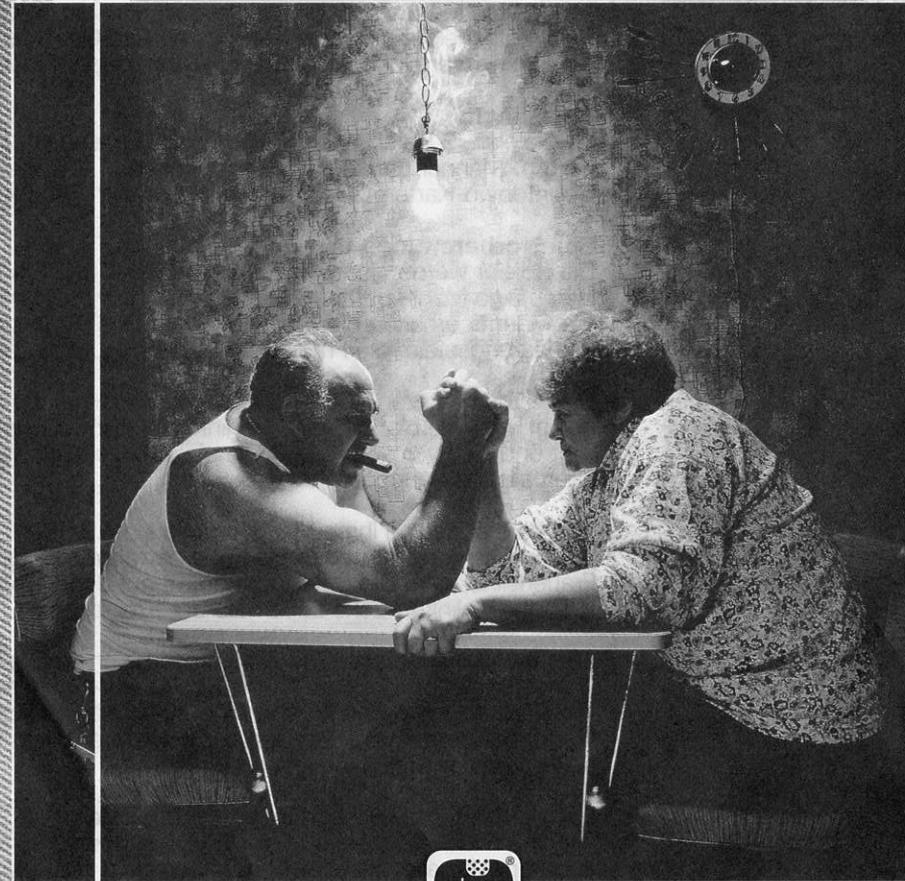


After
Dinner
Game

Kampf der
Geschlechter



Made under license with Palmer/Cornale Games,
Burlington, Canada

Made by Jumbo International, P.O. Box
1729, 1000 BS Amsterdam, NL.



1e druk



Spielregeln
3568

After Dinner Game

Kampf der Geschlechter

Das Spiel, das schon Adam und Eva gespielt haben.

Spielidee:

Die meisten Männer glauben zu wissen, was Frauen denken. Und auch die meisten Frauen behaupten, sie kennen die Männer besser als diese sich selbst. In diesem Spiel entscheidet sich nun, wer das andere Geschlecht wirklich besser einschätzen kann: Männer oder Frauen!

Spielinhalt:

1 Spielplan, 2 Spielfiguren, 2 Markierungssteine, 112 Karten "Männer denken.../Frauen denken...", 92 Countdown-Karten, 20 Showdown-Karten, 1 Würfel

Spielvorbereitungen:

Die Spieler werden in zwei Teams eingeteilt. Alle Männer bilden eine Mannschaft und alle Frauen eine Frauschaft. Die Männer erhalten die blaue Spielfigur und den blauen Markierungsstein, die Frauen die beiden Figuren in pink.

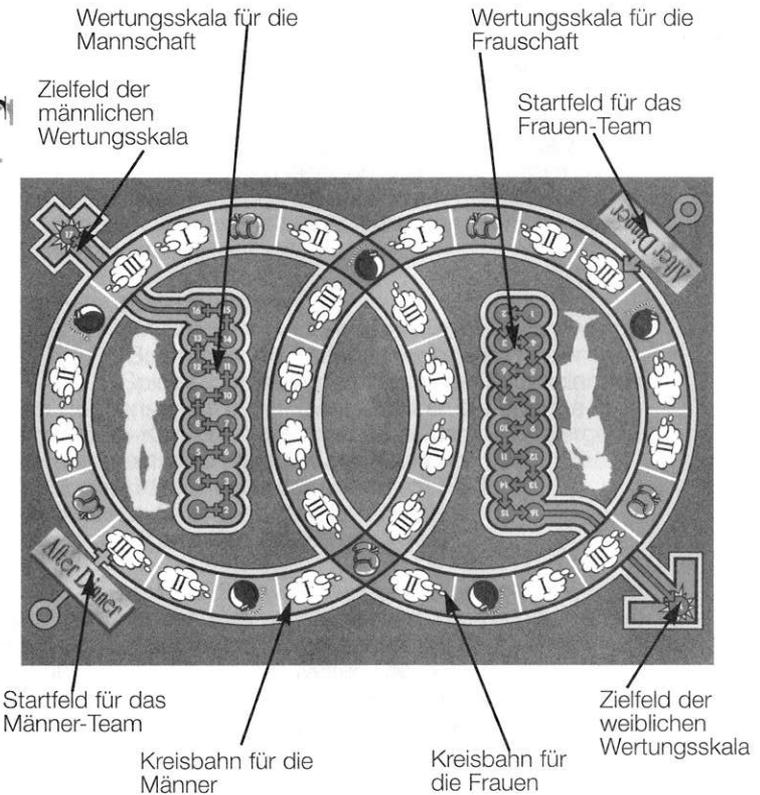
Beide Teams sitzen sich gegenüber. Der Plan wird so gelegt, daß die blaue Kreisbahn links vor den Männern liegt und sich vor den Frauen die pinkfarbige Kreisbahn ebenfalls links auf dem Plan befindet.

Die Männer setzen ihren Markierungsstein auf Feld 1 der blauen Skala, direkt neben die Füße der abgebildeten Frauensilhouette. Die Spielfigur kommt auf den kleinen Kreis in der linken Ecke außerhalb der Kreisbahn.

Die Frauen ihrerseits setzen den pinkfarbigen Markierungsstein auf Feld 1 ihrer Skala, direkt neben die Füße der abgebildeten Mannersilhouette. Die Spielfigur startet auf dem kleinen Kreis in der Ecke des Spielplans außerhalb der Kreisbahn.

Die 112 Karten "Männer denken.../Frauen denken..." werden in zwei Stapeln und die 92 Countdown-Karten als ein Stapel für alle gut erreichbar neben dem Plan plaziert. Die 20 Showdown-Karten werden verdeckt auf den Plan auf das Feld mit dem Boxhandschuh gelegt.

After Dinner Game



Wie im richtigen Leben ist auch dieses Spiel unfair, denn die Männer dürfen immer anfangen!

Spielverlauf:

Das Team am Zug wirft den Würfel. Die eigene Figur wird eine entsprechende Anzahl Felder im Uhrzeigersinn vorgesetzt. Das erreichte Feld bestimmt, welche Aktion ausgeführt wird. Drei verschiedene Aktionsarten sind möglich:

- Männer denken.../Frauen denken... (Denkblase)
- Countdown (Bombe)
- Showdown (Boxhandschuh)

Zu jeder Aktion wird eine Karte gezogen. Grundsätzlich gilt, daß benutzte Karten nach ihrem Einsatz wieder unter den entsprechenden Stapel geschoben werden.



1. Männer denken.../Frauen denken...

a) Der Spielstein des Männer-Teams landet auf einem Feld "Männer denken.../Frauen denken..." (Denkblase).

After Dinner Game

Jetzt nimmt eine Frau die oberste Karte vom Stapel und liest

die "Frauen denken..."-Frage vor und zwar entsprechend der Nummer, die in der Denkblase steht. (Bsp.: Zieht die Figur auf ein Feld mit Nr. II, wird auch von der Karte Frage Nr. II vorgelesen.)

Jetzt müssen sich die Männer entscheiden und "Richtig" oder „Falsch“ sagen. "Richtig" bedeutet, daß die Behauptung von der Mehrheit der Frauen akzeptiert wird und "Falsch" bedeutet, daß die Frauen die Behauptung mehrheitlich ablehnen. Die auf den Karten angegebenen Prozentangaben dienen nur der Information. Sie müssen natürlich nicht genannt werden.

Wenn die Antwort korrekt gegeben wurde, wandert der Markierungsstein auf der Skala ein Feld vor. Bei einer nicht korrekten Antwort muß der Stein ein Feld zurückgesetzt werden, aber nie weiter als bis auf Feld 1.

b) Der Spielstein des Frauen-Teams landet auf einem Feld "Männer denken.../Frauen denken.." (Denkblase).

Jetzt wird genauso gespielt nur mit umgekehrten Vorzeichen. Die Männer stellen den Frauen eine "Männer denken..."-Frage, die Frauen antworten mit "Richtig" oder "Falsch" und setzen ihren Markierungsstein entweder ein Feld vor oder zurück.

Hinweis: Die Antworten der "Männer denken.../Frauen denken..."-Karten basieren auf repräsentativen Umfragen, die aktuell erhoben wurden. Es sind Männer und Frauen zwischen 18 und 45 Jahren befragt und deren Antworten ausgewertet worden. Die Ergebnisse spiegeln Tendenzen wider und sollen zu Gesprächen Anlaß geben. Die Antworten dürfen keinesfalls als absolut angesehen werden.



2. Countdown

Ein Spielstein landet auf einem Countdown-Feld (Bombe). Jetzt geht es darum, einen Begriff oder eine Person zu erraten.

Der Spieler, der gewürfelt hat, zieht eine Karte vom Stapel "Countdown" und liest den ersten Hinweis laut vor. Jetzt dürfen alle Mitspieler gleichzeitig und möglichst schnell raten, welcher Begriff bzw. welche Person umschrieben wird. Dabei gilt aber folgende Regel:

Aus jedem Team darf es lediglich einen Rateversuch geben.

After Dinner Game

Wenn keine oder keine korrekte Antwort gegeben wird, liest der Spieler den zweiten und gegebenenfalls auch noch den dritten Hinweis vor. Nach jedem Hinweis darf jedes Team einmal raten.

Sobald ein Spieler aus einem Team die korrekte Antwort gerufen hat, darf er den eigenen Markierungsstein ein Feld weiter setzen. Sollte es auch nach dem dritten Hinweis zu keiner korrekten Antwort kommen, bleiben die Markierungssteine stehen.



3. Showdown

Ein Spielstein landet auf einem Showdown-Feld (Boxhandschuh). Zunächst bestimmt der Spieler, der gewürfelt hat, einen Mitspieler aus dem gegnerischen Team. Dann zieht er die oberste Showdown-Karte und liest gemäß seinem Würfelergebnis den entsprechenden Begriff der Karte vor. (Bsp.: Hat er eine 3 gewürfelt und landet auf einem Feld mit Boxhandschuh, liest er von der obersten Showdown-Karte den Begriff Nr. 3 vor.)

Sofort beginnt der Showdown: Der Gegenspieler nennt einen Begriff, der zum vorgegebenen Thema paßt. Dann muß der Spieler selber einen passenden Begriff nennen. So geht es abwechselnd weiter. Die beiden Spieler haben für jede ihrer Antworten nur 3 Sekunden Bedenkzeit. Außerdem dürfen einmal gegebene Antworten natürlich kein zweites Mal gerufen werden. (Bsp.: Kohlsorten: Grünkohl - Rosenkohl - Blumenkohl - Rotkohl - ... Aus!)

Wer keine oder keine korrekte Antwort mehr weiß, verliert den Showdown. Das andere Team gewinnt und darf den eigenen Markierungsstein auf der Wertungsskala ein Feld vorschieben.

Spielende und Spielsieger:

Sobald ein Team mit dem eigenen Markierungsstein Feld 17 auf der Wertungsskala erreicht, endet das Spiel. Dieses Team hat gewonnen und bewiesen, daß es bestens die Meinung des anderen Geschlechts kennt!