

PSYCHO



METER

SPIELREGEL

PSYCHO METER

Wie heißt es so treffend?

„**Selbsterkenntnis ist der schnellste Weg zur Besserung**“

Psychometer ist eine spannende Mischung aus Einschätzspiel und einfachem Persönlichkeitstest. In der richtigen Zusammensetzung kann man dabei eine Menge über sich selbst und seine Mitspieler erfahren. Natürlich fallen dabei die Ergebnisse nicht immer so aus wie man es erwartet oder sich gewünscht hätte.

Wir empfehlen daher **Psychometer** auf keinen Fall allzu ernst zu nehmen – aber sicher schadet es auch nicht, ein bisschen darüber nachzudenken, warum man denn gerade so oder so eingeschätzt wurde.

Bei **Psychometer** schätzen sich die Spieler reihum hinsichtlich mehr oder weniger kritischer Wesenszüge und Eigenschaften ein. Abhängig vom Gesamturteil der Gruppe erhalten die Spieler sogenannte Psychochips.

Spielmaterial:

- 28 **Psychometer**-Karten mit je 20 Eigenschaften
- 5 Sätze Stimmkarten (bestehend aus je 6 Karten)
- 2 Auswertungskarten
- 30 Psychochips



Abhängig von der Spieleranzahl wird die entsprechende Auswertungskarte ausgewählt und in die Tischmitte gelegt, so dass sie für alle Spieler gut einsehbar ist.

Jeder Spieler erhält einen Satz Stimmkarten einer Farbe. Die Stimmkarten müssen gegebenenfalls an die tatsächliche Spielerzahl angepasst werden. Beim Spiel zu **dritt** legen alle Spieler die Karten mit der 4 und der 5 zur Seite. Beim Spiel zu **viert** werden nur die Karten mit der 5 zur Seite gelegt. Beim Spiel zu **fünft** bleiben alle Karten im Spiel.

Die Psychochips kommen in die Tischmitte.

Die 28 **Psychometer**-Karten werden gemischt und als offener Stapel ebenfalls in die Tischmitte gelegt.

Alle Mitspieler (auch der Startspieler selbst) schätzen nun den Startspieler hinsichtlich dieser ausgewählten Eigenschaft ein, indem sie eine ihrer Stimmkarten verdeckt vor sich auf den Tisch legen. 0 bedeutet dabei, dass die Eigenschaft beim Startspieler überhaupt nicht ausgeprägt ist. Die höchste Zahl (im 5er Spiel die 5, im 4er die 4 und im 3er die 3) bedeutet, dass die Eigenschaft extrem stark ausgeprägt ist. Die Zahlenwerte dazwischen ermöglichen entsprechende Abstufungen.

Ginge es z.B. um die Eigenschaft „sprunghaft“, würde 0 bedeuten das der Startspieler überhaupt nicht sprunghaft ist, wogegen (im 5er Spiel) 5 bedeuten würde, dass er sehr sprunghaft ist. Im 3er Spiel würde die 3 bedeuten, dass er sehr sprunghaft ist, da die 3 hier die höchste Zahl ist.

Hat jeder Spieler (auch der Startspieler – in diesem Fall über sich selbst) abgestimmt, indem er eine Karte vor sich abgelegt hat, werden alle abgelegten Karten aufgedeckt und die Summe daraus gebildet (die Zahlen zusammengezählt).

Der Auswertungskarte in der Tischmitte ist nun zu entnehmen, wer bei dieser Abstimmung Psychochips ergattert hat.

Hinweis: Für 5 Personen gibt es eine zweite alternative Auswertungskarte „Gut bekannt“, die einen verschärften Punkteschlüssel verwendet. Wir empfehlen, diesen nur zu nutzen, wenn sich alle Spieler gut kennen.

Beispiel, 5er Spiel:

Vier Spieler legen eine 1, ein Spieler eine 0. Die Summe beträgt also 4. In diesem Fall erhält nur der Spieler, der die 0 gelegt hat einen Psychochip. Alle anderen gehen leer aus.



= 0-4

erhält einen Chip



Erklärung:

Spieler entwickeln bei Abstimmungsspielen gerne eine sogenannte „Tendenz zur Mitte“. Sie wählen selten extreme Werte. **Psychometer** versucht, dem Rechnung zu tragen und belohnt daher „extremes“, „mutiges“ Abstimmungsverhalten. Dies lässt ein wenig taktischen Spielraum und ist mit ein Grund, die Ergebnisse nicht immer allzu ernst zu nehmen.

Nach dem Verteilen der Psychochips beginnt eine neue Runde. Die eingesetzten **Psychometer**-Karten kommen auf den Ablagestapel. Der Spieler links vom Startspieler wird zum neuen Startspieler und erhält den Stapel mit den übrigen **Psychometer**-Karten. Enthält der **Psychometer**-Kartenstapel nur noch 2 oder weniger Karten so werden diese in den Ablagekartenstapel untergemischt. Nach dem Mischen wird der Stapel komplett umgedreht und bildet den neuen **Psychometer**-Kartenstapel.

Spielende bei 3 Spielern:

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler 12 Psychochips erhalten hat oder aber alle Psychochips an die Spieler verteilt wurden.

Spielende bei 4 Spielern:

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler 10 Psychochips erhalten hat oder aber alle Psychochips an die Spieler verteilt wurden.

Spielende bei 5 Spielern:

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler 8 Psychochips erhalten hat oder aber alle Psychochips an die Spieler verteilt wurden.

Es gewinnt, wer bei Spielende die meisten Psychochips besitzt. Bei Gleichstand kann es mehrere Gewinner geben. Bei **Psychometer** gewinnen aber in der Regel sowieso immer alle ... zumindest ein bisschen ... an Selbsterkenntnis.

Credits

Autor: Uwe Rosenberg

Cover Illustration: Marina Fahrenbach

Layout und Design: Harald Bilz, Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Oliver Erhardt, Selami Ileman
und Angela Schröder

**Heidelberger
Spieleverlag**



Information und Support:
www.heidelbaer.de

info@heidelberger-spieleverlag.de

Besonderer Dank gilt den zahlreichen Testspielern, die sich dieser spielerisch-psychologischen Herausforderung gestellt haben!