

FRAUEN & MÄNNER

Der große Spaß rund um den kleinen Unterschied • Für 3-8 Spieler ab 16 Jahren



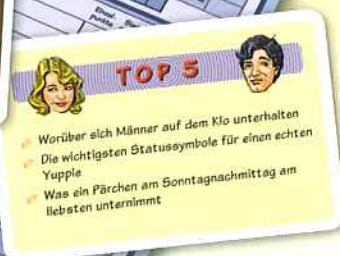
SPIELIDEE

Was meinen Sie – wo hätten Frauen gerne, dass sich Männer rasieren oder wovon träumen Männer? In diesem witzig-lockeren Spiel geht es um Klischees und Themen, zu denen jede(r) etwas zu sagen weiß. Anhand der Karten wählt ein Spieler ein „Frauen & Männer“-Thema aus und alle Spieler schreiben ihre „Top-Five“-Antworten zu diesem Thema auf. Doch aufgepasst – beim anschließenden Auswerten erhalten jene Spieler mehr Siegpunkte, die Übereinstimmungen mit den Mitspielern erzielen konnten. Der raffinierte Auswertungsmechanismus sorgt für zusätzliche Spannung. Es gewinnt schließlich der Spieler, der am meisten Siegpunkte erringen kann. Aber auch alle anderen Spieler gewinnen in diesem Spiel, da sie beim Auswerten manch lustige Überraschung erleben, wenn männliche Logik und weibliche Intuition wieder einmal völlig schief liegen.

SPIELMATERIAL

1 Auswertungsblock, 1 Sanduhr,
8 Bleistifte, 100 Themen-Karten
mit insgesamt 600 Themen
auf Vorder- und Rückseite,
20 Bild-Karten

Bild-
Karte



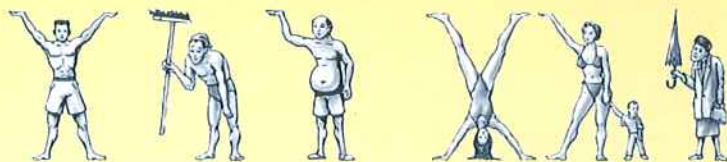
Themen-Karte

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Auswertungsblock und einen Bleistift. Die Themen-Karten werden von den Männern gemischt und als Stapel bereitgelegt. Die Bild-Karten werden ebenfalls von ihnen gemischt und verdeckt als Stapel in die Tischmitte gelegt. („Richtige“ Frauen dürfen natürlich auch mitmischen.)

SPIELVERLAUF

Die Männer streiten sich zunächst um die Reihenfolge, wer beginnen darf und geben dann zähneknirschend einer Frau den Vortritt. Sie ist in der ersten Runde die Startspielerin und wählt ein Thema aus. Sollte sich keine Frau finden, beginnt der femininste Mann die erste Spielrunde. In den folgenden Runden kommen die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe, als Startspieler ein Thema zu bestimmen. Ein Spiel geht über acht Runden.



