

# Professor Pünschge

alles ist **um**denkbar

## Spielregel

Auch heute hat Professor Pünschge das Denken wieder neu erfunden.

Voller neuer Ideen verlässt er seine „Denk-Bar“ und geht zufrieden nach Hause. Dorthin führt nur ein Weg. Aber Professor Pünschge läuft trotzdem jeden Tag anders – nach Lust, Laune und seiner ganz persönlichen Logik.

Manchmal möchte er Tieren begegnen. Dann wieder meidet er jeglichen Sonnenkontakt. Es gibt auch Tage, an denen er nur jedes dritte Feld auf dem Weg nach Hause betritt...

Ganz schön verschoben? Nein, nur ein bisschen abgehoben! Denn nach Hause begleiten kann den gewitzten Professor nur, wer die Logik seiner Gedanken „knackt“ ...

### Spielmaterial:

1 Spielplan

117 Spielkarten mit insgesamt 702 „Aufgaben“



1 Figur  
Professor  
Pünschge

1 Kartenbox

25 Markierungssteine:

- 15 weiße
- 10 schwarze

60 Kristalle:

- 30 weiße Kristalle mit dem Wert 1
- 20 blaue Kristalle mit dem Wert 5
- 10 rote Kristalle mit dem Wert 20

## Ziel des Spiels

Findet heraus, welche Felder **Professor Pünschge** auf dem Weg nach Hause betreten oder meiden möchte! Zieht aus seinen „Schritten“ die korrekten logischen Schlüsse! Gelingt es Euch, den Professor ausschließlich über die von ihm „gewünschten“ Felder bis nach Hause zu bringen?

### Ihr habt die Wahl:

☛ kooperativ: Ihr versucht **gemeinsam** der Logik des Professors auf die Schliche zu kommen.  
**oder**

☛ kompetitiv: Ihr messt im Wettbewerb **gegeneinander** Eure geistigen Kräfte.

Für das erste Mal empfehlen wir Euch das kooperative Spiel. Die kompetitive Spielregel findet Ihr ab Seite 5.

### Wichtige Tipps für Einsteiger:

☛ Spielt die ersten Runden unbedingt mit den hellblauen „Junior-Karten“ und ignoriert vorerst deren schwierigere Rückseiten. Diese Karten enthalten die einfachsten Aufgaben und führen behutsam an die Logik des Spiels heran. Später könnt Ihr die Aufgaben entweder „bunt gemischt“ oder nach Schwierigkeitsgraden sortiert spielen.

☛ Welche Art von Aufgaben es gibt, lest Ihr im Kapitel **Was kommt da auf uns zu?** ab Seite 7.



## Spielvorbereitung

Stellt **Professor Pünschge** auf die „Denk-Bar“ (Startfeld), mischt die Spielkarten und stellt diese in der Kartenbox griffbereit neben dem Spielplan ab. Die Markierungssteine legt Ihr sortiert neben den Spielplan. Auch die Kristalle sortiert Ihr und legt sie als **Vorrat** neben dem Spielplan ab.



☛ Kristalle gibt es im Wert  
1 (weiß), 5 (blau) und 20 (rot).



☛ Die Karten haben jeweils zwei verschieden farbige Seiten mit je drei Aufgaben. Die Farben geben den Schwierigkeitsgrad an:  
hellblau = Junior (Einstiegsaufgaben)  
grün = einfach  
gelb = mittelschwer  
rot = schwer  
dunkelblau = Gourmet (besonders originelle Aufgaben).



Um die Orientierung zu erleichtern, sind die „allgemeinen Regeln“, die für **beide** Varianten gelten, **gelb** unterlegt.

