

MALENA IVARSSON

# Love Affairs

EIN PARTNERSPIEL  
UM LUST UND LIEBE

## SPIELANLEITUNG

“Love Affairs” ist ein Spiel für Partner und Paare, in dem es um Liebe, Erotik, Sexualität und ein harmonisches Zusammenleben geht. Es kann von einem oder mehreren Paaren (max. vier Paaren) gespielt werden.

Spielplangestaltung: Klaus Fischer  
Bearbeitung: Illa Schütte / Michael Heinrichs

# Love Affairs

---

1 vierfarbiges Spielbrett, 4 Spielfiguren in verschiedenen Farben,  
1 Zahlenwürfel, 1 Augenwürfel, 272 Spielkarten mit 1509 Fragen/Antworten/  
Begriffen, 1 Block mit 50 Wunschzetteln, 1 Spielanleitung

## SPIELMATERIAL

---

Der Spielplan wird ausgebreitet, die Spielkarten werden nach den jeweiligen Sachgebieten geordnet und die Stapel anschließend gemischt. Jeder Spieler bzw. jedes Paar erhält eine Spielfigur, einen Blankozettel und einen Bleistift. Spielt nur ein Paar, so erhält jeder der beiden Mitspieler außerdem einen rosa Wunschzettel. Die Spielfiguren werden am Wohnungseingang vor dem Feld Nr. 1 postiert.

## SPIELVORBEREITUNG

---

Sexuelle Wünsche und erotische Phantasien werden dem Partner gegenüber häufig nicht ohne Scham ausgesprochen. Die schwedische Sexualpädagogin/-beraterin Malena Ivarsson hat die vielen Ausdrucksformen von Liebe und Sexualität spielerisch so umgesetzt, daß Mitspieler offen und in kommunikativer Form ihr Wissen erweitern und gegenseitiges Verständnis um das "Thema Nr. 1" aufbauen können. Gewonnen hat der Spieler oder das Paar, das zuerst das einladende Himmelbett erreicht hat.

## SPIELIDEE UND ZIEL DES SPIELS

## SPIELREGELN FÜR EIN PAAR

---

Beide Spieler stellen ihre Spielfigur vor dem Feld Nr. 1 auf und würfeln einmal mit dem Augwürfel. Der Spieler mit der höheren Augenzahl beginnt. Er nimmt nun beide Würfel und würfelt sie gleichzeitig. Der Zahlenwürfel bestimmt das Sachgebiet (siehe auch etwas später unter "Zahlenwürfel"), aus dem er eine Frage beantworten muß. Sein Partner zieht diese Karte für ihn (Ausnahme siehe "Scharade") und liest ihm die betreffende Frage vor. Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, so darf er seine Spielfigur um die mit dem Augwürfel gewürfelte Augenzahl vorrücken. Bei einer mit dem Augwürfel gewürfelten "6" darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Beantwortet der Spieler die Frage falsch, so darf er seine Spielfigur nicht vorrücken, und der andere Spieler ist an der Reihe. Verweigert er die Antwort, so muß er seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl zurücksetzen, jedoch höchstens bis zum Anfang des Niveaus (siehe etwas später unter "Niveaus"), in dem sich seine Spielfigur befindet. Spielfiguren dürfen dabei übersprungen, Spielfelder doppelt besetzt werden.

## SPIELVERLAUF

---

Der Weg durch die Wohnung ist unterteilt in drei Niveaustufen. Am Ende jedes Niveaus befindet sich ein gelb markiertes Feld. Ende des 1. Niveaus ist der Eßtisch, Feld Nr. 20; Ende des 2. Niveaus bezeichnet Feld Nr. 40 im Übergang vom Wintergarten zum Badezimmer, Ende des 3. Niveaus und Ziel ist das Himmelbett, Feld Nr. 60.

## NIVEAUS

# Love Affairs

Das Niveau, in dem eine Spielfigur steht, legt fest, welche der drei Fragen/ Begriffe auf den Spielkarten für den Spieler gelten resp. zu beantworten sind. Der erste der beiden Spieler, der jeweils eines der gelb markierten Felder erreicht, darf auf seinem Wunschzettel entsprechend dem Niveau einen Wunsch ankreuzen. Der Wunsch bleibt bis zum Ende des Spiels geheim. Anschließend darf der andere Spieler, ohne nochmals zu würfeln, ebenfalls bis zum gelben Feld vorrücken, jedoch keinen Wunsch ankreuzen.

