

JA-NEIN-KOMMT DARAUF AN

SKRUPEL

SPIELREGELN

JA-NEIN-KOMMT DARAUF AN

SKRUPPEL

INHALT:

- 300 Karten, davon
- 259 Fragekarten
- 30 Antwortkarten, davon
- 10 Antwortkarten, "JA"
- 10 Antwortkarten, "NEIN"
- 10 Antwortkarten, "KOMMT DARAUF AN"
- 10 Abstimmkarten
- 1 Blankokarte (wird im Spiel nicht benötigt)

VORBEREITUNGEN:

Da du das Spiel schon vor dir hast (sonst könntest du ja diese Regeln nicht lesen), kommen wir gleich zu dem, was man sonst noch so braucht:

Mindestens 3 und höchstens 10 Leute mit Spielfreude und unverfrorener Neugier Für jeden einen Stuhl, damit ihn die Fragen nicht von den Beinen reißen. Taschentücher, um sich den Angstschweiß abzuwischen. Vielleicht etwas zum Knabbern gegen die Trockenheit im Mund. Möglichst große Gläser mit Drinks, hinter denen man die aufsteigende Schamröte verbergen kann. Und-falls ihr die Schlitzohr-Version spielen wollen-eine Stoppuhr.

Sind auch entferntere Bekannte in der Runde, dann vereinbare gleich zu Anfang, daß ihr euch wenigstens für die Dauer des Spiels duzt. Denn es klingt schon einigermaßen blöd, wenn man jemanden mit "Sie" anredet und ihn im gleichen Satz über seine eheliche Treue ausfragt. (Im übrigen gleicht sich das aus, denn manche Ehepartner und Busenfreunde werden sich nach diesem Spiel wieder das "Sie" anbieten!).

UNDNUNZUMSPIEL

Im Prinzip gibt es drei Sorten Karten im Spiel: Fragekarten mit roter Schrift auf schwarzem Rücken. Antwortkarten mit gelber Schrift auf schwarzem Rücken. Und Abstimmkarten mit einer Teufelsgabel auf der einen Seite und einem Heiligenschein auf der anderen. (Die Abstimmkarten werden für die Schlitzohr-Version gebraucht, bleiben also bei der Treu-und-Glauben-Version ganz aus dem Spiel!).

Zu Anfang hat jeder Mitspieler 5 Fragekarten und eine Antwortkarte auf der Hand. Sinn des Spiels ist es, auf eine der fünf Fragen eine Antwort zu bekommen, die mit der Antwortkarte übereinstimmt: Dann darf man die betreffende Fragekarte ablegen und mit 4 Fragekarten weiterspielen. Wer als erster alle 5 Fragekarten losgeworden ist, der hat gewonnen.

JETZT GEHT'S LOS?

I. Die Treu-und-Glauben-Version

Die Fragekarten (rote Schrift auf schwarzem Rücken) werden gut gemischt und linksherum verteilt, bis jeder Spieler 5 Karten auf der Hand hat. Der restliche Kartenstapel wird verdeckt als "Stock" auf den Tisch gelegt.

Die Antwortkarten (gelbe Schrift auf schwarzem Rücken) werden ebenfalls gemischt, und jeder Mitspieler bekommt zu seinen 5 Fragekarten 1 Antwortkarte. Der restliche Kartenstapel wird verdeckt neben den roten Stock gelegt.

Die Antwortkarte wird von jedem Spieler verdeckt auf den Tisch gelegt. Die anderen Mitspieler dürfen die von dir erwartete Antwort auf keinen Fall vorher wissen.

Die Abstimmkarten werden nicht benötigt.

Der Spieler zur Linken des Gebers fängt an. Zunächst schaut er sich natürlich seine 5 Fragen an und die Antwort auf seiner Antwortkarte. Da gibt es 3 Möglichkeiten: Entweder steht auf seiner Antwortkarte "Ja" oder "Nein" oder "Kommt darauf an".

Nun wendet er sich an einen beliebigen Mitspieler und liest ihm eine beliebige seiner 5 Fragen vor.

