



## Der Autor

Erik Nielsen ist Inhaber der Film- und Fernsehproduktionsfirma McNulty Nielsen Inc. und lebt mit seiner Frau Melissa in Hollywood, Kalifornien.

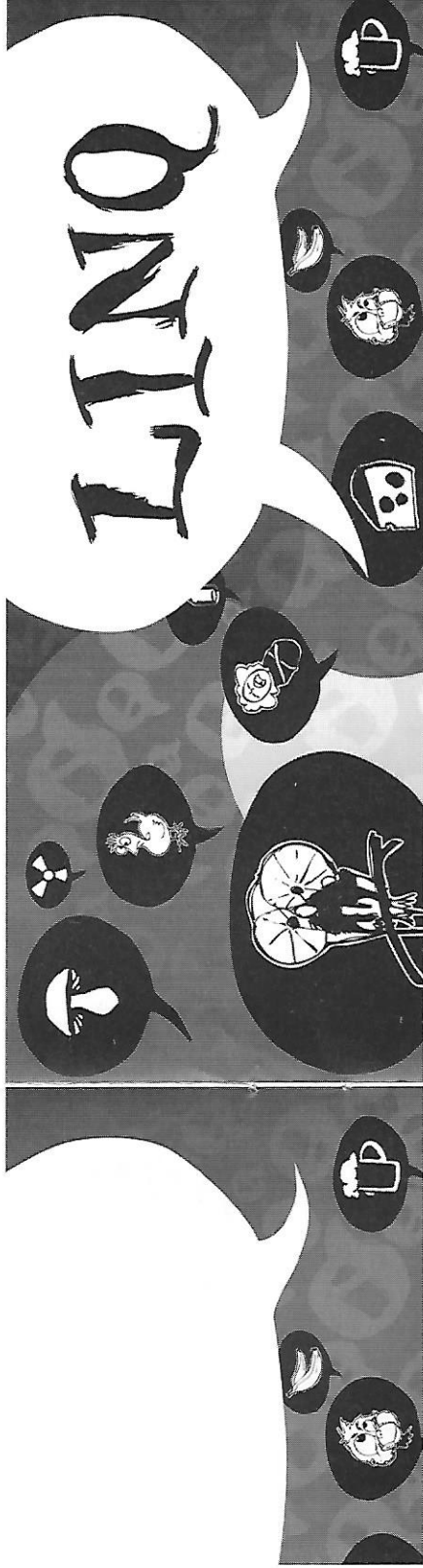
Eriks Hobbys sind Golf, Reisen, und neue, tolle Restaurants zu entdecken. LINQ ist das erste Spiel, das er entwickelt hat.

Die Idee zu LINQ hatte er auf der Heimfahrt von der Arbeit. Lange Fahrten sind für ihn die beste Quelle für Kreativität.

## Dankeschön

Die Entwicklung von LINQ wurde unterstützt von Friedemann Friese, Doug Adams und den zahlreichen Testspielern in Bödefeld, Essen, Columbus und anderswo.

Herzlichen Dank!



## SPIELABLAUF

- 1 Zahl würfeln
- 2 Jede/r erhält verdeckt eine Karte vom Geber
- 3 Reihum 1. Hinweis geben, Schreiber notiert Hinweise
- 4 Gleichzeitig 1. Tipp geheim abgeben
- 5 Reihum 2. Hinweis geben, Schreiber notiert Hinweise
- 6 Gleichzeitig 2. Tipp geheim abgeben
- 7 Karten aufdecken
- 8 Auswerten und Punkte verteilen
- 9 Linker Nachbar wird zum Geber

# SPIELREGEL

## für LINQ™

Ein assoziatives Bluff-Spiel für 4-8 Spieler/innen ab 8 Jahren

Autor: Erik Nielsen

Redaktion: Andrea Meyer

LINQ™ ist ein Warenzeichen von Erik Nielsen



## Inhalt

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Was ist in der Schachtel drin?    | 3  |
| Was tut ihr vor dem ersten Spiel? | 3  |
| Was tut ihr vor dem Spiel?        | 3  |
| Wer gewinnt das Spiel?            | 4  |
| Wie läuft eine Runde ab?          | 4  |
| Den ersten Hinweis nennen         | 5  |
| Den ersten Tipp abgeben           | 5  |
| Den zweiten Hinweis nennen        | 8  |
| Den zweiten Tipp abgeben          | 8  |
| Die Auflösung                     | 8  |
| Die Auswertung                    | 9  |
| Auf zur nächsten Runde            | 10 |
| Wann endet das Spiel?             | 10 |
| Hinweise zum Spiel                | 10 |
| Taktische Tipps                   | 11 |
| Übersicht Spielablauf             | 12 |

Autor: Erik Nielsen  
 Entwicklung und Redaktion: Andrea Meyer  
 Illustration und Grafik: Sebastian Wagner

LINQ™ ist ein Warenzeichen von Erik Nielsen

Bewitched-Spiele  
 Berlin

in Kooperation mit  
 Heidelberger Spieleverlag  
 Heidelberg



Heidelberger  
 Spieleverlag

## Welche Möglichkeiten zu tippen gibt es?

Du tippst, dass zwei andere Spieler die gleiche LINQ-Karte haben. Dazu schreibst Du ihre Namen in die entsprechende Spalte des Tippzettels. Das kannst Du unabhängig davon tun, was für eine Karte Du selbst hast.

Wenn Du eine LINQ-Karte hast und zu wissen glaubst, welcher andere Spieler das gleiche Wort hat wie Du, schreibst Du Deinen eigenen Namen und den Deines vermuteten Partners in die entsprechende Spalte des Tippzettels.

Dein erster und zweiter Tipp dürfen sich widersprechen. Wenn Du also z.B. zuerst denkst, A + B seien ein Paar, anschließend aber sicher bist, dass doch B + C zusammengehören, kannst Du das so aufschreiben. Logischerweise kann maximal einer der Tipps richtig sein.

- WICHTIG:**
- Wer zweimal den gleichen Tipp abgibt, bekommt nur einmal Punkte, wenn dieser richtig ist. Wer dabei aber zweimal auf Fragezeichen tippt, gibt auch zweimal Punkte ab.
  - Nur wenn Du Deinen Partner tippst und er Dich auch richtig getippt hat, bekommst Du dafür Punkte.

## Was passiert, wenn jemand in der zweiten Tipp-Runde seinen ersten Tipp überschreibt?

Das ist nicht erlaubt. Wer dabei ertappt wird, zahlt fünf Punkte in den Vorrat.

## Was passiert, wenn jemand nicht mehr genug Punkte zum Abgeben hat?

In diesem Fall bekommt in dieser Runde niemand Punkte von diesem Spieler. Der Spieler muss seine restlichen Punkte sofort in den Vorrat zurücklegen.

## Taktische Tipps:

### Was für Hinweise soll ich geben?

Deine Hinweise sollten so dicht an Eurem LINQ-Wort sein, dass Dein Partner, der das Wort kennt, Dich ohne Mühe erkennt. Gleichzeitig sollten sie so weit weg sein, dass andere Euer Paar möglichst nicht erkennen. Wenn Du sicher bist, dass Dein Partner und Du Euch bereits nach dem ersten Hinweis gefunden habt, kannst Du beim zweiten Hinweis auch eine falsche Fährte legen. Aber Vorsicht: Vielleicht hat Dein Partner Dich doch noch nicht erkannt?!

### Körpersprache

Ein wichtiges Element bei LINQ ist die Körpersprache. Wer seine Karte anschaut und ohne zu lesen wieder weglegt, hat möglicherweise ein Fragezeichen. Auch wer sehr lange überlegt, bevor er einen Hinweis gibt, hat evtl. keine LINQ-Karte. Achte darauf, ob sich andere Spieler sehr intensiv anschauen oder sich zuzwinkern – vielleicht sind sie ein Paar? Übrigens, sich unter dem Tisch Zeichen zu geben oder jemanden anzutippen, ist nicht erlaubt.

### Ich bin Geber und habe das Fragezeichen, was tun?

Das ist eine schwierige Situation, weil Du als erste/r einen Hinweis geben musst. Nutze die Zeit, während die anderen lesen, Dir ein unverfängliches, möglichst allgemeines Wort zu überlegen, das man zu vielem assoziieren kann, z.B. „Wasser“. Und beim zweiten Hinweis kannst Du Dich an den ersten Hinweisen der anderen orientieren. Auch hier gilt: Sichere Körpersprache ist die halbe Miete.

### Was tue ich, wenn ich mit jüngeren Kindern spiele?

Wer mit spielen möchte, sollte in jedem Falle flüssig leise lesen können. Die LINQ-Wörter mit den Ziffern 7 bis 12 sind etwas schwieriger oder doppeldeutig. Deshalb empfiehlt es sich, beim Spiel mit jüngeren Kindern einen sechsstufigen Würfel mit den Zahlen 1-6 aus einem anderen Spiel zu nehmen und damit das jeweils gültige LINQ-Wort auszuwürfeln.



Be Witch'd  
 Spiele für Erwachsene

## Auf zur nächsten Runde

Der Geber sammelt die LINQ-Karten ein, wobei er darauf achtet, dass gleiche Karten hintereinander liegen. Dann legt er die LINQ-Karten paarweise wieder in das Ablagefach. Anschließend gibt er den LINQ-Karten-Stapel und die Fragezeichenkarte/n an seinen linken Nachbarn weiter, der damit zum Geber wird.

Der Schreiber nimmt einen neuen Hinweiszettel und notiert Eure Namen darauf. Dann folgt die nächste Runde. Sind die Karten aus dem ersten Fach durchgespielt, kommt der nächste Stapel an die Reihe.

## Wann endet das Spiel?

Ihr spielt solange, bis ein oder mehrere Spieler 25 Punkte erreicht haben. Spielt die Runde zuende. Wer am Ende dieser Runde die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

**4 Sp.** Wenn Erik die meisten Punkte hat, gewinnt der Spieler, der die zweitmeisten Punkte hat.

## Hinweise zum Spiel:

### Was für LINQ-Wörter stehen auf den Karten?

Auf den Karten sind ausschließlich deutsche bzw. eingedeutschte Hauptwörter zu finden.

### Was sind gültige Hinweise?

Ein Hinweis ist ein vollständiges, deutsches Wort, das im Duden zu finden ist. Auch Eigennamen sind zulässig. Übersetzungen des oder Reime auf das eigene LINQ-Wort, die mit dem Wort nichts zu tun haben, sind nicht erlaubt. Das LINQ-Wort selbst oder zusammengesetzte Wörter, die das LINQ-Wort enthalten, dürfen auch nicht als Hinweis genannt werden. Wenn ein anderer Spieler Dein LINQ-Wort als Hinweis nennt, weißt Du sicher, dass er nicht Dein Partner sein kann.

## Willkommen bei LINQ!

LINQ ist ein Spiel, bei dem Du mit witzigen Assoziationen und cleverem Bluffen zum Ziel kommst. Du gewinnst, wenn Du am besten erkennst, welche Spieler/innen jeweils das gleiche Wort haben – oder, indem Du die anderen in die Irre führst.

## Was ist in der Schachtel drin?

- 116 LINQ-Karten. Jede Karte zeigt zwölf verschiedene Begriffe
- 4 Fragezeichen-Karten (2 davon sind Ersatzkarten)
- 3 Kunststofffächer mit Griffmulden für die Karten
- Ein 12-seitiger-Würfel
- Weiße Holzsteine im Wert von 1 und rote Holzsteine im Wert von 5 Punkten
- Diese Spielregel

## Was tut Ihr vor dem ersten Spiel?

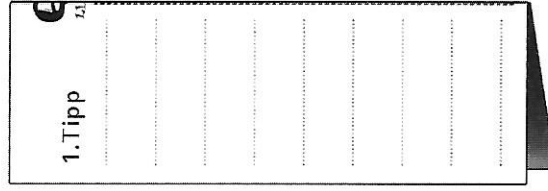
Vor dem ersten Spiel öffnet Ihr die beiden identischen Kartensacks und legt die vier Fragezeichen-Karten zunächst beiseite. Jetzt sortiert Ihr die beiden Kartensacks so, dass immer zwei gleiche Karten (die identischen Karten aus jedem Pack) hintereinander liegen. Zählt 2 x 38 und 1 x 40 Karten von oben ab, so dass Ihr 3 Kartenstapel habt, und legt die drei Stapel **ungemischt mit der Textseite nach unten** in die Fächer im Schachtelboden. **Achtung:** Bringt die Karten dabei nicht durcheinander, es müssen immer zwei gleiche hintereinander liegen.

## Was tut Ihr vor dem Spiel?

Ihr benötigt zusätzlich zum Spielmaterial Tippzettel und Stifte. Jeder von Euch erhält einen Stift, der Tippzettel wird senkrecht in der Mitte geknickt, so dass die beschriftete Seite außen ist. Auf die linke Seite schreibt Ihr „1. Tipp“, auf die rechte Seite „2. Tipp“ (siehe Abbildung rechts). Alternativ könnt Ihr die Vorlage in der Mitte dieser Spielregel kopieren oder die Vorlage unter [www.bewitched-spiele.de](http://www.bewitched-spiele.de) herunterladen und ausdrucken.

Außerdem erhält jeder Holzsteine im Wert von sieben Punkten, die anderen Holzsteine werden als Punktevorrat in der Tischmitte bereit gelegt.

**Abbildung eines Tippzettels:** In der Mitte wird gefaltet, links steht der erste Tipp, rechts der Zweite.



Einer von Euch wird zum **Schreiber** ernannt und erhält einen weiteren Zettel, auf den er links Eure Namen schreibt (siehe Abbildung rechts). Später wird er dahinter gut lesbar Eure Hinweise notieren. Alle dürfen sich die vom Schreiber notierten Hinweise jederzeit ansehen. Wenn der Zettel des Schreibers voll ist, nimmt er einen neuen Zettel. Alternativ könnt Ihr die Vorlage in der Mitte der Spielregel kopieren oder die Vorlage unter [www.bewitched-spiele.de](http://www.bewitched-spiele.de) herunterladen und ausdrucken.

Ein anderer Spieler übernimmt als erster die Rolle des **Gebers**. Er nimmt einen der Kartenstapel aus der Schachtel und legt diesen verdeckt vor sich ab. Das nun leere Fach wird somit zum Ablagefach. Dann legt er **eine** (bei vier, fünf und sieben Spielern) bzw. **zwei** (bei sechs und acht Spielern) Fragezeichen-Karte/n bereit. Die restlichen Fragezeichen-Karten werden jetzt nicht benötigt, zwei davon dienen sowieso nur als Ersatz.

**4 Sp.** Die Spielregeln sind für vier Spieler etwas anders als für mehr als vier Spieler. **Seid Ihr zu viert?** Dann spielt bei Euch auf jeden Fall Erik als virtueller fünfter Spieler mit – weist ihm schon mal einen Platz zu und gebt ihm ebenfalls sieben Punkte. An manchen Stellen sind die besonderen Regeln für vier Spieler gesondert hervorgehoben. Siehe **4 Sp.**

## Wer gewinnt das Spiel?

Ihr spielt immer mehrere Runden, bis mindestens einer der Spieler 25 oder mehr Punkte erreicht. Wer am Ende dieser letzten Runde die meisten Punkte hat gewinnt.

## Wie läuft eine Runde ab?

Der Geber würfelt – die gewürfelte Zahl zeigt an, welches der 12 Worte auf den LINQ-Karten in dieser Runde gilt. Dann nimmt er vom Stapel die vier (bei vier, fünf oder sechs Spielern) bzw. sechs (bei sieben oder acht Spielern) obersten Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch.

Er gibt nun die zuvor bereit gelegte/n verdeckte/n Fragezeichen-Karte/n dazu und mischt diese Karten gut. Dann gibt er jedem, auch sich selbst, verdeckt eine Karte.

**4 Sp.** Eriks Karte legt er verdeckt an dessen Platz.

Alle schauen sich heimlich ihre Karte an und lesen für sich das Wort neben der gewürfelten Nummer.

**4 Sp.** Niemand schaut sich Eriks Karte an.

Jeweils zwei Spieler haben jetzt eine identische Karte mit dem

Spiele  
Hinweis 1    Hinweis 2

Alex  
Tommy  
Andrea  
Michael  
Monika

**Abbildung des Hinweiszettels des Schreibers:** Zunächst stehen die Kürzel der Namen oder die vollen Namen links auf dem Blatt

**Beispiel**

Alex  
 Blau  
 Blauer  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau

Michael  
 Blau  
 Blauer  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau

Monika  
 Blau  
 Blauer  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau

Tommy  
 Blau  
 Blauer  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau

Andrea  
 Blau  
 Blauer  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau  
 Blau

Alex ist Geberin und hat die 4 gewürfelt. Alex und Michael haben beide das LINQ-Wort „Kreis“, Tommy und Monika haben beide das LINQ-Wort „Topf“, Andrea hat ein Fragezeichen.

## Die Auswertung

Zu Beginn der Auswertung wird überprüft, ob sich die Partner gegenseitig gefunden haben. Die Karten eines Paares tragen dabei nicht nur die gleichen Wörter, sondern haben auch die **gleiche Farbe und die gleiche Form** im Hintergrund – so könnt Ihr leicht sehen, wer zusammen gehört.

Haben sich zwei Partner gefunden, bekommen beide jeweils fünf Punkte aus dem Vorrat.

### Beispiel

Tommy und Monika haben sich gefunden, da Monika im ersten und Tommy im zweiten Tipp beide Namen zusammen aufgeschrieben haben. Dafür bekommen beide jeweils 5 Punkte aus dem Vorrat.

**4 Sp.** Haben sich zwei Partner gefunden, bekommen beide jeweils

**3 Punkte** aus dem Vorrat. Erik tippt seinen Partner immer richtig.

Hat nur einer der beiden Partner den anderen gefunden, bekommt keiner der beiden Punkte.

### Beispiel

Michael hat Alex gefunden, sie ihm aber nicht. Keiner von beiden bekommt Punkte aus dem Vorrat.

Anschließend wird überprüft, ob die Spieler andere Paare entdeckt haben. Sie erhalten für jeden richtigen Tipp je einen Punkt von beiden Spielern des entdeckten Paares – auch, wenn das entsprechende Paar selbst sich eventuell gar nicht gefunden hat!

### Beispiel

Michael und Andrea haben Tommy und Monika auch gefunden – und erhalten von Monika und Tommy jeweils einen Punkt. Außerdem hat Andrea Michael und Alex gefunden und bekommt dafür von beiden je einen Punkt.

Schließlich bekommt jeder Fragezeichenspieler von jedem anderen Spieler, der auf den Fragezeichenspieler als Teil eines Paares getippt hat, einen Punkt – und zwar pro Tipp! Jedesmal, wenn man den Namen eines Fragezeichenspielers aufgeschrieben hat, muss man diesem also einen Punkt zahlen.