*Variation: Das Hinzufügen eines eigenen Wunsches, der vor Spielbeginn angegeben wird und dem der Partner vor Spielbeginn zustimmen muß.*

## ZAHLENWÜRFEL

Der Zahlenwürfel bestimmt das Sachgebiet, aus dem die Karten gezogen werden müssen. Jeder Zahl ist wie folgt ein Bereich zugeordnet:

### “HARMONIE”

1

Bei diesen Karten geht es darum, wie gut die Partner einander kennen.

Der Spieler, der eine “Harmonie”-Karte beantworten muß, soll raten, wie sein Partner auf diese Frage antworten wird.

Bei “Harmonie”-Karten zieht der Partner für den Spieler solange eine Karte, bis er eine passende für sie (“Sie”-Karte) oder für ihn (“Er”-Karte) gefunden hat. Der Partner liest dem Spieler die Frage entsprechend dem Niveau 1, 2 oder 3 vor und schreibt anschließend seine Antwort auf einen Zettel.

Dann beantwortet der Spieler die Frage mündlich. Stimmen die beiden Antworten im wesentlichen überein, so gilt die Frage als richtig beantwortet.

*Beispiel: Der Mann hat die Zahl “1 = Harmonie” gewürfelt.*

*Seine Spielfigur steht innerhalb des zweiten Niveaus. Seine Partnerin zieht solange eine Harmonie-Karte, bis sie eine “Er”-Karte gefunden hat.*

*Die Partnerin liest dem Spieler nun die Frage 2 für das zweite Niveau vor.*

*Nachdem sie ihm die Frage vorgelesen hat, schreibt sie ihre Antwort auf einen Zettel. Der Spieler versucht dann seinerseits die Frage zu beantworten resp. ihre Antwort zu erraten. “Harmonieren” beide Antworten, zieht der Spieler seine Figur um die gewürfelte Augenzahl vor.*

### “GESTÄNDNIS”

2

Bei den “Geständnis”-Karten wird der Spieler mit mehr oder weniger heiklen persönlichen Fragen konfrontiert. Auch diese Fragen sind in die drei erwähnten Niveaustufen unterteilt. Außerdem ist angegeben, wem die Fragen gestellt werden sollen, einer Frau (“Sie”-Karte) oder einem Mann (“Er”-Karte).

Muß ein Spieler eine Geständnis-Karte beantworten, zieht sein Partner solange eine Karte für ihn, bis er eine passende (“Sie” oder “Er”) findet, d.h. sie zieht für ihn eine “Er”-Karte, er zieht für sie eine “Sie”-Karte.

*Beispiel: Die Frau soll eine “Geständnis”-Karte beantworten. Ihre Spielfigur steht innerhalb des 1. Niveaus. Der Mann zieht nun solange eine Karte, bis er eine findet, auf der Fragen für “Sie” angegeben sind. Von diesen Fragen muß die Frau nun die erste (für das erste Niveau) beantworten. Eine falsche Antwort gibt es dabei natürlicherweise nicht, bei einer Antwort-Verweigerung müßte sie ihre Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl zurücksetzen.*

# Love Affairs

Bei den 6 Fragen der Spielkarten "Richtig oder falsch?" geht es um Sexualität und Zusammenleben, Biologie oder Psychologie und sexuelle Vorurteile, Sitten und Unsitten. Auf jeder Spielkarte gibt es 3 Fragen für Frauen (rosa unterlegt) und 3 Fragen für Männer (blau unterlegt); für jedes Niveau ist aber wiederum nur eine Frage zu beantworten. Auf den Rückseiten der Karten stehen die richtigen Antworten.

## 3 "RICHTIG ODER FALSCH?"

*Beispiel: Die Frau soll eine "Richtig oder falsch?"-Frage beantworten. Ihre Spielfigur steht innerhalb des 3. Niveaus. Der Mann nimmt vom Stapel der "Richtig oder falsch?"-Karten die oberste Karte und liest seiner Partnerin die Frage Nr. 3 aus dem rosa unterlegten Block vor, die sie anschließend beantwortet. Der Mann vergleicht ihre Antwort mit der richtigen Antwort auf der Rückseite der Karte.*

Auf diesen Karten sind Fragen aus Kunst und Kultur, in denen es um Liebesszenen und bekannte Skandale, u.a. aus der Welt des Films, der Musik, der Literatur und des Theaters, geht. Bei der Antwort darf vorsichtig – beispielsweise in Form weiterer Stichworte – geholfen werden. Die Fragen sind für beide Mitspieler gleich; die richtigen Antworten finden sich auf der Rückseite der Karte. Auch hier wird nach Niveau 1, 2 oder 3 unterschieden.

