

MUSCHELN

**Gut hingehört
ist halb gewonnen**

SCHMIDT - SPIELINFO

Spieltyp: Ratespiel

Spielerzahl: 3-8

Altersempfehlung: ab 14 Jahren

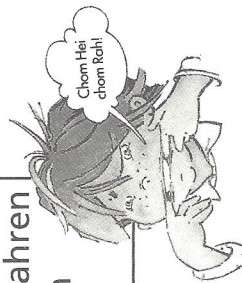
Spieldauer: ca. 30 Minuten

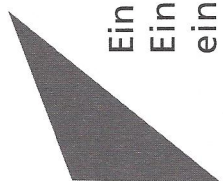

Können ○●○○○ Glück

nach dem fünften Versuch noch keine richtige Lösung gefunden haben, wird der Zug abgebrochen; die Spielfigur des "Nuschlers" verbleibt an ihrem Platz. In beiden Fällen (Spruch erraten oder nicht) kommt anschließend der nächste Spieler an die Reihe. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel, würfelt, dreht den Pfeil und beginnt zu nuscheIn... und wundert sich seinerseits, warum plötzlich alle über ihn lachen.

Spielende

Auf diese Weise wird reihum gespielt, bis ein Spieler mit seiner Figur das Zielfeld (letztes Feld der Bahn) erreicht oder überschreitet. Dieser Spieler ist Sieger ... und darf sich in Zukunft, auf jeden Fall aber bis zum nächsten Spiel, "Meister des Nuscheln" nennen!

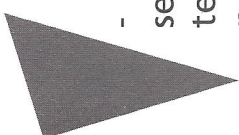
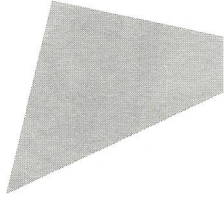




Ein wirklich ganz einfaches Spiel!
Einer sagt ein Sprichwort oder eine Redewendung, wie z.B. "Probieren geht über studieren", die anderen müssen erraten, was er sagt. Zu einfach, werden Sie denken! Soweit richtig, doch was ist, wenn derjenige, der den Spruch vorträgt, währenddessen seine Zunge herausstreckt und daraufbeißt. Dann klingt das ganze nämlich eher so: "Ro-ier-än gä üä Cho-ier-än".

Jetzt ist es schon nicht mehr so einfach, oder?! Probieren Sie es doch einmal aus. Welche Sprichwörter oder Redewendungen haben wir vorne auf der Titelseite wiedergegeben? Na ...?

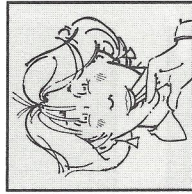
Tja, und daß bei dieser fröhlichen Nuschelei kein Auge trocken bleibt, das ist sicher !!
Also in diesem Sinne: "Fie fä-nöh-än"!



- ebenso wie der "Nuschler" selbst - die vom Würfel angezeigte und der Nummer des geratenen Spruchs entsprechende Punktzahl (1 - 3 Punkte), d.h. beide Spieler rücken ihre Spielfigur entsprechend vor.

Hinweis: Wie exakt eine Antwort mit der Textvorlage übereinstimmen muß, sollte die Gruppe zu Beginn des Spiels festlegen. Unsere Empfehlung ist, das Spiel nicht zu ernst zu nehmen (was kaum schwerfallen dürfte!) und großzügig bei der Bewertung der Antworten zu verfahren.

Da es des öfteren vorkommen wird, daß der Spruch nicht gleich beim ersten Nuschelversuch erraten wird, ist es dem "Nuschler" ausdrücklich erlaubt, den Spruch mehrere Male zu wiederholen. Sollten die Mitspieler aber auch



„Schlimmer Finger“:

Die drei mittleren Finger einer Hand hochkant und bis zur Hälfte in den Mund stecken und leicht daraufbeißen.

Der Spieler („Nuschler“) trägt nun den vom Würfel bestimmten Spruch in der vom Pfeil festgelegten Art vor. Die restlichen Spieler sollten sich unterdessen bemühen - nachdem sie sich ihre Lachtränen aus den Augen gewischt haben - herauszufinden, was der „Nuschler“ zu sagen versucht. Dabei können sie ihre Vermutungen jederzeit laut äußern; es gibt keine Strafe für falsche Rateversuche, die ein Spieler in einer Runde beliebig oft anstellen kann.

Derjenige Spieler, der als erster die richtige Antwort nennt, erhält

Spielziel

Die Spieler erhalten für richtiges Raten der einzelnen Sprüche 1 bis 3 Punkte und können ihre Figuren entsprechend vorrücken. Wer mit seiner Spielfigur schließlich als erster das Zielfeld erreicht, ist Gewinner.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 78 Spielkarten mit 468 Sprichwörtern, Redewendungen und Zitaten
- 8 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Drehpfeil

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel muß zunächst einmal der Drehpfeil montiert werden, indem die anhängende Niete gelöst und von unten in das vorgesehene Loch des

Spielplans gedrückt wird.
Anschließend wird der Pfeil hineingesteckt.

Alle Karten werden gut gemischt und zu einem Stapel ausgelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld (Pfeil).

Der Spieler mit dem größten Mund beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, nimmt er die oberste Karte vom Stapel und dreht sie herum, so daß nur er den Text der Rückseite lesen kann.

Dann würfelt er, um herauszufinden, welchen der drei Sprüche er vortragen soll. Und schließlich dreht er den Pfeil, um zu bestimmen, auf welche Art und Weise er dieses tun muß:

„Dicke Lippe“:

Die Zunge fest gegen die Unterlippe drücken.

„Zungenbeißer“:

Die Zunge so weit wie möglich aus dem Mund herausstrecken und leicht daraufbeißen. (Die Zunge darf beim Sprechen nicht zurück in den Mund gezogen werden!)

„Au Backe“

Die Zunge so weit wie möglich in Richtung einer Backe aus dem Mund herausstrecken.

„Großmaul“:

Den Mund so weit wie möglich aufsperrten. (Darf beim Sprechen nicht geschlossen werden!)