### Beispiel

Monika und Alex haben je einmal auf Andrea getippt – deshalb bekommt sie von beiden jeweils einen Punkt.

### Beispiel

In den genannten Beispielen hat Andrea in dieser Runde sechs Punkte gewonnen, Tommy hat fünf gewonnen und zwei verloren, Monika hat fünf gewonnen und drei abgegeben, Michael hat zwei gewonnen und einen abgegeben. Alex hat zwei Punkte abgegeben (siehe auch Übersicht rechts).

|         | Partner gefunden | Andere Paare gefunden | Von anderen gefunden | Fragezeichen getippt | Als Fragezeichen getippt worden | Gesamt in dieser Runde |
|---------|------------------|-----------------------|----------------------|----------------------|---------------------------------|------------------------|
| Tommy   | +5               | -2                    | -                    | -                    | -                               | +3                     |
| Monika  | +5               | -2                    | -1                   | -                    | -                               | +2                     |
| Michael | -                | +2                    | -1                   | -                    | -                               | +1                     |
| Andrea  | -                | +4                    | -                    | -                    | +2                              | +6                     |
| Alex    | -                | -                     | -1                   | -1                   | -                               | -2                     |

Punkteauswertung zum Beispiel



## Den zweiten Hinweis nennen

Reihum nennt jetzt jeder, beginnend mit dem Geber, einen weiteren, anderen Hinweis, der ihm zu dem Wort auf seiner Karte spontan einfällt. Man darf **keinen in dieser Runde bereits gesagten Hinweis geben**. Der Schreiber schreibt diese Hinweise auf dem Hinweiszettel jeweils hinter Eurem ersten Hinweis auf. Wer eine Fragezeichen-Karte hat, nennt ebenfalls einen weiteren Hinweis, denn die anderen sollen nicht merken, dass er ein Fragezeichen hat.

**4 Sp.** Erik nennt wiederum keinen Hinweis.

## Den zweiten Tipp abgeben

Wenn alle ihren zweiten Hinweis genannt haben, tippt jeder heimlich ein zweites Mal auf ein Paar, indem er zwei Initialen oder Namen von Spielern in die zweite Tippspalte schreibt.

**4 Sp.** Erik gibt keinen Tipp ab.

**WICHTIG:** Wer zweimal den gleichen Tipp abgibt, bekommt nur einmal Punkte.

Wer seinen 2. Tipp abgegeben hat, verdeckt seinen Tippzettel mit der Hand.

### Beispiel

Tommy ahnt jetzt, dass Alex nicht das gleiche LINQ-Wort hat wie er, denn was hat Radius mit Topf zu tun? Er entscheidet sich für Monika als seine Partnerin.

Die zweite Hinweiserunde bestätigt Monika in ihrem Tipp. Von den restlichen Hinweisen passen für sie die von Alex und Andrea am besten zusammen, also wird wohl Michael das Fragezeichen haben.

Andreas 1. Tipp scheint sich zu bestätigen. Darum tippt sie jetzt auf Tommy und Monika.

## Die Auflösung

Wenn alle ihren zweiten Tipp aufgeschrieben haben, decken alle ihre Karten auf.

**4 Sp.** Auch Eriks Karte wird aufgedeckt.

Jetzt könnt Ihr sehen, wer in dieser Runde ein Paar ist und wer ein Fragezeichen hat.

| Spieler | Hinweis 1 | Hinweis 2 |
|---------|-----------|-----------|
| Alex    | rund      | Radius    |
| Tommy   | Deckel    | Pfanne    |
| Andrea  | Eimer     | Griff     |
| Michael | Quadrat   | Zylinder  |
| Monika  | Gefäß     | Klo       |

**Hinweiszettel:** Alex sagt „Radius“, Tommy sagt „Pfanne“, Andrea nennt als Hinweis „Griff“, Michael sagt „Zylinder“ und Monika „Klo“.

gleichen Wort. Ein bzw. zwei Spieler haben eine Fragezeichen-Karte, sie sollten sich aus Bluff-Gründen so verhalten, als würden sie einen Begriff auf ihrer Karte lesen.

## Den ersten Hinweis nennen

Reihum nennt nun jeder, beginnend mit dem Geber, einen Hinweis zu dem Wort auf seiner Karte. Der Hinweis ist ein vollständiges deutsches Wort oder ein Eigenname. Der Schreiber schreibt diese Hinweise auf dem vor ihm liegenden Zettel jeweils hinter Eurem Namen auf. Wer eine Fragezeichen-Karte hat, nennt ebenfalls einen Hinweis, denn die anderen sollen ja nicht merken, dass er ein Fragezeichen hat.

**4 Sp.** Erik nennt keinen Hinweis - er ist ja virtuell!

## Den ersten Tipp abgeben

Wenn alle ihren Hinweis gesagt haben, tippt jeder heimlich, welche zwei Spieler wohl das gleiche Wort auf ihrer Karte haben. **WICHTIG:** Du musst nicht das Wort tippen, sondern nur, welche zwei Spieler das gleiche Wort haben. Du kannst zwei andere Spieler tippen oder Deinen vermutlichen Partner und Dich selbst. In jedem Fall schreibst Du zwei Namen von Spielern in die erste Tippspalte.

Es macht keinen Sinn, das oder die Fragezeichen gezielt zu tippen, da es dafür später Punktabzüge gibt.

**4 Sp.** Ggf. könnt Ihr natürlich auch Eriks Namen notieren.

**4 Sp.** Erik gibt keinen Tipp ab, wie auch!

### Beispiel

Tommy denkt, dass „Topf“ und „rund“ zusammen gehören, seine Partnerin also Alex ist.

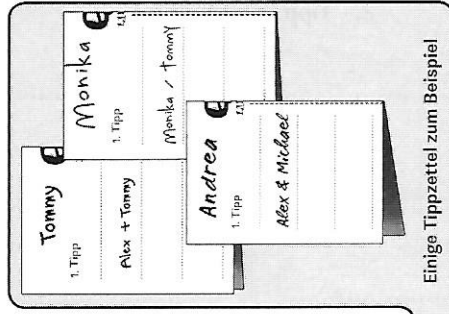
Monika tippt, dass Tommy das gleiche LINQ-Wort hat wie sie, „rund“ erscheint ihr für Topf zu unspezifisch, und „Eimer“ wirkt wie eine Reaktion auf Tommys Wort. „Quadrat“ hingegen passt überhaupt nicht zu „Topf“.

Andrea hat das Fragezeichen und weiß, dass die anderen vier jeweils zu einem Paar gehören. „rund“ und „Quadrat“ gehören für sie zusammen – also tippt sie auf Alex und Michael.

Wer seinen Tipp abgegeben hat, legt seinen Tippzettel mit der Spalte „1. Tipp“ verdeckt auf den Tisch (siehe Abb. rechts).

| Spieler | Hinweis 1 | Hinweis 2 |
|---------|-----------|-----------|
| Alex    | rund      | Deckel    |
| Tommy   | Deckel    | Eimer     |
| Andrea  | Eimer     | Quadrat   |
| Michael | Quadrat   | Gefäß     |
| Monika  | Gefäß     |           |

**Bild des Hinweiszettels:** Alex nennt „rund“ als Hinweis, Tommy „Deckel“, Andrea „Eimer“, Michael sagt „Quadrat“ und Monika „Gefäß“.



Einige Tippzettel zum Beispiel



Tippzettel nach erstem Tipp: Der Tippzettel wird mit dem 2. Tipp nach oben auf den Tisch gelegt.

Spieler

Hinweis 1

Hinweis 2

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

hier falten



Tipp-Zettel

2. Tipp

1. Tipp



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

hier falten



Tipp-Zettel

2. Tipp

1. Tipp