

EIN SOLCHES DING

großen Coup zu landen, wenn die Mitspielerinnen all zu früh aussteigen: 2 oder 3 Jokerkarten einsetzen, dafür aber 4 oder 5 Punkte mehr einheimsen als die anderen – das kann das Spiel entscheiden!

■ In der letzten Runde, wenn eine Spielerin das Punkteziel erreicht, sind die anderen gezwungen, hoch zu pokern, um doch noch selbst zu gewinnen. Mehr als 10 Punkte pro Runde sind jedoch selten zu erzielen.

TIPS ZUR ERHALTUNG DES HAUSFRIEDENS

Was ist EIN SOLCHES DING?

■ EIN SOLCHES DING muß alle ausgelegten Eigenschaften erfüllen! Dabei muß die gefragte Spielerin bei der einmal gewählten Definition bleiben.

Ein Beispiel: Das „Matterhorn“ kann niemals im Wohnzimmer sein. Ein „Bild vom Matterhorn“ ist ein ganz anderes DING und kann natürlich auch im Wohnzimmer vorkommen.

■ Die Karten müssen konkret aufgefaßt werden, z. B. „glänzt“ eine Schülerin nicht durch ihre guten Leistungen.

■ Die ICH-Karten beziehen sich jeweils auf die Spielerin. Bei gleichen Karten können also ganz unterschiedliche DINGE aufgrund eurer persönlich unterschiedlichen Fähigkeiten möglich werden.

■ Maßgebend sind nur die Texte auf den Karten und nicht die Bilder. Diese sollen nur ein wenig eure Phantasie beflügeln.

■ EIN SOLCHES DING muß anerkanntermaßen existieren! Ein „Apfel mit Hörnern“ wäre zwar vielleicht originell, aber ungültig. Dabei sind sowohl einzelne DINGE, als auch Teile oder Summen von DINGEN (z. B. Stuhllehne oder Stadt) zulässig.

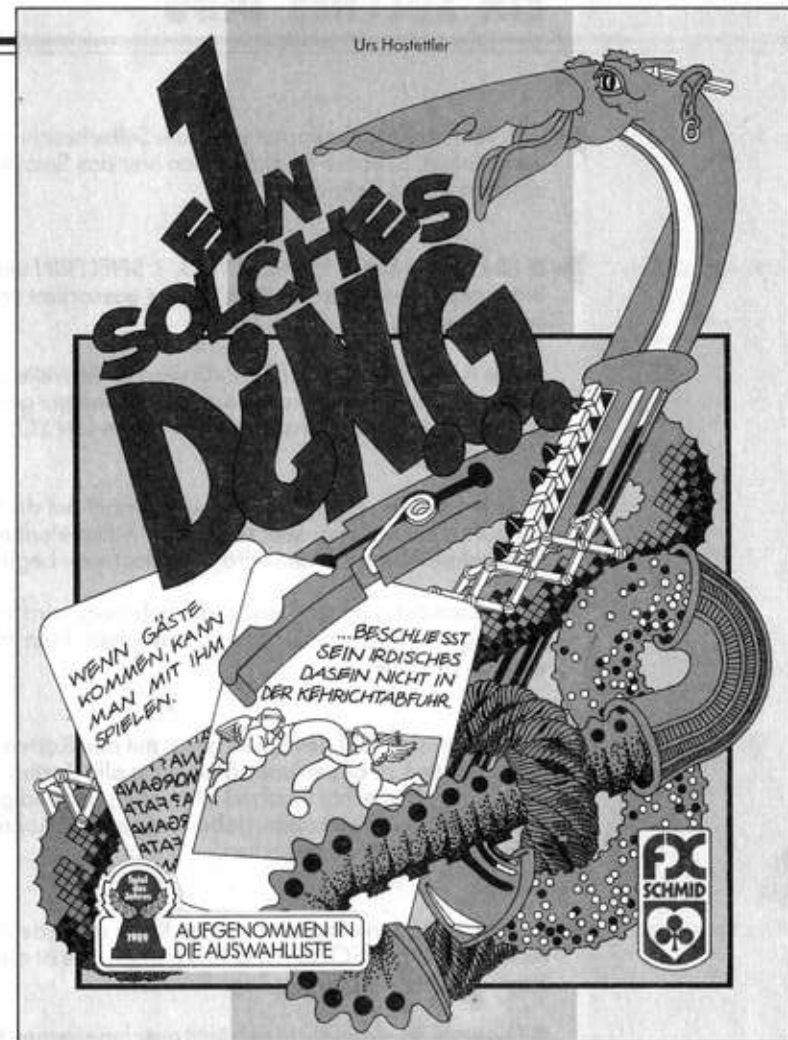
Was gilt als „richtig“?

■ In Streitfällen sollen findige Leute eine Minute argumentieren. Die Mehrheit entscheidet. Bei Stimmgleichheit hat die Fragerin die letzte Entscheidung: Die Karten müssen wirklich alle zutreffen; allzu „kleinkariert“ oder spitzfindig sollte man sich aber auch nicht verhalten.

