

Damit hat „Couch und Essecke“ den „Chemiebaukasten“ geschlagen und ist Gewinner dieser Runde. Der Spieler, der diesen Kommentar geschrieben hat, erhält die Karte und liest allen noch den Kommentar von Bastian Sick auf der Kartenrückseite vor. Danach beginnt eine neue Spielrunde mit der nächsten Bildkarte und neuem Spielleiter.

Autor: Bastian Sick
Redaktion: TM-Spiele
Grafik: Pohl & Rick
Umschlaggestaltung: Barbara Thoben, Köln
Umschlagmotive: © Spanishalex/www.fotolia.de;
 In-Finity/www.fotolia.de; Mark Rasmussen/fotolia.de
Foto Bastian Sick: Martin Zitzlaff

Art-Nr. 699550

Autor und Verlag danken allen Einsendern für die Erlaubnis, ihre Bilder für das Spiel zu verwenden.

Bastian Sick, Happy Aua. Ein Bilderbuch aus dem Irrgarten der deutschen Sprache.
 © 2007 by Verlag Kiepenheuer & Witsch, Köln
 © SPIEGEL ONLINE GmbH, Hamburg 2007

Bastian Sick, Happy Aua (2). Ein Bilderbuch aus dem Irrgarten der deutschen Sprache.
 © 2008 by Verlag Kiepenheuer & Witsch, Köln
 © SPIEGEL ONLINE GmbH, Hamburg 2008

© 2011 KOSMOS Verlag
 Pfizerstr. 5-7
 D-70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191-0
 Fax: +49 711 2191-199
 info@kosmos.de
 www.kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY



Bastian Sick

SPIEGEL ONLINE

Noch mehr Spielspaß mit Bastian Sick im Irrgarten der deutschen Sprache:



Art-Nr. 690236



Art-Nr. 699352

Witzig, kommunikativ und voller Überraschungen
 Für 2-5 Spieler ab 12 Jahren



Was Sie schon immer über die deutsche Sprache wissen wollten ...

Für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

Art-Nr. 699048



Für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee und Spielziel

Flüchtige Verschreiber, kleine Fehler auf Schildern und Anzeigen, in Werbespots und Zeitungsartikeln finden sich auf zahlreichen Bildern. Ein Bild wird aufgedeckt. Alle Spieler schreiben dazu einen eigenen Kommentar. Dann werden die Kommentare nacheinander vorgelesen und darüber abgestimmt, welcher den Spielern am besten gefällt. Wer erweist sich als kreativster Kommentator der Untiefen der deutschen Sprache?

Spielinhalt

60 Bildkarten

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler benötigt einen Notizzettel und einen Stift.
- Die Karten werden gemischt. Dann werden 6 Karten abgezählt und mit der Bildseite nach oben als Stapel in die Tischmitte gelegt. Die übrigen Karten werden in dieser Partie nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

Spielverlauf

Der älteste Spieler ist der erste Spielleiter. Er nimmt die oberste Bildkarte und zeigt sie allen Spielern. Die Spieler können die Karte auch selbst in die Hand nehmen, um das Bild näher anzuschauen. *HINWEIS: Die Karte sollte dabei so gehalten werden, dass kein Spieler den Text auf der Rückseite lesen kann.*

Jeder Spieler – auch der Spielleiter selbst – denkt sich jetzt einen Kommentar zu dem Bild aus und schreibt diesen auf seinen Zettel. Je origineller und lustiger dieser ist, desto besser.

Wer fertig ist, schiebt seinen Zettel verdeckt zum Spielleiter. Der mischt die erhaltenen und seinen eigenen Zettel und liest dann vor. Dazu deckt er den ersten Zettel auf und liest den Kommentar vor. Danach nimmt er den nächsten Zettel und liest den Kommentar, der darauf steht, ebenfalls vor.

Nachdem der zweite Kommentar vorgelesen wurde, stimmen alle Spieler ab, ob ihnen dieser Text besser gefällt als der erste. Dazu muss auf „1, 2, 3!“ jeder Spieler eine Hand so vorzeigen, dass der Daumen entweder nach oben oder nach unten zeigt.



Zeigen die meisten Daumen nach oben, ist der zweite Kommentar besser angekommen. Der Zettel mit diesem Text wird auf den ersten Zettel gelegt. Das ist der neue Favorit der Spieler.



Zeigen die meisten Daumen nach unten, gefiel den Spielern der erste Kommentar besser. Der als zweites vorgelesene Zettel wird daher unter den Zettel mit dem ersten Kommentar gelegt. Der alte Favorit ist auch der neue.

Sollten gleich viele Daumen nach oben wie nach unten zeigen, wird das Abstimmungsergebnis des Spielers, der den gerade vorgelesenen Text geschrieben hat, nicht gewertet.

Anschließend geht die Abstimmung weiter. Nun wird der dritte Zettel aufgedeckt und vorgelesen. Alle stimmen jetzt darüber ab, ob ihnen dieser neue Kommentar besser oder schlechter gefällt als der Favorit auf dem oben liegenden Zettel. Auf diese Weise kommen nacheinander alle Kommentare zur Abstimmung. Schließlich liegt ein Text oben. Der Spieler, der diesen Kommentar formuliert hatte, hat die Runde gewonnen und erhält die Bildkarte. Nun dreht er sie um und liest laut vor, wie Bastian Sick das Bild kommentiert hat.

Nach der Auswertung erhält jeder Spieler seinen Notizzettel zurück. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird der neue Spielleiter. Er nimmt die oben liegende Bildkarte vom Stapel und eine neue kreative Schreibrunde beginnt.

Spielende und Sieger

Sobald alle Bildkarten aus der Tischmitte vergeben wurden, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt seine gewonnenen Karten. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt von den daran beteiligten Spielern, wer als Letzter eine Karte gewonnen hat.

Tip: Wenn Sie lieber ein längeres Spiel möchten, zählen Sie zu Beginn einfach mehr als sechs Bildkarten ab.

Beispiel für eine Spielrunde:



Gespielt wird zu sechst. Alle Spieler schauen sich die Karte an und schreiben ihre Kommentare. Der Spielleiter sammelt die sechs Zettel ein, mischt sie und liest den ersten vor:

„Das mit dem Dach über dem Kopf habe ich mir aber ganz anders vorgestellt.“

Danach nimmt er gleich den zweiten Zettel und liest auch diesen Kommentar vor:

„So ganz aktuell ist das Schild wohl nicht mehr.“

Jetzt stimmen alle gleichzeitig ab:

Die Mehrheit findet diesen neuen Kommentar also nicht besser als „Dach über dem Kopf“. Der Zettel mit dem zweiten Text wird unter den ersten gelegt. Dann liest der Spielleiter den nächsten Kommentar vor:

„Nachdem Klaus mal wieder mit seinem Chemiebaukasten gespielt hatte, konnte das Angebot nicht weiter aufrecht erhalten werden.“

Wieder wird abgestimmt, ob der neue Text besser ankommt:

Damit ist der „Chemiebaukasten“ eindeutig der neue Favorit. Dieser Zettel wird nach oben gelegt. Der Spielleiter nimmt den nächsten Zettel:

„Ach, das ist gemeint, wenn es immer heißt: Mehr Wohnraum schaffen!“

Die Abstimmung ergibt:

Da bei einem Gleichstand die Stimme des Spielers, der den letzten Kommentar geschrieben hat, nicht zählt, ist das Ergebnis jetzt:

„Mehr Wohnraum schaffen!“ hat sich also nicht durchgesetzt und wird unter die drei ersten Zettel geschoben. Favorit ist weiterhin der „Chemiebaukasten“. Der nächste Kommentar wird vorgelesen:

„Ja, gut. Die Wohnung ist nicht mehr ganz neu, aber dafür mache ich Ihnen auch einen sehr guten Preis.“

Abstimmungsergebnis:

Der „Chemiebaukasten“ kann sich als Favorit also halten. Zum Schluss liest der Spielleiter den letzten Kommentar vor:

„Also hier stellen wir die Couch hin und da sehe ich schon die Essecke ...“

Die Abstimmung ergibt: