

Variété Paris

Das turbulente Spiel, das Show-Talente weckt!

Autor: Bertram Kaes · Illustration: Marino Degano



Willkommen! Bienvenue! Welcome!

Lieben Sie das Pariser Flair und wünschen sich schon lange einmal, die anregend aufregende, feucht-fröhliche Atmosphäre in einem Variété live mitzuerleben? Hier haben Sie die Gelegenheit dazu! Vielleicht sind Sie ein Maler, Dichter, Pantomime? Entdecken Sie, welch verborgenes Talent in Ihnen schlummert! Das Würfelglück verhilft Ihnen zu Ihren ersten Engagements: Mit Ihren darstellerischen Leistungen, originellen Gemälden und (blöd-)sinnigen Gedichten verdienen Sie sich Ihre Baguettes. Und dank Ihrer guten Beziehungen zum Oberkellner können Sie diese schon bald in Käse, Rotwein und sogar Champagner umtauschen, mit dem Sie Ihren Erfolg dann kräftig begießen.

Für 2 – 6 Spieler ab 14 Jahren
Spieldauer: 30 – 45 Minuten

Inhalt:

1 Spielplan
6 Spielfiguren
27 Gedicht-Karten
83 Begriffs-Karten
1 Symbolwürfel
1 Augenzwürfel mit 1 – 3 Punkten
150 Chips (Baguettes, Käse, Rotwein, Champagner)

Ziel des Spiels

Es geht darum, als erster durch hervorragende Auftritte in den Besitz von einem Baguette, einem Stück Käse, einem Glas Rotwein sowie einem Glas Champagner zu kommen. Voilà! C'est tout!

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld (Entrée).

Die Begriffskarten (Rückseite: Maske, Stift, Sprechblase und Fragezeichen) und die Gedichtkarten (Rückseite: Bücher) werden jeweils gut gemischt und getrennt nach den unterschiedlichen Rückseiten verdeckt, also mit der Textseite nach unten, auf die beiden entsprechend markierten Felder auf dem Spielplan gelegt.

Die Chips werden vor der ersten Spielrunde aus den Stanztafeln gelöst und nach den Abbildungen sortiert. Dann wird ein „Oberkellner“ bestimmt, der die Kasse mit den Chips verwaltet.

Schließlich werden einige Blätter Papier und Blei- oder Zeichenstifte besorgt, die sicher schnell aufzutreiben sind.

SPIELREGEL

Die Vorstellung beginnt

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler mit dem längsten Haar beginnt. Er würfelt gleichzeitig mit dem Symbol- und dem Augenzwürfel.

Der Symbolwürfel zeigt an, auf welches Feld er seine Figur stellen muß. Es muß immer im Uhrzeigersinn auf das nächste entsprechende Symbolfeld gezogen werden.

Dabei steht



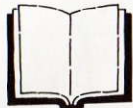
... für „Beschreiben“



... für „Malen“



... für „Pantomime“








... für „Dichten“



... für „Freie Wahl zwischen Beschreiben, Malen und Pantomime“



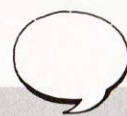
... für „Séparé“

Landet der Spieler auf einem mit    oder  gekennzeichneten Feld, zieht er die oberste Karte des Begriffskarten-Stapels; landet er auf , muß er eine Gedichtkarte ziehen.

Der Augenzwürfel zeigt an, mit welchem der auf der gezogenen Karte angegebenen Begriffe bzw. Gedichtanfänge – Nummer 1, 2 oder 3 – gespielt werden muß.

Beispiel:

Der Spieler würfelt „Symbol für Malen“ und „2“. Dann zieht er seine Figur auf das nächste Feld mit dem „Symbol für Malen“, zieht die oberste Begriffs-Karte und versucht, den Begriff Nr. 2 zeichnerisch innerhalb von einer Minute darzustellen, ohne dabei zu sprechen. Die Karte wird nach dem Gebrauch wieder verdeckt unter den entsprechenden Stapel geschoben.



/Beschreiben:

Wer auf ein solches Feld kommt, zieht die oberste Begriffskarte und muß nun den erwürfelten Begriff (1, 2 oder 3) – ohne ihn ausdrücklich zu erwähnen – mit Worten so beschreiben, daß die anderen Mitspieler ihn innerhalb einer Minute erraten können. Gelingt dies, gewinnen der beschreibende Spieler und auch der Spieler, der den Begriff als erster erraten hat, so viele Baguettes, wie hinter dem Begriff in Klammern angegeben sind.



/Malen

Der Spieler, der auf diesem Feld landet, muß versuchen, den erwürfelten Begriff auf dem bereitliegenden Papier so zu zeichnen, daß die anderen Mitspieler ihn erraten können. Auch hierfür steht den Spielern eine Minute zur Verfügung. Wird der gezeichnete Begriff innerhalb dieser Zeit erraten, so erhalten der Zeichner und der erfolgreiche Rater ebenfalls so viele Baguettes, wie auf der Karte hinter dem Begriff angegeben sind. Wichtig ist, daß der Zeichner seine Zeichnung nicht mit Worten erläutern darf.



/Pantomime

Dieses Feld bedeutet: Der erwürfelte Begriff ist vom Spieler ohne Worte, also nur mit Gesten und Mimik, mit „Händen und Füßen“ und natürlich mit „Köpfchen“ so darzustellen, daß er von den anderen Mitspielern erraten werden kann. Schafft er dies innerhalb einer Minute, erhalten der Pantomime und der Rater die hinter dem Begriff angegebene Anzahl Baguettes.



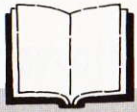
/Freie Wahl

Auf diesem Feld darf, **bevor** die oberste Begriffskarte gezogen wird, zwischen den drei Darstellungsarten **Beschreiben**, **Malen** und **Pantomime** frei gewählt werden. Auch hier gilt: Wird der Begriff innerhalb einer Minute erraten, gewinnen Darsteller und Rater die hinter dem Begriff angegebene Anzahl Baguettes.

Wird der Begriff nicht erraten, ist der nächste Spieler mit Würfeln und Ziehen an der Reihe, ohne daß irgend jemand eins der leckeren Baguettes erhält.

ACHTUNG:

Die Spielrunde sollte sich noch vor Beginn des Spiels darauf einigen, daß bedeutungsgleiche Begriffe anerkannt werden, wie zum Beispiel Gourmet und Feinschmecker, Garçon/Ober/Kellner oder Orchester/Kapelle/Band etc.



Dichten

Wer auf diesem Feld landet und die oberste Gedicht-Karte gezogen hat, muß den erwürfelten Gedichtanfang laut vorlesen und innerhalb von einer Minute durch eine bzw. zwei sich reimende Gedichtzeile(n) ergänzen. Über Sinn oder Unsinn dieser Zeile wird nicht geurteilt – Hauptsache, es reimt sich. (Beispiel: „Wenn es Abend wird im Garten drunten bei dem Wirsingkraut...“, mögliche Fortführung: „... laß ich Dich nicht lange warten, weil sich sonst was zusammenbraut.“) Also, laßt den Poeten in Euch raus! Weil hier die Dichter richtig gefordert sind, bekommt **nur** der/die Dichter(in) so viele Baguettes, wie auf der Karte hinter dem Gedichtanfang angegeben sind, wenn das Gedicht innerhalb einer Minute vollendet wird.

Wird das Gedicht nicht innerhalb einer Minute zu Ende gebracht, ist der nächste Spieler mit dem gleichen Gedicht dran und muß nun seinerseits versuchen, es zu Ende zu dichten. Schafft dieser es auch nicht, ist der dritte Spieler an der Reihe usw. usw. Haben sich alle Mitspieler einmal am selben Gedicht versucht, ohne es zu schaffen, geht es beim linken Nachbarn des Spielers weiter, der als letzter gewürfelt und gezogen hat.



/Séparé

Der Spieler, der auf dem Séparé-Feld landet, darf einen beliebigen Mitspieler zu sich auf's Kanapé bitten. Hierbei wird der Stein des ausgewählten Mitspielers im Uhrzeigersinn auf das Séparé-Feld gezogen. Geht er dabei über das Startfeld, hat er Glück und kann ein Rundengeld (zwei Baguettes) kassieren. Er muß dem ihm geneigten Spieler allerdings auch ein großzügiges Kompliment machen und ein Baguette ausgeben, auch, wenn er kein Rundengeld kassieren konnte. Sollte der ausgewählte Mitspieler vorher noch kein Baguette gewonnen haben, bezahlt er seine Schulden später.



Das Rundengeld

Wer eine Runde auf dem Spielplan gedreht hat und somit wieder über das Feld „Entrée“ zieht, erhält als Stärkung zwei Baguettes.

Chips eintauschen

Die Baguettes werden gesammelt und im Laufe des Spiels gegen höherwertige Chips aus der Bank eingetauscht, d. h. gegen Käse, Rotwein und Champagner. Und das geht folgendermaßen:



– Für **drei Baguettes** bekommt man **ein Stück Käse**,



– für **drei Stück Käse** erhält man **eine Flasche Rotwein** und



– für **drei Flaschen Rotwein** gibt's das heißersehnte **Glas Champagner!**



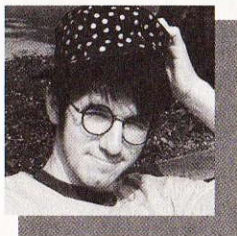
Ende des Spiels

Wer als erster ein vollständiges Variété-Gedeck, bestehend aus einem Baguette, einem Stück Käse, einem Glas Rotwein und einem Glas Champagner vor sich liegen hat, hat gewonnen und wird unter tosendem Applaus zum „Variété-Star des Abends“ gekürt!

Viel Glück! Bonne chance! Good luck!

Die Spielregeln in Kürze


1. Mit beiden Würfeln würfeln und auf das entsprechende Symbolfeld ziehen.
2. Die passende Karte (Begriffs- bzw. Gedichtkarte) ziehen.
3. Auftritt wird durch Symbol- und Zahlenwürfel festgelegt.
4. Es bleibt eine Minute Zeit, um
– entweder den geforderten Begriff zu malen, pantomimisch darzustellen oder zu beschreiben
oder
– ein Gedicht zu vervollständigen.
5. Belohnung kassieren und ggf. Chips bei der Kasse eintauschen.



MARINO DEGANO

Marino Degano, 1960 in Italien geboren und in Deutschland aufgewachsen, versorgt nun von Frankreich aus die Welt mit witzig-frechen Illustrationen. Nicht zuletzt wegen der guten Küche ist die Wahlheimat Straßburg so recht nach dem Geschmack des überzeugten Europäers.



Bertram Kaes 

Bertram Kaes, Jahrgang '58, lebt in Ravensburg und unterhält die Welt auch außerhalb von Oberschwaben: mal als Spiele-Erfinder, mal als Zauberer oder Keyboarder. Bei ihm kocht's also in vielen Töpfen, und oft kommen dabei heißbegehrte Kaes-Spätzle heraus!

HEYE – weil's Spaß macht!
Von HEYE gibt es Kalender, Puzzles, Spiele, Bücher, Grußkarten und Geschenkpapier.

© 1992 Friedrich W. Heye Verlag GmbH, Hamburg/München,
Ottobrunner Straße 28, 8025 Unterhaching,
Redaktion: Silvia Schwieger
Art.-Nr. 6028, Made in Germany