



Wer's glaubt, wird selig!

Das verrückte Lexikon-Spiel



Hier darf jeder jeden auf's Glatteis führen!

Ein amüsantes Gesellschaftsspiel

für 3 und mehr wortgewandte Leute ab 14 Jahren

Spielmaterial:

- Spielplan
- 220 Karten mit über 2200 seltenen Begriffen aus über 150 verschiedenen Lexika
- Karteikasten
- 8 Spielsteine
- Spielblock
- Spielanleitung

Alter: ab 14 Jahre/Erwachsene

Spieler: 3-8

Spieldauer: 30-60 Minuten

Concept & Design: Johann Rüttinger

Redaktion: Marianne und Bernd Flessner,
Michael Rüttinger

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt einen Spielstein. Dieser wird erst auf den Parcours gesetzt, wenn man Punkte bekommt, da es kein Startfeld gibt. (Beim ersten Punkt, den man erhält, setzt man auf Feld 1 usw.).

Dann werden die 220 Spielkarten gemischt und in den Karteikasten gestellt.

Jeder braucht Schreibzeug und erhält vom Spielblock ein Blatt. (Dadurch ist gewährleistet, daß man nicht schon an der Art der Zettel erkennen kann, was von welchem Spieler geschrieben wurde.)

Jetzt muß nur noch ein Spieler bestimmt werden, der für den ersten Begriff die Rolle des Spielleiters übernimmt.

Als Spielleiter bekommt man keine Punkte.

Wichtig:

Nach jedem Begriff wechselt der Spielleiter. (Am besten im Uhrzeigersinn.) Jeder muß diese Rolle gleich oft übernehmen.

Spielziel:

Es geht beim Lexikon-Spiel **einerseits** darum, einen vom Spielleiter vorgegebenen, unbekanntem Begriff so überzeugend und originell wie möglich lexikonartig zu definieren.

Andererseits geht es darum, die richtige Definition dieses Begriffes zu erraten. Der Spielleiter liest nämlich der Reihe nach die von den Spielern erratenen Definitionen vor – einschließlich der richtigen Definition, die nur er kennt.

Spielverlauf:

Der Spielleiter zieht eine beliebige der 220 Karten, entscheidet sich für einen der darauf abgedruckten Begriffe (egal ob von der Vorder- oder Rückseite) und liest den Begriff laut vor.

Die Definition dieses Begriffes gibt er zunächst nicht bekannt.

Wichtig:

Wenn ein oder mehrere Spieler den ausgewählten Begriff kennen, wählt der Spielleiter einen anderen.

Nun versucht jeder Spieler, den Begriff – wie in einem Lexikon üblich – zu definieren. Diese Definition **muß** notgedrungen **unsinnig** sein, denn man kennt ja die Bedeutung des Begriffes nicht. Es geht vielmehr darum, die Nonsens-Definition so zu gestalten, daß sie glaubhaft wirkt.

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Jeder Spieler schreibt seine Definition auf das Blatt des Spielblockes, versteht es mit seinem Namen und gibt es beim Spielleiter ab.

Der Spielleiter schreibt von der Karte die **richtige** Definition ebenfalls auf ein Blatt und mischt es unter die anderen.

Dann liest er die Definitionen der Reihe nach vor und läßt sich beim Vorlesen der richtigen nichts anmerken.

Ein Beispiel verdeutlicht das Ganze:

In einer fünfköpfigen Spielrunde hatte der Spielleiter den Begriff „Trommelsucht“ ausgewählt.

Folgende Definitionen (einschließlich der richtigen) konnte er vorlesen:

- die krankhafte Neigung afrikanischer Buschmänner, auf alle möglichen hohlen Gegenstände zu schlagen
- eine neurotische Nachwirkung langjähriger Betätigung als Schlagzeuger
- besonders bei Wiederkäuern auftretende Krankheit mit starker Auftreibung des Leibes infolge gesteigerter Gasbildung im Magen
- die besondere Art des Hauptdarstellers in dem Film „Die Blechtrommel“, seine Marschtrommel staccato-artig zu schlagen
- eine in der Natur selten vorkommende Krankheit des Schwarzspechtes, auch nach dem Höhlenbau noch pausenlos weiterzuhämmern

Jetzt kommt der entscheidende Moment des Spieles:

Welche Definition war die richtige?

Jeder Spieler muß sich für **eine** Definition entscheiden.

Der Spielleiter hält die Entscheidung auf dem betreffenden Blatt fest. Danach gibt er die richtige Definition bekannt.

Die Punkteverteilung:

Beim Lexikon-Spiel kann man auf zweierlei Art zu Punkten kommen:

1. Wer auf die richtige Definition getippt hat, bekommt **einen** Punkt.
2. Wer eine so überzeugende **Nonsens-Definition** schrieb, daß ein oder mehrere Mitspieler sie für die richtige hielten, bekommt **zwei** Zusatzpunkte.
Eine solche Definition, die einem Spieler Zusatzpunkte bringt, darf aber **inhaltlich nicht** mit der richtigen übereinstimmen! Sollte das – absichtlich oder zufällig – der Fall sein, bekommt der betreffende Spieler **keine** Zusatzpunkte.

Ein Spieler kann also pro Begriff bis zu **drei Punkte** erhalten.

Was ist mit dem Spieler an erster Position?

Der Spieler, der sich an erster Position befindet, bekommt für das Erraten der **richtigen Definition** keinen Punkt!

Er kann nur die beiden Zusatzpunkte bekommen, wenn er einen oder mehrere andere Spieler mit seiner Nonsens-Definition „aufs Glatteis führen“ konnte.

Der weitere Spielverlauf:

Nach der Vergabe der Punkte übernimmt der nächste Spieler die Rolle des Spielleiters, wählt einen neuen Begriff aus – usw... usw.

Das Vorrücken:

Nach der Punkteverteilung rücken die Spieler mit ihrem Spielstein um so viele Felder vor, wie sie Punkte erhalten haben. Wer keinen Punkt erhalten hat, bleibt stehen. Derjenige, der an **erster Position** steht (es können auch mehrere sein), dreht dabei seinen Stein auf die **Eulen-Seite**. Alle anderen Stein werden mit der **leeren Seite nach oben** gesetzt.

Damit ist der Spieler an erster Position gut zu erkennen.

Spielende:

Man spielt so lange, bis ein Spieler das Ziel erreicht hat.
Der betreffende Spieler hat gewonnen.

Es muß jedoch darauf geachtet werden, daß jeder Spieler **gleich oft** als Spielerleiter fungiert hat. Notfalls müssen noch weitere Begriffe nachgespielt werden.

Durch diese Regelung kann es mehrere Gewinner geben.

Spielvariante:

Man achtet **nicht** darauf, ob einzelne Spieler die Begriffe kennen oder nicht, und vergibt nur die beiden Zusatzpunkte, die man bekommt, wenn man jemanden „aufs Glatteis führt“

Jeder Spieler muß natürlich nach wie vor versuchen, den richtigen Begriff zu erraten, er erhält jedoch keinen Punkt dafür.

Die Regelung für den Spieler an **erster** Position entfällt hier.



noris spiel & hobby
Georg Reulein GmbH & Co.KG
Waldstraße 38
8510 Fürth/Bay.

Art.-Nr. 610/1896