## 4 "SZENE"

Bei diesen Karten geht es darum, eine Redewendung, einen Titel, einen Begriff etc. so zu zeichnen, daß der Partner diesen erraten kann. Die "Scharade"-Karten sind die einzigen Karten, die der Spieler selbst zieht und alleine liest, wobei er dem Mitspieler verraten darf, welche Art Antwort ("Redewendung", "Spruch", "Titel" etc.) erwartet wird. Dann hat er etwa eine Minute Zeit, um eine kleine Zeichnung anzufertigen, die den für das Niveau 1, 2 oder 3 zutreffenden Begriff darstellt. Hat der Spieler seine Zeichnung fertiggestellt, so reicht er sie seinem Partner. Dieser muß nun raten, welcher Begriff o.a. auf der Karte steht.

## 5 "SCHARADE"

Deutet der Partner die Zeichnung richtig, so darf der Spieler um seine gewürfelte Augenzahl vorrücken. Außerdem darf sein Partner – als Belohnung für den geratenen Begriff und ohne den Zahlenwürfel zu würfeln – ebenfalls eine Augenzahl würfeln und seine Spielfigur entsprechend vorrücken.

Würfelt ein Spieler einen "Joker", so kann sein Partner das Sachgebiet bestimmen, aus dem die Karte gezogen wird. Es wird dann entsprechend diesem Sachgebiet vorgegangen. Zusätzlich darf der Spieler, wenn er die Karte richtig beantwortet hat, ohne den Zahlenwürfel noch einmal eine Augenzahl würfeln und diese ebenfalls setzen.

## 6 "JOKER"

---

Hat der Spieler mit seiner Spielfigur das Ende des dritten Niveaus – Spielfeld Nr. 60 –, das Himmelbett erreicht, so ist das Spiel zu Ende. Die Partner tauschen nun ihre Wunschzettel aus. Die angekreuzten Wünsche müssen unbedingt erfüllt werden!

## SPIELLENDE



## SPIELREGELN FÜR ZWEI ODER MEHRERE PAARE

Es gelten die gleichen Spielregeln wie für ein Paar,  
jedoch mit folgenden Änderungen:

---

### SPIELVERLAUF

Jedes Paar bewegt zusammen eine Spielfigur. Zu Beginn stimmen sich die Paare ab, wer mit dem Würfeln des Zahlenwürfels beginnt. Im weiteren Spielverlauf wechseln sich die Partner darin ab! Alle Paare stellen ihre Spielfigur vor dem Feld Nr. 1 auf und würfeln einmal mit dem Augenzwürfel. Das Paar mit der höchsten Augenzahl beginnt. Einer der Partner würfelt nun den Zahlenwürfel. Das rechts von dem spielenden Paar sitzende Mitspieler-Paar zieht, entsprechend der gewürfelten Zahl, eine dazugehörige oberste Karte und sagt, an welchen der beiden spielenden Partner sich die Frage richtet ("Sie"-Frage oder "Er"-Frage). Enthält die Karte Fragen für beide Partner ("Richtig oder falsch?", "Szene", "Scharade"), so gilt die Frage dem Spieler, der mit dem Zahlenwürfel gewürfelt hat, wobei sich das Paar untereinander abstimmen darf. Bevor der/die Betreffende die Frage beantwortet, darf der andere Partner eine Augenzahl mit dem Augenzwürfel würfeln. Bei einer mit dem Augenzwürfel gewürfelten "6" darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Wird die Karte richtig beantwortet, so darf das spielende Paar eine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Wird die Frage falsch beantwortet, so darf es seine Spielfigur nicht vorrücken. Wird die Antwort verweigert, so muß das spielende Paar seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl zurücksetzen, jedoch höchstens bis zum Anfang des Niveaus, in dem sich die Spielfigur des Paares befindet. Spielfiguren dürfen übersprungen, Spielfelder mehrfach besetzt werden.