# Miteinander schaffen wir das!

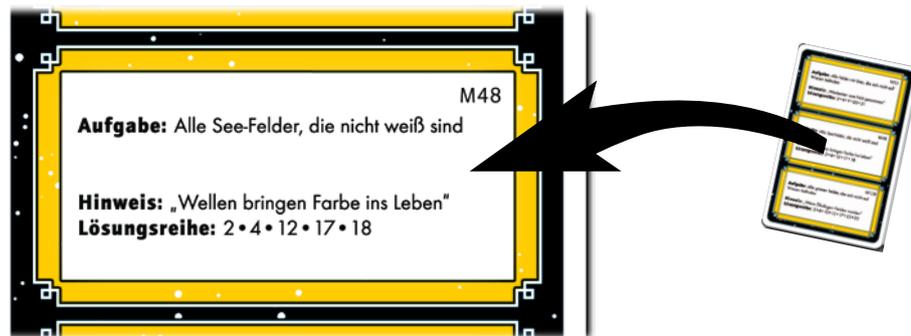
## Die kooperative Regel

Beim kooperativen Spiel übernimmt ein Spieler die Rolle des Professors. Er zieht eine Karte und sucht eine Aufgabe aus, die er seinen Mitspielern stellt. Diese diskutieren gemeinsam, welche Felder „richtig“ und welche Felder „falsch“ sind. Unterlaufen ihnen dabei wenig Fehlversuche, steigern sie ihre Gewinnchancen und schmälern die Einnahmen von **Professor Pünschge**.

## Spielablauf:

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Professors. Er entnimmt der Kartenbox die **hinterste** Karte, so dass nur er die Vorderseite dieser Karte zu Gesicht bekommt. Von dort sucht er sich eine Aufgabe aus, **liest sie aber nicht vor**. Dann markiert er die ersten beiden Felder der Lösungsreihe dieser Aufgabe auf dem Spielplan mit je einem weißen Markierungsstein. Die anderen Spieler sind die **Assistenten**. Sie versuchen die Aufgabe zu lösen.

Beispiel:



Lösungsreihe: 2 • 4 • 12 • 17 • 18

Die Felder 2 und 4 des Spielplans werden mit einem **weißen Chip** markiert.



Der Professor legt Kristalle im Wert von **mindestens vier**, aber **maximal elf** aus dem Vorrat auf sein Häuschen (Zielfeld).

Dann sind die Mitspieler **reihum** am Zug (aktiv).

## Und los geht's!

Die Assistenten beraten und entscheiden gemeinsam, auf welches Feld sie die Spielfigur setzen. Sollten sich die Spieler nicht auf ein Feld einigen können, zieht der aktive Spieler die Spielfigur auf ein Feld seiner Wahl.

Wurde die Figur auf ein „richtiges“ Feld gestellt, gibt der Professor ein fröhliches „**brumm brumm**“ von sich. Wurde die Figur auf ein „falsches“ Feld gestellt, lässt der Professor ein unwirsches „**möööb**“ vernehmen. (Natürlich könnte der Professor auch in verständlichem Deutsch „falsch“ und „richtig“ sagen, aber wie wir alle wissen, sind geniale Professoren manchmal etwas eigenartig.)

## FALSCH und RICHTIGE Felder:

✱ Ein Feld ist **falsch**, wenn es

- in der Lösungsreihe gar nicht vorkommt
- zwar in der Lösungsreihe vorkommt, aber **nicht** das **nächste** Feld der Lösungsreihe ist. Der Professor legt auf dieses (falsche) Feld einen **schwarzen** Markierungsstein.

✱ Ein Feld ist **richtig**, wenn es das **nächste** Feld der Lösungsreihe ist. Der Professor legt auf dieses Feld einen **weißen** Markierungsstein und entfernt sofort **sämtliche** schwarzen Markierungssteine vom Spielplan.

*Beispiel: Lösungsreihe 1•3•5•7•9•11•13•15•17...*

*Feld 1 und 3 sind als richtig markiert.*

*Nach eingängiger Diskussion mit seinen Mitspielern stellt Bernd **Professor Pünschge** auf Feld 7. Dieses Feld ist zwar Bestandteil der Lösungsreihe. Weil aber Feld 5 noch nicht als **richtiges** Feld erkannt (und markiert) wurde, ist Feld 7 derzeit noch **falsch** („**möööb!**“) und wird deshalb mit einem schwarzen Markierungsstein belegt.*

*Gegen den Rat der anderen Assistenten stellt Renate **Professor Pünschge** auf Feld 6. Auch dafür erntet sie ein „**möööb!**“: Dieses Feld gehört nicht zur Lösungsreihe und erhält einen schwarzen Markierungsstein.*

*Uta folgt dem Rat ihrer Mitspieler und stellt **Professor Pünschge** auf Feld 5. Richtig! („**brumm brumm!**“) Das nächste Feld der Lösungsreihe ist damit „geknackt“ und erhält einen weißen Markierungsstein. Die schwarzen Markierungssteine von Feld 6 und 7 werden wieder entfernt. Nun versucht es Uta mit Feld 9. Das ist – „**möööb!**“ – falsch, denn das **nächste** (und damit richtige) Feld der Lösungsreihe wäre Feld 7 gewesen. Feld 9 wird schwarz markiert.*

