

# KWANDO

Früher oder später?



# KWANDO

## Früher oder später?



Ein kommunikatives Ratespiel um die Geburtsdaten illustrierter Köpfe für 4 bis 12 Spieler (3 bis 7 Spieler in der kooperativen Variante)

Bekannte Persönlichkeiten nach ihrem Geburtsdatum sortieren? Nichts leichter als das! Doch ganz so einfach ist es nicht. Denn das Datum ist auf der Karte gar nicht zu lesen, und ihr dürft weder die Namen der Personen noch Zahlen nennen. Außerdem habt ihr nur begrenzt Zeit, und das gegnerische Team lauert schon auf eure Fehler! Da heißt es, clever Informationen auszutauschen. Schafft ihr es, 6 Persönlichkeiten in der chronologisch richtigen Reihenfolge zu stapeln?

### Inhalt

- 123 Personenkarten
- 12 Fehlerkarten
- 6 Abdeckkarten
- 1 Sanduhr
- 1 Dekoderkarte



Benötigt werden zusätzlich Papier und Stift, um die Punkte der jeweiligen Runde aufzuschreiben.  
Um die Punkte zu notieren, steht alternativ auf der

Rückseite der Anleitung eine Kopiervorlage zur Verfügung, die auch als Zählleiste für die kooperative Variante verwendet werden kann.

## Spielziel

In zwei Teams versucht ihr, die Geburtsdaten bekannter Persönlichkeiten in die chronologisch richtige Reihenfolge zu bringen. Dabei dürft ihr weder die Namen der Personen noch irgendwelche Zahlen nennen, sonst gibt es Minuspunkte! Für jede korrekt einsortierte Person erhaltet ihr Pluspunkte. Das Team, das nach 5 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

## Vorbereitung

Bildet möglichst zwei gleich große Teams und setzt euch so, dass immer abwechselnd ein Spieler aus Team A neben einem Spieler aus Team B sitzt. Die 123 Personenkarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel für alle gut erreichbar in der Tischmitte bereitgelegt. Entscheidet euch vor Spielbeginn, ob ihr mit den Personen auf der orangen oder blauen Seite der Karten spielt. Sanduhr, Stift und Papier sowie die Abdeckkarten werden griffbereit auf den Tisch gelegt. Jedes Team nimmt sich einen Satz aus 6 Fehlerkarten, die im Spiel einmalig auszuspielen sind.

## Spielablauf

1. Personenkarten verteilen
2. Karten sortieren und ggf. Fehlerkarten ausspielen
3. Wertung

Gespielt wird über 5 Runden – pro Runde ist jedes Team einmal aktives Team und einmal Kontrollteam.

### 1. Personenkarten verteilen

Verteilt insgesamt 6 Personenkarten verdeckt unter den Spielern des aktiven Teams:

2er-Team → jeder Spieler erhält 3 Personenkarten

3er-Team → jeder Spieler erhält 2 Personenkarten

4er-Team → zwei Spieler erhalten je 2 und zwei Spieler je 1 Personenkarte

5er-Team → ein Spieler erhält 2 und vier Spieler erhalten je 1 Personenkarte

6er-Team → jeder Spieler erhält 1 Personenkarte

Jeder Spieler des aktiven Teams kennt also 1, 2 oder 3 Personen, entsprechend seiner 1 bis 3 Personenkarten.

**Pro Personenkarte**, die ihr zieht, nehmt ihr euch dazu eine **Abdeckkarte** und verdeckt damit die unteren zwei Drittel der Personenkarte. Haltet schließlich eure Karten so, dass die Abdeckkarten zu euch zeigen und nur jeweils den Namen oben auf der Karte freilassen.



Auf jeder Personenkarte stehen die Namen von zwei Persönlichkeiten, deren Geburtsdaten jeweils auf der gegenüberliegenden Kartenseite im Rotfeld versteckt sind. Um zu vermeiden, dass unbeabsichtigt Informationen im Rotfeld erkannt werden, schieben die Spieler beim Ziehen je eine Abdeckkarte über den unteren Teil der Karten, so dass nur die oberen Namen zu sehen sind (siehe Abbildung oben).



## 2. Karten sortieren und ggf. Fehlerkarten ausspielen

Das Kontrollteam dreht die Sanduhr um. Jetzt läuft die Zeit für das aktive Team. Ihr müsst nun alle Personen auf euren Personenkarten nach ihren Geburtsdaten sortieren. Allerdings kennt jedes Teammitglied nur seine eigene(n) Karte(n), nicht die der Mitspieler.

**Achtung:** Zum Sortieren legt ihr die Personenkarten ab, indem ihr sie mit der Vorderseite nach unten übereinander stapelt. **Die am frühesten geborene Person muss ganz unten liegen, die zuletzt geborene Person entsprechend ganz oben.** Eine bereits einsortierte Personenkarte darf weder umgedreht noch umsortiert werden. Was liegt, das liegt! (Die Abdeckkarten werden beim Ablegen einfach beiseitegelegt.)

### Regeln für das aktive Team

Durch Fragen und Erklären versucht ihr herauszufinden, wer welche Person(en) auf der Hand hat und wann diese geboren sein könnten.

**Achtung:** Bis die Sanduhr abgelaufen ist, ist es **verboten:**

#### 1. den Namen der eigenen Person(en) zu nennen.

Auch nicht erlaubt sind: fremdsprachliche Übersetzungen, Buchstabenhinweise, Abkürzungen, Erklärungen mit Hilfe von Reimwörtern, Zeichensprache, Klopfzeichen o.Ä.

#### 2. die eigene(n) Karte(n) zu zeigen.

#### 3. jegliche Zahlen und Werte zu nennen.

D.h. es ist nicht erlaubt „eins“, „zwei“, „drei“ oder „erster“/„erste“/„erstes“/„ersten“, „zweiter“, „dritter“ etc. zu sagen.

Auch Dinge wie „im 18. Jahrhundert“, „ca. 50 Jahre alt“, „als viertes Kind“, „hatte zwei Söhne“,

„nach dem 2. Weltkrieg“, „jetzt haben wir schon drei Fehlerkarten“ etc. dürfen nicht gesagt werden. Ebenfalls verboten sind Zahlen und Werte in Namen wie „Heinrich der Erste“.

**Erlaubt sind dagegen der unbestimmte Artikel** „ein“ und Formulierungen wie „jüngste“, „älteste“, „letzte“, „nachfolgende“, „davor“, „danach“ etc.

### Spieltipp

Was ist erlaubt: Das wichtigste Element im Spiel ist die zeitlich korrekte Sortierung. Dazu müsst ihr Informationen über die Personen austauschen, ohne Namen und Zahlen zu nennen. Ihr versucht also, eure jeweilige(n) Person(en) und die Epochen, in denen sie geboren sind, zu umschreiben. Fragen eurer Teammitglieder wie „Hast du Papst Johannes Paul auf der Hand?“ dürft ihr natürlich bejahen, doch den Namen darf der Spieler, der Johannes Paul II. auf der Hand hat, auch im weiteren Verlauf der Runde nicht selbst nennen. Die Zahl hinter dem Namen ist für alle tabu.

Ihr dürft Umschreibungen nutzen wie z.B. „der ehemalige Vatikanbewohner“, „kommt aus Polen“; oder ihr bezieht euch auf einen ungefähren Zeitpunkt wie „vor den Weltkriegen geboren“, oder ihr äußert Vermutungen wie „Meine Person klingt irgendwie griechisch. Die ist bestimmt alt.“

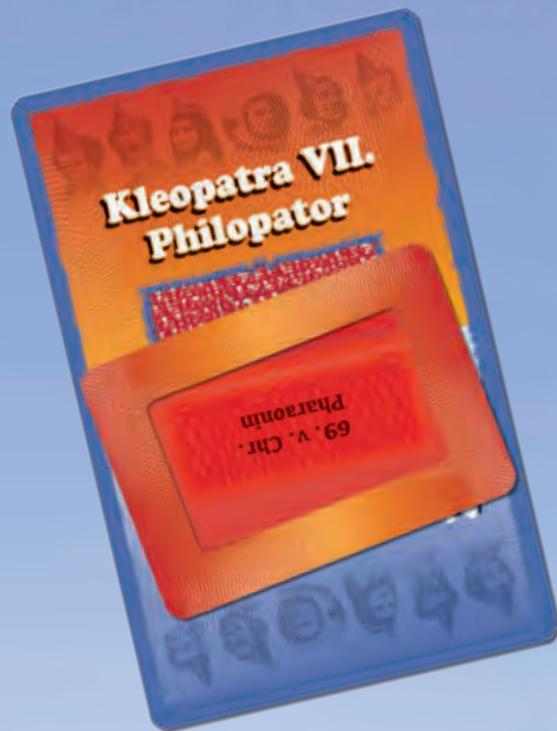
### Regelverstoß = Fehlerkarte ausspielen

Verstößt das aktive Team gegen die genannten Regeln, so spielt das Kontrollteam sofort eine seiner 6 Fehlerkarten aus. Jeder einzelne Regelverstoß wird mit einer Fehlerkarte bestraft. Wird derselbe Fehler zweimal gemacht, wird er auch zweimal bestraft. Pro Runde können folglich mehrere Fehlerkarten ausgespielt werden. Für die ersten 3 Fehler wird jeweils eine Fehlerkarte

mit dem Wert -1 ausgespielt, für die nächsten 2 Fehler je eine Fehlerkarte mit dem Wert -2. Beim 6. Fehler wird die „Game over“-Karte gespielt, und das aktive Team hat das Spiel automatisch verloren. Jedes Team kann im gesamten Spiel also 5 Fehler machen.

### 3. Wertung

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, darf das aktive Team keine Personenkarten mehr auslegen. Nun werden alle abgelegten Personenkarten von der **zuerst gelegten Personenkarte** aus gewertet. Dazu wird der Kartenstapel umgedreht, so dass die am frühesten geborene Person sichtbar wird. Legt die rote Dekoderkarte auf das Rotfeld auf der gegenüberliegenden Kartenseite und lest das Geburtsdatum laut vor. Auf dieselbe Weise werden die folgenden Personenkarten kontrolliert, und ihr prüft, ob die jeweils nächste Person im Stapel „jünger“ ist als die vorangegangene. Ist sie das nicht, wird sie aussortiert.



## 2 Beispiele für die Wertung sortierter Karten

### Beispiel 1



*Kleopatra VII.  
Philopator:  
69 v. Chr.*



*Sigmund Freud:  
06.05.1856*



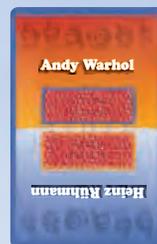
*Johann Wolfgang  
von Goethe:  
28.08.1749*



*Heinz Erhardt:  
20.02.1909*



*Heino:  
13.12.1938*



*Andy Warhol:  
06.08.1928*

Personenkarte 3 und 6 werden aussortiert. Es verbleiben 4 richtige Personenkarten für die Wertung.

## Beispiel 2:



*Kaiser Augustus:*  
23.09.63 v.Chr.



*Katharina II.  
(die Große):*  
02.05.1729



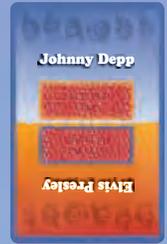
*Karl der Große:*  
um 742



*Leonardo  
da Vinci:*  
15.04.1452



*Rembrandt  
van Rijn:*  
15.07.1606



*Johnny Depp:*  
09.06.1963

*Die scheinbar falsch einsortierte Personenkarte 2 führt dazu, dass alle drei nachfolgenden Personenkarten aussortiert werden müssen, obwohl sie ihrerseits chronologisch in der richtigen Reihenfolge liegen. Nur die Personenkarten 1, 2 und 6 geben Punkte.*

Für jede korrekte Personenkarte erhält das aktive Team in den Runden 1 bis 3 je einen Pluspunkt. Davon werden dann die Minuspunkte der eventuell vom Kontrollteam gespielten Fehlerkarten abgezogen und das Ergebnis notiert. Der Wert kann nicht unter Null fallen. Für eine komplett korrekt sortierte Reihe, d.h. für 6 richtig sortierte Personenkarten, gibt es insgesamt 7 Punkte.

**Achtung!** Ab Runde 4 steigen die Punkte wie folgt:

4 korrekt sortierte Personenkarten	5 Punkte
5 korrekt sortierte Personenkarten	7 Punkte
6 korrekt sortierte Personenkarten	9 Punkte

Sind die Punkte notiert, wechseln die Teams die Rollen. Das vorherige Kontrollteam zieht nun neue Personenkarten, das vorherige aktive Team nimmt seine Fehlerkarten und dreht die Sanduhr um. Waren beide Teams je einmal an der Reihe, endet die erste Runde, und es folgt die zweite Runde.

**Achtung!** Nicht vergessen - jedes Team darf im gesamten Spiel nur 5 Fehler machen!

### Spielende

Das Spiel endet nach 5 Runden. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Begeht ein Team jedoch zuvor seinen 6. Fehler, so zeigt das gegnerische Team die „Game over“-Karte und gewinnt sofort.

## Kooperative Variante

Die kooperative Variante ist für 3 bis 7 Spieler spielbar und verläuft grundsätzlich wie das Teamspiel. Der Unterschied ist, dass ihr alle gemeinsam spielt und nur eine Person kontrolliert (dies kann ein fester oder wechselnder Kontrolleur sein), d.h. ihr benötigt auch nur einen Satz Fehlerkarten. Auch hier werden 5 Runden gespielt. Jeweils am Ende jeder Runde wertet ihr wie gewohnt. Die Kopiervorlage auf der Rückseite der Anleitung könnt ihr zudem als Zählleiste nutzen. Mit einem beliebigen Gegenstand markiert ihr die erreichten Punkte auf der Leiste. Je nach Gesamtsumme am Spielende erreicht ihr folgenden Status:

21 Punkte	Säugling
24 Punkte	Schulkind
27 Punkte	Student
30 Punkte	Professor
33 Punkte	Weiser

## Selbstkontrolle:

Die kooperative Variante kann bei geübten Spielern auch ganz ohne Kontrolleur gespielt werden.

## Für Fortgeschrittene:

Es ist auch möglich, die Farbseiten der Karten zu mischen, um größere Varianz zu erzielen. In diesem Fall wird beispielsweise in einem Team mit vier Personen dem ersten Spieler die orange Kategorie zugeordnet, dem zweiten Spieler die blaue, der dritte wiederum spielt mit der orangen Kategorie und der vierte mit der blauen. Wie gewohnt werden die abgelegten Karten aufeinandergestapelt und am Ende der Runde entsprechend der genannten Farbuordnung verglichen und gewertet.

## Anmerkung:

Die im Spiel angegebenen Geburtsdaten richten sich nach dem Gregorianischen Kalender. Bei einigen Personen ist das genaue Geburtsdatum nicht bekannt. Bei Shakespeare und Beethoven handelt es sich jeweils um das Taufdatum.



© 2014 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com  
Gestaltung / Illustration: Erkan Karagöz  
Design: Volker Maas / HUCH! & friends

Hersteller + Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.



# KWANDO

Spielrunde / Punkte		Team A	Team B
<b>Runde 1</b> 1·2·3·4·5·7			
<b>Runde 2</b> 1·2·3·4·5·7			
<b>Runde 3</b> 1·2·3·4·5·7			
<b>Runde 4</b> 1·2·3·5·7·9			
<b>Runde 5</b> 1·2·3·5·7·9			
<b>Minuspunkte</b> (durch Fehlerkarten)			
<b>Endstand</b> <b>Gesamtpunkte</b>			
			
<b>Start</b>			