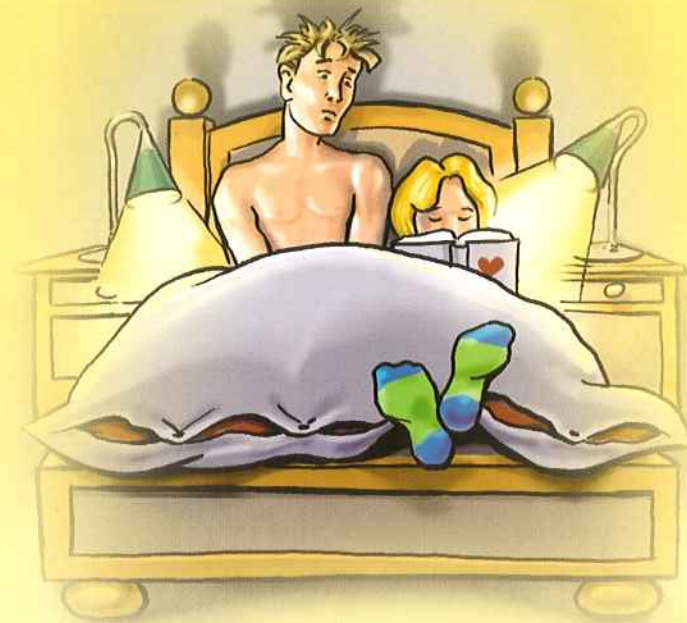
Auswahl des Themas

Der Startspieler einer Runde nimmt die oberste Themen-Karte. Er sucht sich eines der sechs Themen der Karte aus und liest dieses laut vor. Gefällt ihm keines der Themen, darf er sich ein eigenes Thema überlegen, indem er die oberste Bild-Karte nimmt und sich von der dargestellten Szene inspirieren lässt. Dann nennt er laut das Thema dieser Spielrunde. Die verwendeten Karten werden am Ende der Runde wieder unter den jeweiligen Stapel geschoben.

Erstellen der Top-5-Listen

Alle Spieler notieren nun ihre Top-5-Begriffe zu dem gewählten Thema im obersten freien Top-5-Kasten auf ihrem Auswertungsblatt. Den gleichen Begriff darf ein Spieler nicht mehrmals in seiner Top-5-Liste nennen. Es können auch Zeilen leer gelassen werden. (Den Männern ist dies „natürlich“ klar.) Sobald ein Spieler als Erster fünf Begriffe notiert hat, dreht er die Sanduhr um. Solange die Sanduhr läuft, können die übrigen Spieler noch ihre Top-5-Begriffe aufschreiben, danach wird ausgewertet.

Wir empfehlen, die Sanduhr eher als Richtwert zu nehmen – Ziel des Spiels ist nicht das schnelle Antworten, sondern sich möglichst gute, gewinnbringende oder auch witzige Top-5-Listen auszudenken. (Das ist wiederum den Frauen völlig klar.)



Top 5 zu einem bestimmten Thema (hier: „Was Frauen besser können als Männer“)

FRAUEN & MÄNNER

Übersicht

TOP 5	Einzel-punkte	Stap-punkte	Strich-punkte
Bügeln	4		+ 0 =
	3		+ 5 =
Wäschewaschen	2		+ 9 =
Kochen	1		+ 12 =
Mit Geld umgehen	0		+ 14 =
Gesamt			

Übersicht

TOP 5	Einzel-punkte	Stap-punkte	Strich-punkte
	4		+ 0 =
	3		+ 5 =
	2		+ 9 =
	1		+ 12 =
	0		+ 14 =
Gesamt			

Übersicht

TOP 5	Einzel-punkte	Stap-punkte	Strich-punkte
	4		+ 0 =
	3		+ 5 =
	2		+ 9 =
	1		+ 12 =
	0		+ 14 =
Gesamt			

Übersicht

TOP 5	Einzel-punkte	Stap-punkte	Strich-punkte
	4		+ 0 =
	3		+ 5 =
	2		+ 9 =
	1		+ 12 =
	0		+ 14 =
Gesamt			

Übersicht

Vorderseite für die ersten vier Themen

FRAUEN & MÄNNER

Übersicht

TOP 5	Einzel-punkte	Stap-punkte	Strich-punkte
	4		+ 0 =
	3		+ 5 =
	2		+ 9 =
	1		+ 12 =
	0		+ 14 =
Gesamt			

Übersicht

TOP 5	Einzel-punkte	Stap-punkte	Strich-punkte
	4		+ 0 =
	3		+ 5 =
	2		+ 9 =
	1		+ 12 =
	0		+ 14 =
Gesamt			

Übersicht

TOP 5	Einzel-punkte	Stap-punkte	Strich-punkte
	4		+ 0 =
	3		+ 5 =
	2		+ 9 =
	1		+ 12 =
	0		+ 14 =
Gesamt			

Übersicht

TOP 5	Einzel-punkte	Stap-punkte	Strich-punkte
	4		+ 0 =
	3		+ 5 =
	2		+ 9 =
	1		+ 12 =
	0		+ 14 =
Gesamt			