*Thorsten probiert es mit Feld 7. „**Brumm brumm!**“ Richtig! Danach probiert er Feld 9. Auch richtig. Wie wär's jetzt mit Feld 11? ... Ja, auch damit gelangt er auf das **nächste** Feld der Lösungsreihe...*

**Wer die Spielfigur auf ein richtiges Feld zieht, ist weiter am Zug. Andernfalls folgt sein linker Nachbar. Der Professor zieht die Spielfigur nie. Er wird in dieser Zugreihenfolge einfach übergangen.**

*Übrigens: Die Spielfigur startet bei jedem Spielzug von dem Feld, das zuletzt als „richtig“ (weiß) markiert wurde. Zwischen den einzelnen Spielzügen darf die Figur beiseite gestellt werden, damit alle Informationen der Spielfelder stets für alle Spieler sichtbar sind.*

Immer wenn die Spielfigur auf ein **falsches** Feld gesetzt wird, erhält der Professor sofort einen weißen Kristall vom Zielfeld (im Beispiel oben also insgesamt 3). Nachdem der letzte Kristall vergeben wurde, liest der Professor den **Hinweis** der Aufgabenkarte vor. Von nun an erhält er bei jedem weiteren **falschen** Feld, das die Spielfigur betritt einen weißen Kristall **vom Vorrat**. Um Auszahlungen korrekt durchführen zu können, werden Kristalle ggf. ihrem Wert entsprechend, in andersfarbige Kristalle umgetauscht.

## Endlich zu Hause! (Das Zielfeld)

Wird die Spielfigur ins Zielfeld gezogen, obwohl noch nicht alle Felder der Lösungsreihe „geknackt“ wurden, ernennt die Assistenten ein „möööb“ vom Professor. Die Spieler versuchen weiter, die Aufgabe zu lösen.

Wird die Spielfigur – begleitet von einem „brumm brumm“ des Professors auf das Zielfeld gezogen, sind alle Felder der Lösungsreihe „geknackt“.

Das wird belohnt! Hierzu gibt es drei Möglichkeiten:

- ✿ Erreicht **Professor Pünschge** das Zielfeld, ohne dass der Hinweis vorgelesen wurde, erhalten alle Assistenten Kristalle im Wert von 5 aus dem Vorrat.
- ✿ Erreicht **Professor Pünschge** das Zielfeld im Spielzug, der unmittelbar auf das Vorlesen des Hinweises folgt, erhalten alle Assistenten Kristalle im Wert von 2 aus dem Vorrat.
- ✿ Erreicht **Professor Pünschge** das Zielfeld später, gibt es keine Belohnung.

Liegen nun noch Kristalle im Zielfeld, werden diese in den Vorrat zurückgelegt. Die Rolle des Professors geht an den Spieler zur Linken des bisherigen Professors über.

## Das Spiel endet ...

... nachdem jeder Spieler (reihum) einmal die Rolle des **Professors** gespielt hat. Wer nun die wertvollsten Kristalle besitzt, gewinnt. Es kann mehrere Gewinner geben.

... zu früh???!!!

Wer's länger möchte, kann z.B.

- ✿ so lange spielen bis jeder Spieler zweimal (dreimal, viermal ...) **Professor Pünschge** war. **Professor Pünschge** empfiehlt: „Notieren Sie ab und zu mal den Spielstand.“
- ✿ zunächst eine komplette Runde kooperativ spielen und dann eine komplette Runde den abweichenden Regeln der kompetitiven Variante folgen, so dass jeder Spieler in beiden Spielvarianten je einmal die Rolle des Professors übernimmt.

## Mehr Wettbewerb!

### Die abweichenden Regeln der kompetitiven Variante

**Kristalle im Wert von 5** werden auf das Häuschen (Zielfeld) gelegt.

Wer am Zug ist, stellt die Spielfigur auf ein Feld **seiner** Wahl.

Die Spieler diskutieren nicht, welche Felder richtig oder falsch sind, sie versuchen, ihr „Wissen“ und ihre Vermutungen für sich zu behalten, um die Aufgabe möglichst selbst zu lösen.

**Aber:** Bei jedem Spielzug dürfen Mitspieler ihre **Hilfe anbieten**:

### Hilfe anbieten

Wer nicht selbst am Zug ist, aber glaubt, **Professor Pünschge** fehlerfrei ins Ziel führen zu können, darf dem aktiven Spieler Hilfe anbieten. Der aktive Spieler darf die Hilfe **ablehnen**. Nimmt er sie jedoch an, teilt ihm der helfende Spieler mit, welche Lösungsreihe (bzw. welche dahinter stehende Logik) er für richtig hält. Der aktive Spieler darf nun diesem Hilfsvorschlag folgen, indem er die Spielfigur nacheinander genau auf die Felder stellt, die der helfende Spieler vorgibt. Er darf die geleistete Hilfe aber auch ignorieren, nachdem er sie angehört hat und dann einen ganz anderen Zug machen.

**Beispiel A:** Thorsten ist am Zug. Renate bietet ihm Hilfe an. Thorsten lehnt ab. Renate behält ihr Wissen für sich.

**Beispiel B:** Thorsten ist am Zug. Renate bietet ihm Hilfe an. Thorsten akzeptiert dies, hört sich Renates Vorschlag an, folgt diesem und löst so die Aufgabe. Thorsten und Renate teilen sich die Belohnung (wobei sie von den erbeuteten 5 Kristallen 3 erhält).

**Beispiel C:** Thorsten ist am Zug. Renate äußert eine Lösungsidee. Thorsten folgt dieser Idee und löst so die Aufgabe. Da Renate ihre Lösungsidee einfach mitgeteilt hat, ohne danach zu fragen, ob Thorsten sie überhaupt hören möchte, bekommt Thorsten die fällige Belohnung alleine. Renate geht leer aus.

**Beispiel D:** Thorsten ist am Zug. Renate bietet ihm Hilfe an. Thorsten akzeptiert dies und lauscht Renates Vorschlag. Daraufhin beschließt er jedoch, einen anderen (erfolglosen) Spielzug zu machen. Anschließend ist Uta am Zug. Sie hat Renates Lösungsvorschlag ebenfalls gehört, folgt diesem und löst damit die Aufgabe. Da nicht Uta (sondern Thorsten) Renate um Hilfe gebeten hat, kassiert Uta die Belohnung für die Lösung der Aufgabe **alleine**.

## Der Professor wettet darauf, dass seine Aufgabe ungelöst bleibt

Vor dem ersten Spielzug darf der Professor darauf wetten, dass es den **beiden ersten** Assistenten nicht gelingen wird, seine Aufgabe zu lösen. Behält er damit Recht, darf er – nachdem diese beiden Spieler am Zug waren:

✦ die Wette beenden und den Wetteinsatz kassieren  
oder

✦ den Wetteinsatz erhöhen und behaupten, dass auch die nächsten beiden Spieler die Aufgabe nicht lösen werden.

### So wettet der Professor:

Er legt einen weißen Kristall vom Vorrat auf die „Denk-Bar“ (Startfeld). Erhöht er diesen Einsatz zum ersten mal, legt er Kristalle im Wert von 2 dazu. Bei der zweiten Erhöhung steigt der ausgelegte Wert um weitere 3, beim nächsten mal um 4, dann um 5 usw. Das bedeutet, dass zunächst ein weißer Kristall ausliegt, nach der ersten Erhöhung 3, nach der zweiten schon 6, dann 10, 15, 21 usw.

Beendet er die Wette, nimmt er alle Kristalle, die bereits auf der „Denk-Bar“ (Startfeld) liegen, an sich. Er liest dann den **Hinweis** der Aufgabenkarte vor und darf fortan keinen Wetteinsatz mehr auslegen. Damit endet auch der Wettbewerb der anderen Spieler. Ihr habt nun noch genau einen Spielzug zur Verfügung, um die Aufgabe **gemeinsam** zu lösen und so 2 Kristalle zu gewinnen – genau wie in der kooperativen Spielvariante beschrieben.

Der Professor verliert seine Wette, wenn es einem Spieler gelingt **Professor Pünschge** ins Ziel zu ziehen, bevor der Professor den Wetteinsatz an sich genommen hat.

### Ziel erreicht!

Gelingt es einem Spieler die Spielfigur auf das Zielfeld zu ziehen bevor der Hinweis vorgelesen wurde, erhält dieser Spieler alle Kristalle, die auf dem Start- und Zielfeld ausliegen. Löst ein Spieler eine Aufgabe, weil er der Hilfestellung eines Mitspielers gefolgt ist, teilt er die Belohnung mit diesem Spieler. Bleibt dabei ein (unteilbarer) Kristall übrig, erhält diesen der Hilfesteller.

**Beispiel A:** „Professor“ Bernds Einsatz beträgt 10. Nun löst Renate die Aufgabe. Sie erhält Bernds Einsatz (10) und die Kristalle vom Zielfeld (5).

**Beispiel B:** „Professor“ Bernd beendet seine Wette, erhält den Wetteinsatz und liest den Hinweis vor. Im nächsten Zug lösen die Mitspieler die Aufgabe. Sie erhalten jeweils Kristalle im Wert von 2.

## Was kommt da auf uns zu?

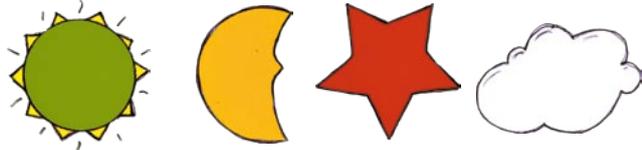
### So „ticken“ die Aufgaben von Professor Püschge

Ist Euch schon aufgefallen, dass die Spielfelder auf **Professor Püschges** Weg ...

... 7 unterschiedliche Symbole (Bank, Drachen, Eule, Fisch, Leiterwagen, Steinbock, Stier) in unterschiedlicher Anzahl und in wechselnden Kombinationen zeigen?

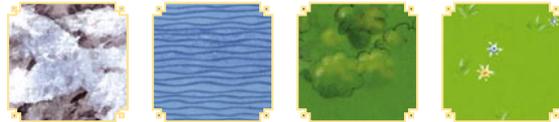


... 4 verschiedene Formen (Sonne, Mond, Stern, Wolke) haben?



... 4 verschiedene Farben (grün, gelb, rot, weiss) besitzen?

... in 4 unterschiedlichen Gebieten (Gebirge, See, Wald, Wiese) gelegen sind?



... von 1 bis 26 nummeriert sind?

... auf geraden Strecken oder Eckfeldern positioniert sind?

Diese Informationen sind zur Lösung von **Professor Püschges** Aufgaben besonders wichtig. Es könnte nämlich sein, dass sich der Professor in den Kopf gesetzt hat, ausgerechnet alle gelben Felder anzusteuern, in denen sich ein Fisch befindet—oder alle Mond-Felder, die sich nicht im Wald befinden—oder alle Felder mit **geraden** Zahlen—oder ...

Allerdings ist es auch nicht auszuschließen, dass er ganz schlicht ausschließlich auf alle Felder der oberen Spielplanhälfte gelangen möchte.

Ihr werdet jedoch **keine** Aufgaben finden, die so komplex (d.h. durch viele Bedingungen eingeschränkt) sind, dass man sie nur durch pures Glück und Raten herausbekommen könnte (z.B.: „Alle grünen Mond- und Sonne-Felder, auf denen mindestens zwei Beine zu sehen sind.“)

Außerdem besteht jede Lösungsreihe aus mindestens vier Feldern.

### A. Die Junior-Karten (Farbe: hellblau)

Hier findet Ihr Aufgaben, die

✱ durch eine **einzig**e Bedingung (z.B. „Mond“) definiert sind



Beispiel: „Jedes Mond-Feld“ oder „Jedes weiße Feld“ oder „Alle Felder ungerader Zahl“.

Spielt die ersten Spielrunden zum „Aufwärmen“ bitte ausschließlich mit Junior-Karten. Nehmt diese Karten aber auch bei späteren Spielrunden **nicht** aus dem Spiel. Ihr werdet feststellen, dass diese schlichten Aufgaben sehr „heimtückisch“ sein können: Wenn Ihr eine anspruchsvollere Aufgabe erwartet, lässt Euch so eine Junior-Aufgabe manchmal ganz schön „ins Leere“ denken... Und damit habt Ihr auch schon einen besonders brauchbaren Tipp für das gesamte Spiel erhalten: **Denkt einfach!** Je komplizierter Euer Denken ist, desto weiter entfernt Ihr Euch von dem, was sich in **Professor Püschges** Kopf abspielt!

