

Stadtgespräch



Wie viele Erwachsene wechseln
täglich ihre Unterwäsche?
**Das unglaubliche Spiel für
Menschenkenner**

Ravensburger

Stadtgespräch

Ravensburger Spiele® Nr. 27396 6
Autor: Peter Wichmann · Illustrator: Thomas Marutschke
Design: DE Ravensburger · KniffDesign (Spielanleitung)
Für **3-8 Spieler** ab **14 Jahren**

Inhalt

63 doppelseitige
Fragekarten

8 Min-/Max-Steine

8 Partner-Steine

8 Spielertafeln

8 Bleistifte

100 Chips:

50 silberne à 1 Punkt und
50 goldene à 3 Punkte

1 Kartenhalter

1 Notizblock



2

In diesem Spiel sorgen pikante Fragen für heiße Diskussionen und spannende Unterhaltung.

Es gilt Ansichten, Gewohnheiten und Eigenschaften seiner Mitmenschen zu kennen und richtig einzuschätzen. Hier sind Menschenkenner gesucht!

Ziel des Spiels

Je besser es Ihnen gelingt, ihre Mitspieler einzuschätzen, desto mehr Punkte erhalten Sie. Wer zuerst 25 Punkte erreicht hat, gewinnt dieses Spiel.

Vorbereitung

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe und erhält hiervon das entsprechende Spielmaterial:

- eine Spielertafel
- einen Partner-Stein
- einen Min-/Max-Stein

Zudem erhält jeder Spieler ein Blatt Papier vom Notizblock, welches er auf seine Spielertafel legt und einen Bleistift.

Die Fragekarten werden gut gemischt und zusammen mit den Chips in den Kartenhalter gelegt.

Der älteste Spieler wird zum Chipverwalter bestimmt. Er verteilt bei den Wertungen die Chips.



3

... das Spiel kann beginnen

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde werden nacheinander folgende Schritte durchgeführt:

1. Frage vorlesen
2. Einschätzung notieren
3. Partnerwahl
4. Min-/Max-Wahl
5. Auswertung

1. Frage vorlesen

Der Chipverwalter nimmt die vorderste Fragekarte aus dem Kartenhalter und liest diese laut vor. Danach legt er die Fragekarte so in den Kartenhalter, dass alle Mitspieler sie gut sehen können.



2. Einschätzung notieren

Alle Spieler notieren nun ihre Einschätzung zu der vorgelesenen Frage so auf ihrem Blatt, dass die Mitspieler sie nicht sehen. Anschließend drehen sie das Blatt um.

Achtung: Die Einschätzung wird immer für das Land gegeben, in dem die Spielrunde stattfindet.

3. Partnerwahl

Haben alle Spieler ihre Einschätzung notiert, beginnt die Partnerwahl.

Jeder Spieler entscheidet sich für einen Mitspieler, von dem er glaubt, dass dieser seiner eigenen Einschätzung am nächsten liegt.

Vor diesem Spieler legt er seinen Partner-Stein ab.



4. Min-/Max-Wahl

Jetzt überlegt sich jeder Spieler, welcher Mitspieler auf die vorgelesene Frage entweder die niedrigste oder die höchste Antwort gegeben hat.

Dazu legt er entweder den Min-/Max-Stein mit der Seite «MAX» nach oben vor den Mitspieler, dem er die höchste Einschätzung zutraut oder er legt den Min-/Max-Stein mit der Seite «min» nach oben vor den Mitspieler, dem er die niedrigste Einschätzung zutraut.

Es ist nicht erlaubt den Min-/Max-Stein vor sich liegen zu lassen. Bei der Partnerwahl, wie auch bei der Min-/Max-Wahl kann ein Spieler auch mehrere Steine erhalten.



5. Auswertung

a) Auswertung der Partnerwahl

Zunächst liest jeder Spieler der Reihe nach seine Einschätzung vor.

Danach wird gewertet. Dazu prüft jeder Spieler der Reihe nach, ob **zwischen** seiner Einschätzung und der seines Partners keine Einschätzung eines anderen Mitspielers liegt.

Ist dies der Fall, war die Partnersuche erfolgreich und der Spieler, der sich für den richtigen Partner entschieden hat, erhält als Belohnung einen goldenen Chip (= 3 Punkte).

Sein Partner erhält einen silbernen Chip (= 1 Punkt). Danach nimmt der Spieler seinen Partnerstein wieder zu sich.

Gibt es aber einen Spieler, der mit seiner Einschätzung zwischen den Einschätzungen der beiden Partner liegt, war die Partnersuche erfolglos. Es erhält somit kein Spieler Punkte.



b) Auswertung der Min-/Max-Wahl

Es wird überprüft, welcher Spieler in dieser Runde den höchsten und welcher Spieler den niedrigsten Wert aller Spieler aufgeschrieben hat.

Jeder Spieler, der den Spieler mit dem höchsten Wert richtig eingeschätzt hat und seinen Stein mit der «MAX»-Seite nach oben vor ihm abgelegt hat, erhält 2 silberne Chips.

Jeder Spieler, der den Spieler mit dem niedrigsten Wert richtig eingeschätzt hat und seinen Stein mit der «min»-Seite nach oben vor ihm abgelegt hat, erhält 2 silberne Chips.

Die restlichen Spieler gehen in dieser Runde leer aus.

Nachdem ein Spieler gewertet wurde, nimmt er seinen Min-/Max-Stein wieder zu sich. Die vorn liegende Fragekarte wird wieder nach hinten zurück in den Kartenhalter gesteckt.

Hinweis: 3 silberne Chips können jederzeit in 1 goldenen Chip gewechselt werden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der Runde, in der ein Spieler 25 oder mehr Punkte erreicht. Der Spieler, der dann die meisten Punkte erzielt hat, ist der Gewinner des Spiels.





© 2004 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit+Ravensburger
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Ravensburger