

Mit dem Ablauf dieser Spielfolge ist der erste Dialog und die erste Wertung abgeschlossen. Nun ist Spieler B an der Reihe, einen zweiten Dialog mit A zu eröffnen, indem er den Rückseiten-Text der waagrecht zu lesenden Sprechblase auf seiner Karte vorträgt. A antwortet mit dem Text der senkrecht zu lesenden Sprechblase, die er auf der Rückseite seiner Karte abgedruckt findet.

Der weitere Spielablauf und die Punktwertung gestalten sich wie im 1. Beispiel genannt.

Haben B und A den zweiten Dialog beendet, teilt der Spielführer an die folgenden Mitspieler C und D die nächsten beiden Karten aus.

Wer nach Beendigung von z. B. 6 Runden, die im voraus festgelegt werden, die meisten Punkte gesammelt hat, wird Sieger im SALTA Rivale.

**SALTA Rivale** Bestell-Nr. 70970

In der Serie F. X. S. Fröhliche Freizeit sind außerdem erschienen:

**QUIZ FÜR GLOBETROTTER** Bestell-Nr. 70570

**5 MINUTEN DENK MAL**  
das „Stadt-Land-Fluß-Spiel ohne Grenzen“  
in moderner Fassung

Bestell-Nr. 70670

**CARMEN PROBT OTHELLO**  
Spieler erfinden Superschlagzeilen  
Bestell-Nr. 70770

**1000 KILOMETER**  
Auto-Rallye-Spiel für die ganze Familie  
Bestell-Nr. 70009



F. X. SCHMID  
Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG  
8000 München 1

# SALTA<sup>RIVALE</sup>

der heitere Quiz-Dialog  
zwischen  
Slogan und Zitat

## Spielanleitung

- 39 Erkläret mir, **Graf Oerindur**,  
diesen Zwiespalt der Natur  
Müllner 1774–1829 ‚Die Schuld‘
- 40 Beim wunderbaren Gott — das Weib ist **schön**  
Schiller ‚Don Carlos‘
- 41 Hier ist die Stelle, wo ich **sterblich** bin  
Schiller ‚Don Carlos‘
- 42 Das **eben** ist der Fluch der bösen Tat,  
**daß** sie fortzeugend **immer** Böses muß gebären  
Schiller ‚Die Piccolomini‘ 1800
- 43 **Denn** aus Gemeinem ist **der** Mensch gemacht  
Schiller ‚Wallensteins Tod‘
- 44 Das beste **SUNIL**, das es je gab  
Werbeslogan SUNIL
- 45 **Nimm** Vivil und hol tief Luft  
Werbeslogan Vivil Pfefferminz
- 46 Fest steht und treu **die Wacht am Rhein**  
Max Schneckenburger 1819–1849
- 48 Der Duft von **dané** — nichts ist weiblicher  
Werbeslogan dané Duftspray
- 50 Es bildet ein **Talent** sich in der Stille  
Goethe ‚Tasso‘ 1790
- 51 **Bauknecht** weiß, **was Frauen** wünschen  
Komplettküchen und Hausgeräte

*Haben Sie's  
gerewußt?*

SALTA<sup>RIVALE</sup>

Berichtigungen  
fehlerhafter  
Zitierungen



## SALTA Rivale besteht aus:

110 Karten, die auf der Vorderseite und auf der Rückseite in Sprechblasen den Text von 175 Slogans, Zitaten oder geflügelten Worten tragen. Ferner aus einem Fehlerberichtigungs-Verzeichnis ‚Haben Sie's gewußt?‘ und einer Punktetabelle.

Slogans und Zitate, die aus einem Vordersatz und einem Nachsatz bestehen, sind durch zwei Kreise mit gleichen Ziffern, z. B. ① ① gekennzeichnet.

Fehlerhaft wiedergegebene Slogans oder Zitate tragen den Vermerk ‚Fehler‘.

An Hand des Quellenvermerks auf seiner Karte kann der Spieler prüfen, ob der Gegenspieler Zitat bzw. Slogan richtig zitiert bzw. richtig zuordnet. An Hand des Fehlerberichtigungs-Verzeichnisses ‚Haben Sie's gewußt?‘ kann der Spielführer überprüfen, ob die Spieler fehlerhaft wiedergegebene Slogans oder Zitate wortgetreu berichtet haben.

## So wird gespielt:

SALTA Rivale kann in mehreren Varianten und mit beliebig vielen Spielern gespielt werden. Der nachfolgend dargestellte Spielablauf hat sich im Spieltest bewährt und besonderen Spaß gemacht.

Ein Spielführer, der die Punktetabelle führt und fehlerhafte Zitierungen checkt, teilt an die ersten beiden Spieler A und B je eine Karte aus.

Die waagrecht zu lesenden Karten leiten den Dialog ein, die senkrecht zu lesenden führen den Dialog fort.

**Spieler A** eröffnet den Dialog, indem er den Text der waagrecht zu lesenden Sprechblase aus seiner Karte vorliest. **Spieler B** führt den Dialog fort, indem er den senkrecht zu lesenden Text der Sprechblase auf seiner Karte vorliest.

Hat **Spieler B** den richtigen Nachsatz, z. B. ① zu dem von **Spieler A** zitierten Vordersatz ① vortragen, diesen also original vervollständigen können, gewinnt er zwei Punkte. Weiß **Spieler A**, obwohl er ihn nicht auf seiner Karte hat, den treffenden Vordersatz zu dem von **B** vorgelesenen Nachsatz, erhält **A** zwei Gutpunkte und vice versa.

Hat **Spieler B** mit dem Text seiner Sprechblase den von **A** eingeleiteten Dialog in origineller (also nicht in origineller) Formulierung abschließen können, erhält er einen Punkt. Sinnlose Dialoge werden nicht gewertet.

Weiß **Spieler A** oder **B** oder irgendein anderer Mitspieler ein fehlerhaft wiedergegebenes Zitat oder einen fehlerhaft wiedergegebenen Slogan aus eigenem Wissen zu berichtigen, erhält er einen Punkt. (Der Spielführer checkt die Richtigkeit an Hand seines Verzeichnisses.)

Weiß **Spieler A** oder irgendein anderer Mitspieler (mit Ausnahme von **B**) die Marke, den Hersteller, das Produkt richtig zu nennen, die für den von **B** vorgetragenen Slogan stehen, erhält er einen Punkt.

Weiß **Spieler B** oder irgendein anderer Mitspieler (mit Ausnahme von **A**) den Autor des von **A** vorgetragenen Zitates, sein Werk, seine Lebenszeit oder das Erscheinungsjahr des Werks richtig zu nennen, erhält er je richtige Nennung einen Punkt (maximal 3).

- 5 Das Ewig-Weibliche zieht uns **hinan**  
Goethe 1749–1832 ‚Chorus mysticus‘
- 6 Auf **deinem** Grabstein wird man lesen:  
Das ist fürwahr ein Mensch gewesen  
Goethe ‚Grabschrift‘
- 7 Das ist der **süße** Leib, den ich genoß  
Goethe ‚Faust‘ Walpurgisnacht
- 9 Wo du nicht bist, Herr **Organist**,  
da schweigen alle **Flöten**  
Neumeister 1671–1756
- 10 Sooft du kommst, **er** soll dir offen sein  
Schiller 1759–1805 ‚Teilung der Erde‘
- 12 Greift nur hinein ins **volle** Menschenleben  
Goethe ‚Faust‘ Vorspiel auf dem Theater
- 13 Erbkönig hat **mir ein Leids** getan  
Goethe ‚Erlkönig‘
- 14 Ich wünschte mir den **allerderbsten** Bock  
Goethe ‚Faust‘ Mephisto
- 15 Der ganze **Strudel** strebt nach oben  
Goethe ‚Walpurgisnacht‘ Mephisto
- 16 Die Müh‘ ist klein, der **Spaß** ist groß  
Goethe ‚Walpurgisnacht‘ Mephisto
- 17 O zarte Sehnsucht, **süßes Hoffen**  
Schiller ‚Lied von der Glocke‘
- 18 Und der Mensch **versuche** die Götter nicht  
Schiller ‚Taucher‘
- 20 Nie wird euch das Leben **gewonnen** sein  
Schiller ‚Wallensteins Lager‘
- 23 Ich habe genossen **das irdische Glück**  
Schiller ‚Die Piccolomini‘
- 24 Von der Parteien Gunst und Haß **verwirrt**  
Schiller ‚Wallensteins Lager‘
- 28 **Woran die Wespen nagen**  
Göttinger Musenalmanach 1787
- 29 Das kann Ihnen kein **after shave** versprechen  
frei erfundener Werbeslogan
- 32 **und das** Erhabne in den Staub zu ziehen  
Schiller ‚Die Jungfrau von Orleans‘
- 34 gewöhnlich auf **die gute Seite**  
Börne 1786–1837
- 35 **himmlische** Rosen ins irdische Leben  
Schiller ‚Würde der Frauen‘
- 36 Nie war er so **wertvoll** wie heute –  
der echte Klosterfrau-Melissengeist.  
Werbeslogan
- 37 **Trinke** ihn **mäßig** – **aber** regelmäßig  
Werbeslogan Schlichte
- 38 Damen lieben **CAILLER**, Herren wissen das  
Werbeslogan CAILLER-Schokolade,  
Sarotti AG

# SALTA<sup>RIVALE</sup> – Punktetabelle

Spieler								
<b>Dialog</b> Vorder- und Nachsatz passen original z. B. ⑦ ⑦								
<b>Dialog</b> Vorder- und Nachsatz passen originell (Keine Zifferngleichheit)								
<b>Richtige Zuordnung</b> Autor / Titel zu Zitat Marke / Hersteller zu Slogan								
<b>Richtige Ergänzung</b> Vordersatz zu Nachsatz bei einem ●● Zitat bei einem ●● Slogan								
<b>Fehlerberichtigung</b> aus eigenem Wissen bei einem Zitat bei einem Slogan bei einem Zweizeiler								
<b>Punkte insgesamt</b>								

# SALTA<sup>RIVALE</sup> – Punktetabelle

Spieler								
<b>Dialog</b> Vorder- und Nachsatz passen original z. B. ⑦ ⑦								
<b>Dialog</b> Vorder- und Nachsatz passen originell (Keine Zifferngleichheit)								
<b>Richtige Zuordnung</b> Autor / Titel zu Zitat Marke / Hersteller zu Slogan								
<b>Richtige Ergänzung</b> Vordersatz zu Nachsatz bei einem ●● Zitat bei einem ●● Slogan								
<b>Fehlerberichtigung</b> aus eigenem Wissen bei einem Zitat bei einem Slogan bei einem Zweizeiler								
<b>Punkte insgesamt</b>								