

Hand aufs Herz

Material und Spielaufbau



Spielablauf

Der Moderator liest vor

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Moderators. Er zieht die oberste Karte vom Stapel. Die **anderen** Spieler legen ihre Hände um das Herz herum. Dann liest der Moderator die **erste Behauptung** der gezogenen Karte gut verständlich vor.

von Julien Sentis
für 3 bis 8 Spieler ab 10 Jahren

Ganz ehrlich: Gefallen dir dunkelblaue Socken? Und glaubst du, dass die meisten Mitspieler schon mal ihren Führerschein abgeben mussten?
Fass dir ein Herz und zeige mal so richtig, was du für völlig falsch hältst. Ganz ohne Worte, mit deiner linken oder rechten Hand, gibst du zu erkennen, was du denkst. Dabei ist Herzklopfen angesagt, denn je schneller deine Hand das Herz in der Tischmitte trifft, desto wertvoller wird deine Entscheidung.

- ♥ Legt das Herz in die Mitte.
- ♥ Mischt die **180 Spielkarten** und legt sie als verdeckten Stapel daneben.
- ♥ Nehmt einen Zettel und einen Stift zur Hand, um im Spielverlauf eure Siegpunkte zu notieren.

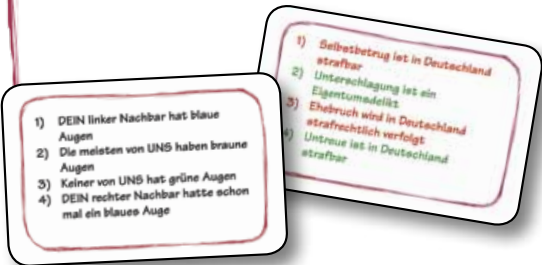
Hand aufs Herz: JA oder NEIN?

Alle Spieler – mit Ausnahme des Moderators – entscheiden schnell, ob sie die vorgelesene Behauptung mit JA oder NEIN beantworten möchten.

- ♥ Wer sich für **JA** entscheidet, legt seine **rechte Hand** auf das Herz (oder auf dort bereits liegende Hände).
- ♥ Wer sich für **NEIN** entscheidet, legt seine **linke Hand**.

Nun klären die Spieler, ob die vorgelesene Behauptung stimmt oder nicht:

- ♥ Behauptungen in **roter Schrift** sind **falsch**. Wer die linke Hand gelegt hat, wird belohnt (siehe Siegpunkte).
- ♥ Behauptungen in **grüner Schrift** sind **richtig**. Wer seine rechte Hand gelegt hat, wird belohnt (siehe Siegpunkte).
- ♥ Ist die Schrift **schwarz**, müssen die Spieler selbst klären, ob die Behauptung stimmt.

- 
- 1) DEIN linker Nachbar hat blaue Augen
 - 2) Die meisten von UNS haben braune Augen
 - 3) Keiner von UNS hat grüne Augen
 - 4) DEIN rechter Nachbar hatte schon mal ein blaues Auge

- 1) Selbstbetrug ist in Deutschland strafbar
- 2) Unterschlagung ist ein Eigentumsdelikt
- 3) Ehebruch wird in Deutschland strafrechtlich verfolgt
- 4) Untreue ist in Deutschland strafbar

GROSS geschriebene Wörter auf den Karten (z.B. ICH, MEIN, DU, DIR, WIR, EUCH), beziehen sich auf **mitspielende Personen**:

- ♥ Wörter in **ICH-Form** (z.B. ICH, MIR, MEIN) beziehen sich auf den Moderator.

Beispiel: „ICH bin Astronaut“ bedeutet: „Der Moderator ist Astronaut“.

- ♥ Wörter in **DU-Form** (z.B. DU, DIR, DEIN) beziehen sich auf jeden einzelnen Spieler, dem diese Behauptung vorgelesen wird.

Beispiel: „DU und DEIN rechter Nachbar sind blond“. Alle Mitspieler überprüfen, ob diese Behauptung auf sie persönlich zutrifft: „Sind mein rechter Nachbar und ich tatsächlich blond?“ (Wer neben dem Moderator sitzt, hat diesen als Nachbarn.)

- ♥ WÖRTER in **WIR-Form** (z.B. WIR, UNS, UNSER) beziehen sich auf alle Mitspieler – dazu gehört auch der Moderator.

Beispiel: „Die Mehrheit von UNS ist verheiratet“. Diese Behauptung trifft zu, wenn tatsächlich die Mehrheit ALLER Mitspieler verheiratet ist.

Beim Vorlesen sollten GROSS geschriebene Wörter besonders betont werden. Es kann auch hilfreich sein, sie mit einer Geste zu unterstreichen (z.B. indem der Moderator beim Wort „ICH“ auf sich selbst zeigt).

Siegpunkte

Nachdem **jeder Spieler** eine Hand gelegt hat, werden Siegpunkte vergeben, die der Moderator auf dem bereitliegenden Zettel notiert. Jeder Spieler lässt seine Hand so lange liegen bis seine Punkte notiert sind.

Der Moderator beginnt die Punktevergabe bei dem Spieler, dessen Hand **oben** auf liegt und setzt sie dann Hand für Hand „nach unten“ fort:

Der Spieler, dessen Hand **ganz oben** liegt, erhält ...

... **einen** Siegpunkt, sofern er die richtige Hand ausgelegt hat.

... **einen** Minuspunkt (Punktabzug), sofern er die falsche Hand gelegt hat.

Der Spieler, dessen Hand an **zweitoberster** Position liegt, erhält ...

... **zwei** Siegpunkte, sofern er die korrekte Hand ausgelegt hat.

... **zwei** Minuspunkte (Punktabzüge), sofern er nicht die korrekte Hand ausgelegt hat usw ...

Wegen der Minuspunkte können Spieler beim Spielstand auch negative Punktestände aufweisen.



Beispiel: „Der Mond dreht sich nicht um die Erde“; **NEIN** (linke Hand) ist richtig und gibt Siegpunkte, **JA** (rechte Hand) ist falsch und gibt Minuspunkte.

Variante

Wer keine Siegpunkte notieren möchte, spielt wie folgt:

Der Spieler, der als erster die richtige Hand gelegt hat, erhält zur Belohnung eine Spielkarte (die im weiteren Spielverlauf nicht verwendet wird).

Moderatorwechsel

Nachdem der (gleiche) Moderator alle vier Behauptungen einer Karte vorgelesen hat, wird sein linker Nachbar Moderator. Er zieht eine neue Karte und liest vor ...

Spielende

Es gibt mehrere Möglichkeiten das Spiel zu beenden. Die Spieler einigen sich **vor dem Spiel** auf eine dieser Varianten:

- ♥ Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler **einmal** Moderator war.
- ♥ Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler **zweimal** Moderator war.
- ♥ Das Spiel endet, sobald mindestens ein Spieler eine (vorab vereinbarte) Anzahl an **Siegpunkten** (z.B. 30) erreicht hat.

- ♥ **Wird die Variante gespielt**, endet das Spiel, sobald mindestens ein Spieler eine (vorab vereinbarte) Anzahl an **Spielkarten** gesammelt hat.

Sieger

Es gewinnt, wer am Spielende die **höchste Punktzahl** aufweist. Bei Gleichstand gewinnt, wer von den betroffenen Spielern in der **letzten** Spielrunde das bessere Resultat erzielen konnte. Bei der **Variante** gewinnt, wer am Spielende die meisten Spielkarten besitzt.

Autor: Julien Sentis
Lizenzgeber: Ferti
Illustration: Ben Beck
Spielregel Layout & Satz:
Oliver Richtberg
Art.Nr.: 60 110 5013

Vertrieb in der
Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