Übersicht

Rückseite für die letzten vier Themen

Ermittlung der Siegpunkte pro Runde

- Der Startspieler der Runde nennt den obersten Begriff seiner Top-5-Liste und sagt die zugehörigen Einzelpunkte an. In der obersten Zeile der Liste sind dies 4 Punkte.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn prüft, ob er den gleichen oder einen gleichartigen Begriff in seiner Liste hat. Ist dies der Fall, addiert er zu den zuvor angesagten Punkten seine entsprechenden Einzelpunkte hinzu. Hat er z. B. einen gleichartigen Begriff in der dritten Zeile stehen, dann addiert er 2 Einzelpunkte hinzu. Der Spieler sagt das Ergebnis als neue Punktzahl an. In diesem Beispiel also $(4+2)=6$ Punkte.
- Jeder weitere Spieler im Uhrzeigersinn prüft nun ebenfalls, ob auch er diesen Begriff in seiner Top-5-Liste stehen hat und erhöht die Punktesumme um seine jeweiligen Einzelpunkte.
- Die Summe, die sich durch die Übereinstimmungen ergibt, tragen alle(!) Spieler, die diesen Begriff bei ihren Top 5 genannt haben, auf ihrem Blatt als Siegpunkte ein; und zwar jeweils in der Zeile, in welcher der Begriff in ihrer Liste steht.

Mit den anderen Begriffen des Startspielers wird ebenso verfahren. Er sagt also seinen nächsten Begriff mit den Einzelpunkten der entsprechenden Zeile an und die Mitspieler schauen, ob sie diesen Begriff ebenfalls in ihrer Liste haben, addieren ihre Einzelpunkte usw.

Anschließend folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn mit denjenigen Begriffen ihrer Top-5-Liste, die bisher noch nicht ausgewertet wurden. Auch hier sagt der Spieler seine noch nicht genannten Begriffe mit den zugehörigen Einzelpunkten an und die anderen Spieler zählen ihre Einzelpunkte bei Übereinstimmung hinzu.

Die Spieler addieren noch nicht die Summe der Siegpunkte, sondern ermitteln zunächst die **Streichpunkte**. Auf dem Auswertungsblatt sind in der Spalte rechts neben den Siegpunkten Werte vorgedruckt, z. B. „+ 5 =“. Die Spieler addieren diese Werte in jeder Zeile zu den Siegpunkten hinzu und übertragen das Ergebnis in die Spalte ganz rechts; dies sind die sogenannten „Streichpunkte“. Jeder Spieler streicht dann die Zeile, die den höchsten Streichwert in seiner Liste hat; also auch die zugehörigen Siegpunkte. Gibt es mehrere Zeilen mit diesem höchsten Streichwert, darf der Spieler wählen, welche davon er streichen möchte.

Danach zählen die Spieler die **Siegpunkte der verbleibenden vier Zeilen** zusammen. (Männer dürfen auch gerne ihren wissenschaftlichen Taschenrechner benutzen. Das Hochfahren des Computers wird von uns aber nicht empfohlen!)

Ermittlung der Siegpunkte pro Begriff

Die Einzelpunkte für jeden Begriff, den ein Spieler in seine Liste geschrieben hat.

Die Summe der Einzelpunkte aller Spieler, die einen gleichartigen Begriff genannt haben, ergibt die Siegpunkte für diesen Begriff. Alle Spieler, die den Begriff in ihrer Liste aufgeschrieben haben, tragen diese Siegpunkte in die entsprechende Zeile ihrer Liste ein. Bei leeren Zellen oder Zellen mit Begriffen, die kein anderer Spieler genannt hat, werden nur die Einzelpunkte der Zeile in die Siegpunktspalte übertragen.

TOP 5	Einzelpunkte	Siegpunkte	Streichpunkte
Bügeln	4	6	+ 0 =
	3	3	+ 5 =
Wäschewaschen	2	12	+ 9 =
Kochen	1	10	+ 12 =
Mit Geld umgehen	0	4	+ 14 =
Gesamt			

Ermittlung der Streichpunkte

Die Siegpunkte addiert mit den Werten, die in der Spalte rechts daneben aufgedruckt sind, ergeben die Streichpunkte pro Zeile.

Die Streichpunkte werden in dieser Spalte eingetragen.

TOP 5	Einzelpunkte	Siegpunkte	Streichpunkte
Bügeln	4	6	+ 0 = 6
	3	3	+ 5 = 8
Wäschewaschen	2	12	+ 9 = 21
Kochen	1	10	+ 12 = 22
Mit Geld umgehen	0	4	+ 14 = 18
Gesamt		25	

Die Siegpunkte der vier Zeilen, die nach dem Streichen übrig bleiben, werden zusammengezählt.

Die Zeile mit dem höchsten Wert bei den Streichpunkten wird gestrichen. Die zugehörigen Siegpunkte dieser Zeile zählen nicht bei der Ermittlung der Siegpunkte für diese Runde mit!

SPIELEND E

Nach acht Runden zählen die Spieler ihre Siegpunkte, die sie pro Runde gewonnen haben, zusammen. Wer die meisten Gesamtsiegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Sonderfälle und Hinweise

Leerzellen zählen nur in Höhe ihrer Einzelpunkte, auch wenn mehrere Spieler Leerzeilen in ihren Listen haben.

Doppelte Begriffe in einer Liste - Hat ein Spieler mehrere gleiche Begriffe in seiner Liste stehen, zählt nur eine der entsprechenden Zeilen wie üblich. Sie wird bei der Ermittlung der Siegpunkte, zusammen mit den Mitspielern, verwendet. Alle anderen Zeilen der Liste mit diesem mehrfach genannten Begriff zählen, wie leere Zeilen auch, nur in Höhe ihrer Einzelpunkte.

Ober- und Unterbegriffe werden in der Regel zusammengefasst. Hat ein Spieler z. B. „Wäschewaschen“ genannt und der andere „Haus-haltstätigkeiten“, können diese als gleichartige Begriffe gewertet werden. Sollte ein Spieler allerdings mehrere einzelne Haushaltstätigkeiten genannt haben, wie z. B. „Bügeln“ und „Wäschewaschen“, ist dies nicht mehr möglich und alle Unter- und Oberbegriffe werden einzeln für sich gewertet.

„Falsche“ Begriffe, die nicht zum Thema passen, werden wie normale Begriffe behandelt. In der Regel wird es allerdings keine Übereinstimmung mit den Mitspielern geben.

Auslegung des Themas - Manche Themen können verschieden aufgefasst werden. So können z. B. „Die größten Westernhelden“ fiktive oder reale Personen sein. Die Spielrunde sollte sich in den Fällen, in denen ein Spieler um eine genauere Definition bittet, einigen, wie das gewählte Thema in dieser Runde verstanden wird.

„Person xy in dieser Runde“ - Enthält ein Thema diese Formulierung, dann wird dafür der Name eines Mitspielers oder einer Mitspielerin eingesetzt.

Dieses Spiel lebt von der Findigkeit der einzelnen Spieler und auch von der Kommunikation aller - die Spieler sollten sich in Zweifelsfällen gemeinsam um Einigungen bemühen, wie z. B. bei der Auslegung des Themas oder welche Top-5-Begriffe als gleichartig gelten sollen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und erhellende Momente mit diesem Spiel. Bei Klischees und anderen Wahrheiten haben immer die Frauen Recht - und die Männer natürlich auch.



Der Autor:

Uwe Rosenberg, Jahrgang 1970, lebt in Dortmund. Der Diplomstatistiker betätigt sich zur Zeit hauptberuflich nicht nur als Spieleerfinder, sondern auch als Spieleverleger und studiert Psychologie. Mit „Babel“ ist beim Kosmos Verlag bereits ein überaus erfolgreiches Spiel von Uwe Rosenberg erschienen.

Themenzusammenstellung: Uwe Rosenberg und Hagen Dorgathen

Illustration: Bernd Wagenfeld

Grafik: Pohl & Rick

Redaktionelle Bearbeitung: Markus Reichert & Bärbel Schmidts

Art.-Nr.: 690014

© KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Tel.: +49(0)711-2191-0

Fax.: +49(0)711-2191-422

E-Mail: info@kosmos.de

www.kosmos.de

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL