

KURZSPIELREGEL — Identity

Vorbereitungen:

- Jedem Spieler sovieler Markierungsklammern geben, wie er Mitspieler hat.
- Die Namen der Spieler auf IDENTITY-Zettel schreiben.
- Zettel falten, mischen und an die Spieler ausgeben.
- Die Tippkarten als Stapel von 1–49 offen auflegen.
- Die Fragekarten mischen und in die Tischmitte legen.
- Jeder Spieler bekommt ein Kombinationsblatt und einen Stift.

Spielablauf:

- Der jüngste Spieler beginnt, hebt eine Fragekarte ab und stellt eine der Fragen einem Mitspieler.
- Jeder Spieler macht sich über die Antworten auf seinem Kombinationsblatt Notizen.
- Danach kann der „fragende“ Spieler einen Tip abgeben.
- Dazu füllt man einen Tippzettel aus, schreibt seinen Namen auf die Rückseite und befestigt diesen mit einer Klammer an der obersten Tippkarte vom Stapel.
- Den fertigen „Tip“ übergibt man an den „erkannten“ Spieler
- Jeder Spieler darf an jeden seiner Mitspieler nur einen Tip abgeben.
- Die Tips nicht einsehen — erst bei Spielende (Wertung)!

Spielende:

- Sobald ein Spieler alle Tips (Markierungsklammern) verbraucht hat, endet das Spiel.

Wertung:

- Die Tips werden nach der Reihenfolge des Abgebens gewertet (Zahl auf der Karte). Der erste Tip zählt sovieler Punkte wie es Spieler gibt, alle nachfolgenden 1 Punkt weniger — jedoch nie weniger als 1 Punkt!
- Jeder falsche Tip zählt einen Minuspunkt.
- Jeder Tip, bei dem man richtig erkannt wurde, zählt für den erkannten Spieler 1 Punkt.
- Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

IDENTITY

Das Spiel der Persönlichkeiten

Autoren: Catty/Führer

Eine spannende Identitätssuche für 4–8 Spieler ab 18 Jahren
PIATNIK-Spiel Nr 6463

Spielinhalt:

- 220 Fragekarten
- 49 Tippkarten
- ca. 100 Markierungsklammern (in Schachtel)
- 1 IDENTITY-Block („ICH BIN“)
- 1 Tippblock („ICH GLAUBE, SIE SIND“)
- 1 Kombinationsblock (Format A5)
- 8 Stifte

Spielziel:

Jeder Spieler schlüpft in die Identität eines seiner Mitspieler. Auf alle Fragen, die an einen Spieler gerichtet werden, muß dieser die seiner neuen Identität entsprechenden Antworten geben.

Anhand der gegebenen Antworten versuchen die Mitspieler zu erraten, wer wessen Identität angenommen hat. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst errät, wer seiner Mitspieler wen spielt.

Vorbereitungen:

Jeder Spieler erhält sowie Markierungsklammern wie er Mitspieler hat. Also bei z. B. 6 Spielern erhält jeder Spieler 5 Klammern.

Auf einzelne Zettel vom IDENTITY-Block werden die Namen aller Mitspieler geschrieben. Anschließend werden diese Zettel gefaltet, gut gemischt und an die Spieler verteilt.

Jeder Spieler erfährt durch seinen Zettel, wen er darstellen soll. **Es kann vorkommen, daß ein Spieler sich selbst darstellen muß**, was nicht unbedingt eine leichte Aufgabe ist!

Die Tippkarten (gelbe Rückseite) werden als Stapel, geordnet von 1 (oben) bis 49 (unten), offen auf den Tisch gelegt. Die Fragekarten (blaue Rückseite) werden gemischt und in mehreren Stapeln neben die Tippkarten gelegt.

Außerdem erhält jeder Spieler noch ein Blatt vom Kombinationsblock, einige Zettel vom Tippblock und einen Stift.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt und hebt eine Fragekarte ab. Auf jeder Fragekarte sind 3 Fragen angeführt. Eine davon muß der Spieler an einen beliebigen Mitspieler richten.

Der Mitspieler versucht nun, die Antwort zu geben, die seiner Meinung nach der Spieler geben würde, dessen Identität er angenommen hat. Alle Spieler machen sich auf ihrem Kombinationsblatt Notizen über die gegebene Antwort.

Der Kombinationsblock besitzt eine Linieneinteilung. Sie soll es den Spielern erleichtern, die erhaltenen Informationen aufzuschreiben.

Tippen:

Nachdem ein Spieler eine Antwort auf seine Frage bekommen hat, kann er einen Tip abgeben, muß aber nicht. Dazu füllt der Spieler einen Tippzettel aus, faltet diesen und schreibt auf die Rückseite seinen Namen. Danach nimmt er die oberste Tippkarte (Karte mit gelber Rückseite und einer Zahl auf der Vorderseite) vom Stapel und befestigt mit einer Markierungsklammer seinen Tippzettel. Diesen fertigen „Tip“ übergibt er danach an den „erkannten“ Spieler

Beispiel: Spieler A stellt eine Frage an Spieler C. Danach glaubt er erkannt zu haben, welche Identität Spieler C angenommen hat (Spieler D). Spieler A nimmt die oberste Tippkarte (da schon 3 Tips abgegeben wurden, sei dies in unserem Beispiel die „4“), befestigt daran mit einer seiner Markierungsklammern seinen ausgefüllten Tippzettel und übergibt diesen an Spieler C. Damit ist festgelegt, daß Spieler A (der seinen Namen auf die Rückseite des Tippzettels geschrieben hat) glaubt, daß Spieler C (dem er den Tip gegeben hat) die Identität von Spieler D (dessen Namen A auf den Tippzettel geschrieben hat) angenommen hat.