© 1989 Fata Morgana Spiele
© 1990 F. X. Schmid / D-8210 Prien
Made in West Germany



No. 71303.7



Ein phantasiereiches Kommunikationsspiel für 2 – 7 Spielerinnen.

Lauter verrückteste Eigenschaften und Beschreibungen für *EIN SOLCHES DING* werden so lange zu einer wachsenden Begriffskette ausgelegt, bis eine den Sinn anzweifelt. Jetzt gilt es Farbe zu bekennen,

was für ein DING denn nun gemeint ist. Dabei sollen alle Eigenschaften zu einem einzigen DING passen, das sich bis dahin jede nur still im Kopf zusammengereimt hat.

Aberwitzige Definitionen und totales Passen wechseln einander ab und vertreiben jede Langeweile.

EIN SOLCHES DING

Das Spielzubehör

▶ 220 Karten. 5 Blankokarten sind zum Selbstbeschriften vorgesehen. Kreative Köpfe können hier das Spiel mit eigenen Texten bereichern.

Spielvorbereitung



▶ Die Karten *EIN SOLCHES DING*, *1. SPIELERIN* und die Blankokarten werden vor Spielbeginn aussortiert und beiseitegelegt.

■ Die Karte *EIN SOLCHES DING* wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Karten werden gut gemischt und verdeckt als Vorratsstapel links neben *EIN SOLCHES DING* gelegt.

■ Jede Spielerin erhält 9 Karten vom Stapel auf die Hand. Schaut sie euch gut an, aber so, daß die Mitspielerinnen sie nicht sehen können. Dann wird ausgelost, wer beginnt.

■ Als Kontrast zum üblichen Sprachgebrauch wird in dieser Spielregel nur von Spielerinnen gesprochen. Man möge uns das verzeihen.

Das Spielziel

▶ Das „ernste“ Ziel des Spiels ist es, mit den Karten Begriffsketten zu bilden und so als erste alle Karten abzulegen. Das echte Spielziel ist es aber, unbändig viel Spaß miteinander zu haben, dabei lustige Gehirnakrobatik zu betreiben und viel zu lachen.

Die Spielregel

▶ Vom verdeckten Stapel wird eine Karte aufgedeckt und rechts neben *EIN SOLCHES DING* gelegt: das ist die Startkarte, der Anfang der Begriffskette.

■ Die erste Spielerin sucht sich jetzt aus den eigenen Karten eine aus, deren Text auf das von ihr gedachte DING zutrifft. Sie liest allen vor, was auf der Karte steht und legt diese offen neben die bereits auf dem Tisch liegenden Karten, ohne das gedachte DING zu nennen. Danach ist die nächste Spielerin an der Reihe: Karte aussuchen, vorlesen, ablegen usw.

Die Begriffskette platzt

▶ Irgendwann kommt der Zeitpunkt, wo eine Spielerin, die an der Reihe ist, sich beim besten Willen kein solches DING mehr vorstellen kann, auf das alle Eigenschaften der offen liegenden Karten zutreffen könnten.

EIN SOLCHES DING

nach erklären, ob sie das Aufdecken noch einer weiteren Karte riskieren wollen oder nicht.

■ Will jemand „aussteigen“, legt sie ihre Markierung auf die zuletzt aufgedeckte Karte. Danach wird die nächste Karte vom Stapel aufgedeckt, reihum gefragt, ob jemand aussteigen will usw., bis alle ihre Markierung eingesetzt haben.

■ Jetzt muß die zuletzt ausgestiegene Spielerin ein DING nennen, auf das alle aufgedeckten Eigenschaften zutreffen.

■ Gelingt es ihr nicht, geht sie ohne Punkte aus. Nun muß die jeweils davor Ausgestiegene ein DING nennen, auf das alle Eigenschaften bis inklusive der Karte zutreffen, auf die sie ihre Markierung gelegt hat.

■ Wird ein solches DING als richtig anerkannt, erhält die Findige und alle vor ihr ausgestiegenen Spielerinnen so viele Punkte gutgeschrieben, wie Karten vor der Karte mit der jeweiligen Markierung liegen.

■ Mit den persönlichen Jokerkarten kann man unliebsame Karten durch neue, besser passendere Texte überdecken. Die ratende Spielerin darf beliebig viele der ausgelegten Karten mit ihren Jokern überdecken.

■ Wird die Lösung anerkannt, gibt es pro offenen Begriff einen Punkt. Die Jokerkarten sind jedoch verloren und werden nicht wieder eingesetzt.

■ Wird die Lösung abgelehnt, geht die Spielerin ohne Punkte aus, bekommt jedoch die in dieser Runde eingesetzten Joker zurück. Findet niemand ein passendes DING, so gehen alle leer aus.

■ Die Punkte werden notiert, die Karte *1. SPIELERIN* geht an die linke Nachbarin weiter und eine neue Runde beginnt.