## B. Die einfachen Aufgaben

Hier findet Ihr Aufgaben, die

- ✦ zwei Bedingungen gleicher Art (z.B. Farbe) zugleich gelten lassen  
*Beispiel:* „Alle grünen und roten Felder“
- ✦ bestimmte Felder ausschließen  
*Beispiel:* „Alle Felder, auf denen sich kein Fisch befindet“
- ✦ „Sprünge“ verlangen  
*Beispiel:* „Jedes 3. Feld“ oder „2 Felder falsch/2 Felder richtig (in ständiger Wiederholung)“
- ✦ „Sprünge“ auf einfach definierte Felder verlangen  
*Beispiel:* „Nächster Stern, dann nächster Mond (in ständiger Wiederholung)“
- ✦ durch die Anzahl der Felder-Symbole definiert sind  
*Beispiel:* „Alle Felder, in denen sich 3 Symbole befinden“
- ✦ durch zwei Bedingungen (z.B. Grün/Leiterwagen) definiert sind  
*Beispiel:* „Alle grünen Felder, auf denen sich ein Leiterwagen befindet“



## D. Die schweren Aufgaben

Hier findet Ihr Aufgaben, die

- ✦ zwei Bedingungen ausschließen  
*Beispiel:* „Alle Felder, die weder Fisch noch Wolke zeigen“
- ✦ eine Wiederholung von „Sprungsequenzen“ verlangen  
*Beispiel:* „2 mal Wolke, dann 2 mal Stern (in ständiger Wiederholung)“
- ✦ zwei anspruchsvolle Bedingungen (auch ungleicher Art) gelten lassen  
*Beispiel:* „Alle See-Felder und alle Felder, auf denen sich ein Steinbock befindet“
- ✦ sich auf die Position definierter Felder beziehen  
*Beispiel:* „Alle grünen Felder der oberen Spielplanhälfte“
- ✦ „Sprünge“ auf anspruchsvoll definierte Felder verlangen  
*Beispiel:* „Nächstes Feld Bank, dann nächstes Feld Fisch“
- ✦ „Sprünge“ verlangen, die an definierten Orten variieren  
*Beispiel:* „Immer 1 Feld springen, aber von einem Wiesenfeld aus 4 Felder weit springen“



## C. Die mittelschweren Aufgaben

Hier findet Ihr Aufgaben, die

- ✦ auf Felder vor oder hinter bestimmten Orten verweisen  
*Beispiel:* „Jedes Feld, das sich unmittelbar vor einem Stern-Feld befindet“
- ✦ durch eine Bedingung definiert sind, aber davon bestimmte Felder ausschließen  
*Beispiel:* „Alle See-Felder, die nicht weiß sind“
- ✦ zwei Bedingungen (auch ungleicher Art) zugleich gelten lassen  
*Beispiel:* „Alle gelben Felder und alle Wolke-Felder“
- ✦ auf- oder absteigende „Sprünge“ verlangen  
*Beispiel:* „1 Feld richtig–2 falsch, dann 1 richtig–3 falsch, dann 1 richtig–4 falsch ... usw.“
- ✦ ein definiertes Wechselspiel bestimmter Felderarten verlangen  
*Beispiel:* „3 mal Mond, dann 3 mal Sonne (in ständiger Wiederholung)“
- ✦ sich auf die Position der Felder beziehen  
*Beispiel:* „Alle Felder jeder zweiten Geraden“
- ✦ die eine bestimmte Anzahl der Felder-Symbole ausschließen  
*Beispiel:* „Alle Felder mit 1 oder 3 (nicht jedoch 2) Symbolen“



## E. Die „Gourmet-Aufgaben“

Diese Aufgaben sind teilweise einfach und teilweise (mittel-)schwer. Gemeinsam ist ihnen, dass sie eine eigenwillige Originalität besitzen. Mehr wird hier noch nicht verraten.



## F. Für die Kreativen...

Stellt Euren Mitspielern doch einfach mal Aufgaben, die Ihr Euch selbst ausgedacht habt! Bestimmt werdet Ihr dabei merken, dass es schwieriger ist, lösbare Aufgaben zu ersinnen, als unlösbare! (Deshalb solltet Ihr diese Variante auch erst dann spielen, wenn Ihr schon reichlich „geübt“ habt.)

© 2008 Zoch GmbH

Autor: Klaus Zoch

Illustration: Eva Paster

Grafik und Layout: Oliver Richtberg

Spielregel- und Ersatzteilservice:

Zoch GmbH

Brienner Straße 54a

80333 München

www.zoch-verlag.com

Vertrieb Schweiz:

CARLETTO AG

Moosacherstraße 14, Postfach

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch