



LIEBES  
SPIEL

REGELN

---

---

# LIEBES-SPIEL ...und wie's gespielt wird

---

Teilnehmer: 2 – 12 Spieler, die mit ihrem Traumpartner in den 7. Himmel wollen.

## Ziel des LIEBES-SPIELS:

Zu zweit – und nur zu zweit! – in den „7. Himmel“ kommen.

Jeder startet als Single, der sich auf der Herzbahn (Spielbrett) mit einem Partner per Würfelglück oder mittels Partnerfragen „verbandelt“ und so nach vielen Wissensklippen oder möglichen Trennungen in den „7. Himmel“ gelangt. Auch gleichgeschlechtliche Paare dürfen durch die Himmelspforte.

### Die Möglichkeiten, ein Paar zu werden:

- 1) Zufallspartnerschaften per Spielzug
- 2) Wahlpartnerschaften (nach den Spielregeln der roten Felder)

Die 50 Herzbahn-Felder sind eingeteilt in:

- gelbe = Wissensfragen,
- rote = Partnerfragen, mit A- und B-Karten,
- grüne = würfeln,
- hellgraue = Joker,
- dunkelgraue = Pechfelder
- weiße = – 2 × 6 Startfelder
  - 4 Schmolffelder innerhalb der Herzbahn
  - 1 vor „7. Himmel“ = Himmelspforte

## Regeln (damit Sitte und Anstand gewahrt bleiben)

Wichtig: Jeder darf pro Runde nur **einmal** aktiv werden! Vorrücken entweder per Würfelglück oder durch richtiges Beantworten von Wissens- oder Partnerfragen.

Start: Jeder nimmt sich seinen Sternzeichen-Spielstein. Wenn mehrere das gleiche Sternzeichen haben, nimmt man den Aszendenten-Stein. Mit dem gewählten Spielstein stellt man sich auf eines der 12 Startfelder.

Erst mit einer gewürfelten 6 geht es auf das erste Feld der Herzbahn (3 Versuche pro Runde). Dann gleich nochmal würfeln... Das Glück entscheidet, wo der Liebes-Spieler landet. Kommt er auf ein schon von einem Single besetztes Feld, ist dies ein „zusammengewürfeltes Paar“. Flotte Dreier gibt's nicht! Der Dritte auf diesem Feld muß als Single weiterziehen.

Nächste Runde: Wie es weitergeht, richtet sich nach der Farbe des Feldes, auf dem man steht.

MERKE: Partner kommen pro Runde zweimal zum Zug (entsprechend der Sitzordnung). Partnerschaft soll schließlich belohnt werden.

– Mauerblümchen, die nach 3 Runden noch nicht aus den Startlöchern sind, dürfen sich in der 4. Runde (auch ohne 6) vom ersten grünen Feld aus in die Herzbahn würfeln.

### ● Gelbe Felder = Wissensfragen (gelbe Karten)

Es geht um das Wissen rund um die Liebe. Dabei sollte nicht jede Frage Bierernst genommen werden und schon gar kein Bildungsstreß entstehen.

Landet ein Single oder Paar auf einem gelben Feld, zunächst Stop! Halt! Warten bis der Partner oder man selbst wieder an der Reihe ist.

Dann zieht der links neben ihm Sitzende eine gelbe Karte und fragt die/den Betroffene(n). Paare dürfen sich natürlich beraten (Teamwork). Bedenkzeit nicht mehr als 60 Sekunden.

- wenn richtig:  
Single/Paar darf 2 Felder vorrücken.
- wenn falsch bzw. nicht gewußt:  
Single/Paar muß 1 Feld zurück.

### ● Grüne Felder = Es darf gewürfelt werden!

Landet ein Single oder Paar auf einem grünen Feld, zunächst Stop! Halt! Warten bis der Partner oder man selbst wieder an der Reihe ist, dann würfeln.

### ● Rote Felder = Partnerfragen (rosa Karten)

Es geht um die Harmonie und Übereinstimmung zwischen Partnern. Landet ein Single oder Paar auf einem roten Feld, zunächst Stop! Halt! Warten bis der Partner oder man selbst wieder an der Reihe ist. Die A- und B-Karten kommen nun zum Einsatz.

**Single:** Landet ein **Single** auf einem roten Feld, muß er sich einen Partner suchen. Entweder **wählt er auch einen Single** (vor oder hinter ihm auf der Herzbahn, d. h. vor oder zurück für ihn). Auch die auf den Schmollfeldern ausharrenden Mitspieler können erlöst werden. In diesem Fall darf bei Übereinstimmung das Mauerblümchen zum „Retter“ auf die Herzbahn springen.

Oder der Single **versucht, ein Paar zu trennen**, um mit seinem Wunschpartner Richtung „7. Himmel“ zu gehen (siehe Single/Paar).

In jedem Fall muß der/die Auserwählte die Wahl annehmen.

**Single/Single:** Vor jeder neuen Partnerschaft steht jedoch erst eine Partnerfrage. Der Wunschpartner greift sich eine rosa Karte und die A- und B-Karten und stellt dem Single laut die Partnerfrage. Er selbst legt seine Antwort, die A- oder B-Karte, verdeckt vor sich hin. **Danach** sagt der partnersuchende Single seine A- oder B-Antwort laut.

- wenn übereinstimmend (A/A oder B/B):  
Single springt auf seinen Wunschpartner. Ein neues Paar hat sich gefunden.
- wenn nicht übereinstimmend (A/B):  
Single muß 3 Felder zurück.