Spielende

▶ Es gewinnt, wer zuerst 33 Punkte erreicht. Erreichen mehrere in der gleichen Runde das Ziel, gewinnt, wer die höchste Gesamtsumme erreicht oder – bei Gleichstand – wer in der letzten Runde als letzte ausgestiegen ist.

Taktische Pokertips

▶ Wer als letzte aussteigt, trägt ein hohes Risiko und muß zudem oft die Joker opfern. Die Kunst besteht also darin, zum richtigen Zeitpunkt auszusteigen, auf diese Art und Weise Gratispunkte zu kassieren und die anderen grübeln zu lassen. Manchmal lohnt sich aber der Versuch, einen

EIN SOLCHES DING

DIE ANTI-BLUFF-VARIANTE

Wenn in eurer Spielrunde aber nur ausgefuchste Blufferinnen sind, die immer Karten ablegen, ohne sich auch nur die geringste Mühe bei der Suche nach einem passenden DING zu machen, dann empfehlen wir euch, diese Variante zu spielen.

- Das Spielziel** ► ■ Ziel ist es, möglichst wenig Minuspunkte zu sammeln.
- Die Spielregel** ► ■ Je nach gewünschter Spieldauer nehmt ihr nur einen Teil der Karten als Vorratsstapel, z. B. die Hälfte der Karten.
■ Jede Spielerin bekommt zu Beginn nur 6 Karten.
■ Der Spielablauf hat, abweichend von der Grundregel, folgende Änderungen:
– Jede abgelegte Karte wird sofort wieder vom Stapel ergänzt, so daß die Spielerinnen immer 6 Karten auf der Hand haben.
– Wen es beim Fragen „erwischt“ hat, muß die gesamte Kartenkette einsammeln und vor sich ablegen. Diese Karten zählen bei Spielende als Minuspunkte.
- Spielende** ► ■ Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten vom Stapel aufgebraucht sind. Wer die letzte Karte aufnehmen muß, erhält die Restkarten aller Spielerinnen als zusätzliche Minuspunkte. Es gewinnt die Spielerin, die die wenigsten Minuspunkte hat.

DIE POKER-VARIANTE

- Spielvorbereitung** ► ■ Für dieses Spiel werden die Karte 1. SPIELERIN, Papier und Bleistift sowie für jede Mitspielerin ein kleiner persönlicher Gegenstand als Markierung benötigt. Jede Spielerin bekommt 5 Karten vom Stapel, das sind die persönlichen Jokerkarten.



- Ziel des Spiels** ► ■ Ziel des Spiels ist es, als erste 33 Punkte zu sammeln.
- Spielregel** ► ■ Eine der Spielerinnen erhält die Karte 1. SPIELERIN und deckt vom Vorratsstapel die erste Karte auf. Diese wird neben EIN SOLCHES DING gelegt. Jetzt müssen alle Spielerinnen, beginnend bei der 1. SPIELERIN, der Reihe

EIN SOLCHES DING

Statt eine weitere Karte abzulegen, fragt sie jetzt ihre Vorgängerin, was das denn nun für ein seltsames DING sei.

- Die gefragte Spielerin muß jetzt ein konkretes DING nennen, auf das die Beschreibungen und Eigenschaften jeder einzelnen abgelegten Karte zutreffen müssen.
- Gelingt es der Gefragten, ein solches DING zu nennen, so hat sie Glück – und die Fragerin Pech: diese muß zur Strafe 3 neue Karten vom Stapel nehmen.
- Gelingt es der Gefragten nicht, ein solches DING zu finden, muß sie 3 Karten vom Stapel nehmen.

- Nächste Runde** ► ■ Damit ist die erste Runde vorbei; die offenliegenden Karten werden beiseitegelegt, vom Stapel eine neue Startkarte neben die Karte EIN SOLCHES DING gelegt. Die auf die Verliererin folgende Spielerin beginnt jetzt mit einer neuen Begriffskette.

Ausnahme: Hat die Spielerin, die die neue Begriffskette anfangen soll, nur noch eine Karte auf der Hand, so beginnt die nächstfolgende Spielerin, die noch mehr Karten hat.

- Ende der Spiels** ► ■ Es gewinnt diejenige, die als erste alle Karten abgelegt hat. Natürlich muß auch nach einer solchen letzten Karte EIN SOLCHES DING auf Anfrage erläutert werden.

- Tips** ► ■ Die Zeit zum Überlegen solltet ihr auf eine Minute begrenzen.

■ Wenn ihr keine Lösung mehr findet und kein passendes Kärtchen mehr auf der Hand habt, könnt ihr natürlich auch versuchen zu bluffen. Ihr legt einfach ein ziemlich allgemein gehaltenes Kärtchen ab und äußert dabei mit dem Brustton der Überzeugung: „Klar, das paßt ja genau“, in der Hoffnung, daß eure Nachfolgerin auch ein Kärtchen legt und den Bluff nicht auffliegen läßt. Falls doch, habt ihr immerhin doch ein Kärtchen weniger auf der Hand, als wenn ihr nur einfach aufgegeben hättet.