---

### NIVEAUS

Es gelten die gleichen Regeln wie für ein Paar, allerdings:  
Das Ankreuzen eines Wunsches auf dem Wunschzettel entfällt,  
ebenso das Vorrücken der anderen Spielfiguren.  
Das Niveau 1, 2 oder 3, in dem sich die Spielfigur des spielenden Paares jeweils befindet, bestimmt jedoch weiterhin die Frage

---

### ZAHLENWÜRFEL

Der Zahlenwürfel dient zur Bestimmung der Sachgebiete.  
Jeder Zahl ist wie folgt ein Sachgebiet zugeordnet:

"HARMONIE"

1

Der Partner, um den es geht ("Er"/"Sie"), schreibt seine Antwort auf einen Zettel. Der Partner, an den sich die Frage richtet, antwortet anschließend laut. Die Antworten werden von den anderen Paaren verglichen.

"GESTÄNDNIS"

2

Siehe unter "Spielregeln für ein Paar"

# Love Affairs

Siehe unter "Spielregeln für ein Paar"

**3** "RICHTIG ODER FALSCH?"

Siehe unter "Spielregeln für ein Paar"

**4** "SZENE"

Die "Scharade"-Karten sind die einzigen Karten, die der spielende Partner (der den Zahlenwürfel gewürfelt hat) selbst zieht und alleine liest. Dann hat er zwei Minuten Zeit, um die Scharade vorzuführen. Danach müssen die Mitspieler die richtige Antwort erraten. Zur Unterstützung des Scharade-Spiels gibt es Handzeichen, die am Ende der Spielanleitung abgebildet sind. Diese Hilfszeichen sollten verwendet werden, um die Scharade leichter vorspielen zu können. Es ist auch erlaubt, die Aufführung mit einigen Einleitungsworten zu beginnen, die zum Thema hinführen, ohne es jedoch preiszugeben. Auf jeden Fall können die Spieler bei Spielbeginn selbst festlegen, was bei der Scharade erlaubt ist (zum Beispiel in die Luft malen, auf Dinge im Raum zeigen etc.). Errät der Partner des Scharade-Spielers die Darstellung, so darf das Paar seine Spielfigur um die gewünschte Augenzahl vorrücken. Errät ein anderes Paar die Darstellung (aber erst, wenn das spielende Paar aufgegeben hat), so darf dieses seine Spielfigur um jene gewürfelte Augenzahl vorrücken, und das spielende Paar muß seine Figur stehenlassen.

**5** "SCHARADE"

Siehe unter "Spielregeln für ein Paar"

**6** "JOKER"

---

Hat ein Paar mit seiner Spielfigur das Ende des dritten Niveaus, das Himmelbett erreicht, so darf es sich erst "hineinlegen", wenn es die Zielfragen beantwortet hat. Es muß auf dem Feld 59 vor dem Bett bis zur nächsten Runde warten, die restliche gewürfelte Augenzahl verfällt. Wenn das Paar wieder an der Reihe ist, zieht das rechts von ihm sitzende Paar eine Karte aus dem Sachgebiet "Richtig oder falsch?". Von den darauf stehenden 6 Fragen muß das Paar gemeinsam mindestens drei richtig beantworten. Dabei ist es gleich, welcher der beiden Partner antwortet. Hat das Paar keine drei richtigen Antworten, so muß es bis zur nächsten Runde warten und es dann erneut versuchen. Erst wenn ein Paar drei der sechs Zielfragen von einer "Richtig oder falsch?"-Karte richtig beantwortet hat, darf es ins Himmelbett steigen, und das Spiel ist zu Ende.

## SPILENDE

## SCHARADE ABC

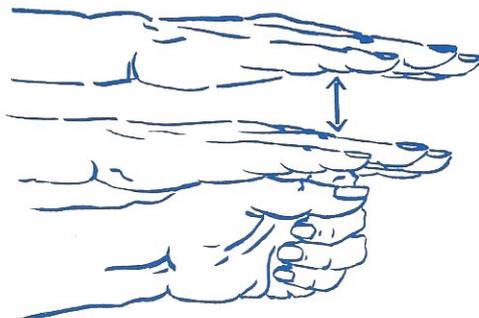
Weitere Handsymbole können unter den Mitspielern verabredet werden.



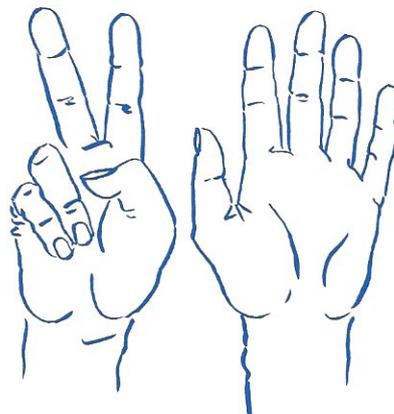
Kurzes Wort /  
weitgeöffnete  
Hände:  
langes Wort



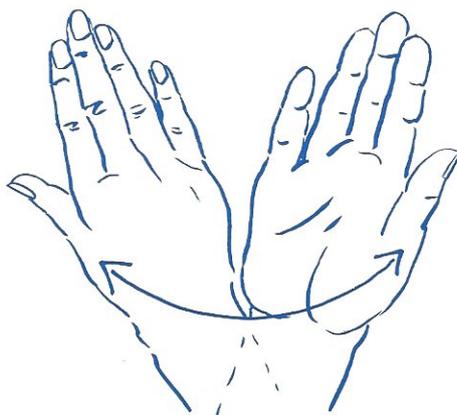
Anzahl  
Buchstaben



auf / ab



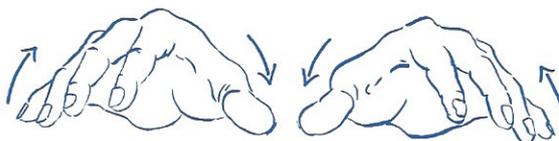
Anzahl Wörter



Gegensatz zu...



Klingt wie...



ungefähr/etwa

# PARTNER-WUNSCHZETTEL

## ESSTISCH – NACH NIVEAU 1

- Am nächsten freien Tag Frühstück im Bett serviert bekommen .....
- Beim nächsten Ausflug von Dir unter freiem Himmel geliebt werden .....
- Beim nächsten Mal nachts nicht aufstehen müssen,  
wenn die Kinder wach werden .....
- Im Dunkeln zu meiner Musik tanzen .....
- Von Dir ausgezogen werden .....
- Nach Deiner Wahl zehn Küsse bekommen .....
- Einen heißen Liebesbrief von Dir bekommen .....
- Einen Abend ohne Fernsehen verbringen .....
- Das Ziel für den nächsten Ausflug bestimmen dürfen .....

## WINTERGARTEN – NACH NIVEAU 2

- Von Dir beim Duschen eingeseift werden .....
- Mit Dir Telefonsex haben .....
- Einen Strauß meiner Lieblingsblumen geschenkt bekommen .....
- Mindestens eine Viertelstunde gestreichelt werden .....
- Am ganzen Körper geküßt werden .....
- Champagner am Bett serviert bekommen .....
- Einen Striptease von Dir vorgeführt bekommen .....
- Im Bett eine erotische Geschichte erzählt oder vorgelesen bekommen .....
- Beim Sex mit Dir ein besonders raffiniertes Kondom verwenden dürfen .....

## HIMMELBETT – NACH NIVEAU 3

- Einen Tag lang nichts entscheiden müssen .....
- Heute Nacht alles bestimmen dürfen .....
- Zu einem romantischen Essen eingeladen werden .....
- Zu einem erotischen Film eingeladen werden .....
- Ein Wochenende gestalten dürfen .....
- Ein eigenes Sexabenteuer mit Dir erfinden und durchführen .....
- Reizwäsche geschenkt bekommen .....
- Von Dir in einem öffentlichen Verkehrsmittel verführt werden .....
- Mindestens zehn Minuten nach meinen Wünschen massiert werden .....

259615

## IMPRESSUM

© -1990 HANSESTADT VERLAG, HAMBURG

“Love Affairs” einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung/Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Redaktion:	Rüdiger M. Wöllert, Barsbüttel
Illustration der Spielschachtel und des Spielplans:	Klaus Fischer, Hamburg
Layout und Satz der Spielanleitung:	YPS / Astrid Koors, Hamburg
Lithographie:	ReproDukt GmbH, Langenhagen
Vertrieb:	Spielbrett Berlin, Fehrbelliner Str. 29, 1000 Berlin 20