Nicht vergessen: Zuvor noch den eigenen Namen auf die Rückseite des Tippzettels schreiben. Damit kann man leicht feststellen, wer bereits einen Tip abgegeben hat.

Ein Spieler darf an jeden Mitspieler aber nur einen Tip abgeben!

Der Spieler, der einen Tip erhält, darf diesen nicht einsehen. Nur die Rückseite des Tippzettels darf kontrolliert werden, um festzustellen, wer den Tip abgegeben hat. Erst bei Spielende werden die Tips eingesehen und bewertet.

Danach wird die Fragekarte beiseite gelegt und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an jeden Mitspieler einen Tip abgegeben hat und damit alle seine Markierungsklammern verbraucht hat.

Bewertung:

1. Zuerst werden die Tips, die die einzelnen Spieler abgegeben haben, bewertet (nach den Namen auf der Rückseite der Tippzettel):

Der Wert eines richtigen Tips richtet sich nach dem Zeitpunkt, zu dem er abgegeben wurde. Der erste abgegebene Tip bringt mehr Punkte als etwa der fünfte. Er ist natürlich auch riskanter, weil er bei geringerem Informationsstand abgegeben wurde.

Der Punktwert des ersten Tips entspricht der Anzahl der Spieler. Bei 8 Spielern zählt der erste Tip also 8 Punkte, der zweite 7, usw. — demnach zählt der siebente Tip 2 Punkte und alle nachfolgenden 1 Punkt.

Für jeden falsch abgegebenen Tip bekommt der entsprechende Spieler 1 Minuspunkt.

2. Danach werden die einzelnen Tips, die jeder Spieler erhalten hat, bewertet:
Für jeden Tip, bei dem man von einem anderen Spieler richtig erkannt wurde, bekommt man 1 Punkt gutgeschrieben.
Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus beiden Wertungen gewinnt.

Variante — IDENTITY Profi:

Für besonders geübte Spieler, bzw. um dem Spiel einen neuen Anreiz zu geben, ist folgende Variante gedacht:

Als Spielvorbereitung einigen sich die Spieler auf sovieler berühmte Personen, wie Spieler am Spiel teilnehmen (z. B. Elvis Presley, Greta Garbo, Mickey Maus, Napoleon, usw.).

Danach werden diese Namen auf die IDENTITY-Zettel geschrieben, die anschließend an die Spieler verteilt werden. Zusätzlich sollte man auf einen separaten Zettel nochmals alle Namen aufschreiben, damit die Spieler sehen können, welche Personen im Spiel sind.

Nun versucht jeder Spieler herauszufinden, wer welche berühmte Person darstellt.

KURZSPIELREGEL — Identity

Vorbereitungen:

- Jedem Spieler sovieler Markierungsklammern geben, wie er Mitspieler hat.
- Die Namen der Spieler auf IDENTITY-Zettel schreiben.
- Zettel falten, mischen und an die Spieler aussteilen.
- Die Tippkarten als Stapel von 1-49 offen auflegen.
- Die Fragekarten mischen und in die Tischmitte legen.
- Jeder Spieler bekommt ein Kombinationsblatt und einen Stift.

Spielablauf:

- Der jüngste Spieler beginnt, hebt eine Fragekarte ab und stellt eine der Fragen einem Mitspieler.
- Jeder Spieler macht sich über die Antworten auf seinem Kombinationsblatt Notizen.
- Danach kann der „fragende“ Spieler einen Tip abgeben.
- Dazu füllt man einen Tippzettel aus, schreibt seinen Namen auf die Rückseite und befestigt diesen mit einer Klammer an der obersten Tippkarte vom Stapel.
- Den fertigen „Tip“ übergibt man an den „erkannten“ Spieler.
- Jeder Spieler darf an jeden seiner Mitspieler nur einen Tip abgeben.
- Die Tips nicht einsehen — erst bei Spielende (Wertung)!

Spielende:

- Sobald ein Spieler alle Tips (Markierungsklammern) verbraucht hat, endet das Spiel.

Wertung:

- Die Tips werden nach der Reihenfolge des Abgebens gewertet (Zahl auf der Karte). Der erste Tip zählt sovieler Punkte wie es Spieler gibt, alle nachfolgenden 1 Punkt weniger — jedoch nie weniger als 1 Punkt!
- Jeder falsche Tip zählt einen Minuspunkt.
- Jeder Tip, bei dem man richtig erkannt wurde, zählt für den erkannten Spieler 1 Punkt.
- Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Wenn Sie zu „Identity“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79, A-1141 Wien