#### **Die Möglichkeiten, wie sich ein Paar trennt:**

- 1) Unterschiedliche Partner-Antworten
- 2) Ein Single funkt dazwischen

**Single/Paar:** So trennt ein Single ein Paar: Er steht auf einem roten Feld, sein noch anderweitig liierter Wunschpartner stellt ihm eine Partnerfrage.

- wenn übereinstimmend (A/A oder B/B):  
Single springt auf seinen Wunschpartner. Ein neues Paar hat sich gefunden.
- wenn nicht übereinstimmend (A/B):  
Single muß 3 Felder zurück. Sein Wunschpartner bleibt wo er ist.

Der verdrängte Partner hat aber noch eine Chance: Würfelt er auf Anhieb eine 6, muß der Single an seinen Ausgangspunkt und zur Strafe 3 Felder zurück. Würfelt der verdrängte Partner keine 6, muß er auf's weiße Schmollfeld. Ab der nächsten Runde versucht er dann mit einer gewürfelten 6 (drei Versuche pro Runde) wieder auf das Feld der Trennung zurückzukehren. Dieses Feld gut merken!

**Paar:** Landet ein **Paar** auf einem roten Feld, testen die beiden ihre partnerschaftliche Harmonie, indem sie sich gegenseitig und pro Runde abwechselnd befragen.

- wenn übereinstimmend (A/A oder B/B):  
Paar geht gemeinsam 3 Felder vorwärts.
- wenn nicht übereinstimmend (A/B):  
Drama. Tränen. Trennung! Befragter muß 3 Felder zurück. Der Fragende 2 Felder.

## ● **Dunkelgraue Felder = Pechfelder**

Pech! Nur Hoffnung für Single.

**Paar:** Muß zum Start (richtig! 1. Feld der Herzbahn) zurück und gemeinsam in der nächsten Runde wieder starten (immerhin schon gemeinsam).

**Single:** Kann die anderen Liebes-Spieler um Hilfe bitten. Hilft keiner – hilft nichts. Auch er muß ganz zurück. Hilft einer, dann stellt dieser dem Bedrängten eine Wissensfrage (gelbe Karten).

- wenn richtig:  
Single darf ein Feld nach vorn. Dank an Helfer, der weiter nichts von seiner guten Tat hat (selbstlos).
- wenn falsch:  
Single muß bis zum Anfang zurück. Helfer muß 1 Feld zurück (damit das Helfen nicht zu leicht fällt).

## ● **Hellgraue Felder = Jokerfelder**

Freude! Jubel!

**Paar:** Darf gemeinsam 10 Felder vor.

**Single:** Darf sich **ohne Partner-Testfragen** den Wunschpartner suchen, gleich ob Single oder begehrtes Teil eines Paares. Der andere Paar-Teil hat wieder Pech. Er muß sofort auf's Schmollfeld (ohne 6-Würfel-Chance) und sich ab der nächsten Runde wieder mit einer 6 (3 x pro Runde) auf seinen alten Platz zurückwürfeln. Feld wieder gut merken!

## ○ **Weißes Feld = Himmelspforte vor dem „7. Himmel“**

Die letzte Hürde vor dem Einzug in den „7. Himmel“ ist das weiße Feld.

**Single:** Für einen **Single** gilt dieses Feld als Partnerfeld (wie rote Felder), und er muß sich einen Partner (Single oder aus einem Paar) suchen, damit er überhaupt die Chance hat, in den „7. Himmel“ zu kommen.

Paar: Einem **Paar** muß es gelingen, genau auf dieses Feld zu gelangen. Auf dem letzten Würfelfeld muß also eine 2 gewürfelt werden.

Auf dem weißen Feld ist es nun vor allen Attacks geschützt, kann also nicht mehr getrennt werden. Nun steht dem Paar aber noch die letzte und gleich doppelte Prüfung bevor: Zunächst ist eine Wissens- und dann eine Partnerfrage richtig zu beantworten.

- wenn Wissensfrage falsch:  
3 Felder zurück. Und noch die Partnerfrage beantworten.
- wenn Partnerfrage nicht übereinstimmend (A/B):  
Trennung! Der befragte Partner 3 Felder, der andere 2 zurück.
- wenn beide richtig:  
Einzug in den „7. Himmel“ der Liebe. Das Traumpaar ist gefunden!  
**Das LIEBES-SPIEL hat seine Sieger!**

## Zusatz-Variante

Das LIEBES-SPIEL kann auch in trauter Zweisamkeit gespielt werden.

Regeländerung:

Mann/Frau darf auch **allein** in den „7. Himmel“. Das bedeutet, daß man auf der weißen Himmelspforte freie Wahl hat, ob man allein den Schritt in den „7. Himmel“ versuchen will (in diesem Fall mit 2 Wissensfragen) oder doch lieber zum Partner zurückgeht (weißes Feld gilt dann als Partnerfeld).

Mehr Spaß macht das LIEBES-SPIEL aber mit mehreren Leuten. Die Ideal-Besetzung liegt zwischen 6 und 9 Spielern (gut gemischt).

Viel Lust und Laune wünscht

das LIEBES-SPIEL-Team

© IMPULS Spiele  
Widenmayerstr. 41  
8000 München 22  
Tel. 089/266168



Traumreisen für Singles und Paare stellt das Sammelwerk „Die weite Welt auf Video“ mit 170 Video-Filmen von A wie Australien bis Z wie Zypern vor. Landschaften, Menschen und historische Sehenswürdigkeiten werden informativ und unterhaltsam gezeigt. Jede Kassette ist eine wertvolle Vorinformation für eine Reise, aber auch ein Souvenir für schöne Reiseerinnerungen.

Ein kostenloser Prospekt liegt bereit bei:  
KOMPLETT-VIDEO, Widenmayerstr. 41, 8000 München 22, Tel. 089/298209.