEL: DIE KETTE

SPIELZIEL

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

SPIELVORBEREITUNG

- ☞ Die Spieler einigen sich, wer beginnt.
- ☞ Die Karte »1. SPIELER« wird für dieses Spiel nicht benötigt und zur Seite gelegt.
- ☞ Ein Notizblock wird bereitgelegt.
- ☞ 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 verbleibenden Karten werden als verdeckter Stapel neben die Startkarte gelegt. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und an die Startkarte angelegt.

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. Am Ende der Spielregel 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. Er muss die neue Kette fortsetzen, 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 kein passendes Kärtchen 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 ein unverbindliches Kärtchen ablegt, in der Hoffnung, dass der nächste Spieler seinerseits ein Kärtchen ablegt. Selbst wenn man auf diese Weise ertrapt wird, hat man anschliessend noch eine Karte weniger auf der Hand als sonst.

2. SPIEL: POKER (BELIEBIG VIELE SPIELER)



SPIELZIEL

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

SPIELVORBEREITUNG

- ☞ Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Der Startspieler erhält die Karte »1. SPIELER«.
- ☞ Ein Notizblock wird bereitgelegt.
- ☞ 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 verbleibenden Karten werden als verdeckter Stapel neben die Startkarte gelegt.
- ☞ Für jeden Spieler wird eine andersfarbige Spielmarke, andere Münze oder etwas ähnlich gut Unterscheidbares benötigt.

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, noch ein Ding nennen kann, auf das alle Eigenschaften zutreffen, die auf allen ausgelegten Karten stehen, so macht er weiter. Anderenfalls 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 Jokerkarten 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 derselben Runde, so gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Haben mehrere Spieler dieselbe Punktzahl, so gewinnt der Spieler, der in der letzten Runde später gepasst hat. Haben die Spieler bei derselben 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 vier oder fünf Punkte mehr zu erhalten, als die übrigen Spieler. Mitunter kann man damit eine Partie für sich entscheiden.