Antwortet der Mitspieler darauf im erwünschten Sinne, also mit der Antwort, die auf der Antwortkarte des Fragestellers steht, dann kann der Fragesteller seine Fragekarte offen neben den Fragekarten-Stock ablegen und ist dem Gewinn schon ein Stück näher. Dann geht er mit nur noch 4 Fragekarten in die nächste Runde.

Auch seine Antwortkarte legt er offen ab, nimmt sich dafür aber eine neue vom Antwortkarten-Stock.

Danach ist der Spieler zu seiner Linken dran.

Gibt der gefragte Mitspieler jedoch eine abweichende Antwort, dann legt der Fragesteller zwar auch seine Fragekarte offen ab, muß aber dafür eine neue vom Fragekarten-Stock nehmen. Er hat also nichts gewonnen, denn er hat auch weiterhin 5 Fragekarten auf der Hand.

Die Antwortkarte tauscht er ebenfalls gegen eine neue aus, bevor der Spieler zu seiner Linken drankommt.

Geht im Verlauf des Spiels der Antwortkarten-Stock zu Ende, dann werden die inzwischen abgelegten Antwortkarten neu gemischt und verdeckt wieder als Stock hingelegt.

MEHR ÜBER DAS FRAGEN

Die Fragen müssen wortgetreu vorgelesen werden. Wer allerdings glaubt, seinen Antwortpartner durch hypnotische Gesten oder beschwörende Betonung im gewünschten Sinne beeinflussen zu können, der kann seiner Phantasie freien Lauf lassen.

Der eigentliche Witz liegt aber darin, die anderen psychologisch richtig einzuschätzen und genau den richtigen Mitspieler mit genau der richtigen Frage zu konfrontieren, damit man genau die richtige Antwort bekommt.

MEHR ÜBER DAS ANTWORTEN

Es gibt nur 3 mögliche Antworten: JA, NEIN, KOMMT DARAUF AN. Mit JA oder NEIN kann man ohne weiteren Kommentar antworten. (Eine freundliche oder gehässige Zusatzbemerkung ist natürlich jederzeit willkommen).

Antwortet man jedoch mit KOMMT DARAUF AN, so muß man ohne Zögern hinzufügen, worauf es einem dabei ankommt. Vergißt

man diese Erklärung oder benötigt man zwischen KOMMT DARAUF AN und der anschließenden Erklärung eine deutliche Denkpause, dann wird man mit einer zusätzlichen Fragekarte vom Stock bestraft.

Über die "Qualität" der Erklärung darf übrigens nicht gestritten werden: Selbst eine so schwachsinnige Antwort wie "Kommt darauf an, ob Weihnachten auf Ostern fällt", ist absolut zulässig, wenn auch nicht gerade schmeichelhaft für den Gefragten.

Der psychologische Witz beim Antworten liegt natürlich darin, daß man versucht herauszufinden, welche Antwort der Fragesteller erhofft, um ihn dann mit einer abweichenden Antwort zu "leimen". Übertriebene Ehrlichkeit ist also beim Antworten nicht angesagt. Lieber sollte man sich den Spott der Runde zuziehen, damit der Fragesteller den Schaden hat.

Denn welche Antwort man auch gibt: Der Fragesteller muß sie auf Treu-und-Glauben akzeptieren.

2. Die Schlitzohr-Version

Alle Regeln gelten wie gehabt. Außerdem aber bekommt jeder Mitspieler eine Abstimmkarte, die er vor sich auf den Tisch legt. Und eine Stoppuhr wird bereitgehalten.

Denn jetzt geht's zur Sache:

Anders als bei der Treu-und-Glauben-Version kann der Fragesteller eine gegebene Antwort anzweifeln. Er braucht nur zu rufen: "Zweifel!" und hat dann 20 Sekunden Zeit, die Mitspieler davon zu überzeugen, daß der Antwortende lügt oder auch nur blufft.

Welche Argumente er dafür wählt, ist seine Sache. Ob er das betont unschuldige Gesicht des Antwortenden, seinen früheren Lebenswandel oder sonst etwas ins Feld führt—es muß nur überzeugend für die Mitspieler sein.

Danach hat der Antwortende 10 Sekunden Zeit, seine gegebene Antwort zu verteidigen.

Und Schließlich kann auch noch jeder andere Mitspieler, wenn er will, seinen Senf dazugeben—ebenfalls in jeweils 10 Sekunden.

Danach wird abgestimmt.

DIE ABSTIMMUNG

Alle Mitspieler, auch der Fragesteller und der Antwortende, nehmen ihre Abstimmkarten in die freie Hand. Einer gibt das Kommando: "Eins, Zwei, Drei!". Auf "drei" knallt jeder seine Abstimmkarte vor sich auf den Tisch. Und zwar so, daß die Seite der Karte nach oben liegt, die seiner Meinung entspricht: Der Heiligenschein, wenn er die diskutierte Antwort für ehrlich hält. Oder die Teufelsgabel, wenn er meint, daß der Antwortende gelogen oder geblufft hat.

Dann wird ausgezählt: Stimmt die Mehrheit für den Fragesteller, so darf er eine beliebige seiner Fragekarten an den Antwortenden abgeben. Ergibt sich eine Mehrheit für den Antwortenden, so darf dieser seinerseits eine Fragekarte an den Fragesteller abgeben.

Ist die Abstimmung unentschieden, werden keine Karten ausgetauscht. Enthaltungen sind nicht erlaubt—jeder in der Runde muß mit abstimmen.

MEHR ÜBER "ZWEIFEL"

Wer glaubt, ein Fragesteller könne nur dann "Zweifel!" rufen, wenn ihm eine Antwort nicht ins Spiel paßt, der irrt. Denn die damit angezettelte Diskussion beeinflusst den übrigen Spielverlauf überhaupt nicht: Wie gewohnt, legt der Fragesteller zunächst bei "richtiger" Antwort seine Fragekarte ab oder tauscht sie bei "falscher" Antwort gegen eine neue aus. Auch seine Antwortkarte tauscht er wie gewohnt aus. Erst dann beginnen Rede und Gegenrede mit abschließender Abstimmung. Es geht dabei also nur noch darum, dem Gegner eine der verbleibenden Fragekarten aufs Auge zu drücken.

Will der Fragesteller das damit verbundene Risiko nicht eingehen, dann muß er sagen: "Ohne Zweifel!". Danach kann jeder andere Mitspieler "Zweifel!" rufen, um nun seinerseits eine Abstimmung gegen den Antwortenden zu erzwingen. Nur schnell muß man sein: Denn erstens gilt bei mehreren ZWEIFEL-Rufen nur der erste. Und zweitens ist die Frist vertan, sobald der nächste Spieler an der Reihe ist und seine Frage vorliest

Bei "Zweifel" von dritter Seite kann der eigentliche Fragesteller von dem Ausgang der Diskussion nicht mehr profitieren: Nur der ZWEIFEL-Rufer und der Antwortende haben dann eine Chance, eine Karte loszuwerden oder zu bekommen.

DIE AUSNAHMEN

Wer nur noch eine Fragekarte auf der Hand hat, darf weder "Zweifel!" rufen noch darf eine von ihm gegebene Antwort in Zweifel gezogen werden. Diese Regel verhindert, daß seine Mitspieler "die Notbremse ziehen" und gegen ihn abstimmen, um ihm eine weitere Karte aufzuhalsen.

Seine letzte Fragekarte kann er also nur loswerden, indem er auf normalem Wege eine richtige Antwort bekommt. Natürlich kann er dadurch bei seinen Antworten ganz ohne Risiko lügen. Und man kann ihm auch sehr viel schlitzohriger auf seine Fragen antworten—obwohl man dann natürlich andere Zweifler aus der Runde provoziert.

RANDBEMERKUNGEN

Für ein Spiel von 1 - 1 /; Stunden Dauer gibst du 3-5 Spielern je 5 Fragekarten, 6-7 Spielern je 4 Fragekarten und 8-9 Spielern je 3 Fragekarten.

Jedem Spieler ist es freigestellt, sich eine Frage auszudenken und diese statt der auf der Karte befindlichen ins Spiel zu bringen. Voraussetzung ist, daß er mindestens noch 2 Fragekarten auf der Hand hält. Er kann im Erfolgsfall jede beliebige seiner Fragekarten ablegen.

Und nun amüsiert euch mal schön!