

# Lustprinzip

## **Spielanleitung**

Für 3 bis 8 Spieler, ab 16 Jahren

### **Das ist drin**

110 Stichwortkarten, 1 Sanduhr und 1 Spielanleitung

### **Das willst du tun**

Erklärt so schnell wie möglich zweideutige Begriffe, aber verwendet dabei keinen körperlichen oder sexuellen Kontext.

### **Das müsst ihr vorher tun**

Mischt die 110 Stichwortkarten gut. Zählt dann 25 Karten vom Stapel ab und legt die Karten verdeckt in die Tischmitte. Legt die übrigen Karten ungesehen in die Schachtel, sie werden für dieses Spiel nicht benötigt. Legt die Sanduhr bereit. Legt euch Stift und Papier bereit oder notiert die Punkte z.B. auf eurem Handy.

### **Das macht ihr**

Das Spiel geht über zwei Phasen – das Vorspiel und das Nachspiel. In beiden Phasen ist es euer Ziel, möglichst viele Begriffe zu erklären und zu erraten.

## Das Vorspiel

Der jüngste Spieler beginnt – er ist in der ersten Runde der Erklärer. Er versucht, innerhalb einer Sanduhr möglichst viele Begriffe zu erklären, die die anderen Spieler erraten müssen. Sobald er die Sanduhr umgedreht hat, nimmt er die oberste Karte des Stapels, schaut sich den Begriff an (ohne ihn den anderen Spielern zu zeigen) und beginnt mit seiner Umschreibung.

**Wichtig!** Der Erklärer darf den Begriff nicht in einem körperlichen oder sexuellen Kontext erklären! Er muss sich eine andere Beschreibung einfallen lassen, um die anderen Spieler auf die richtige Fährte zu locken. Natürlich darf man den Begriff auf der Karte nicht verwenden, sowie auch keine Bestandteile oder Übersetzungen.

Die anderen Spieler dürfen beliebig oft raten. Sobald einer von ihnen den Begriff genannt hat, legt der Erklärer die Karte schnell zu diesem Spieler (um anzuzeigen, dass er den Begriff richtig erraten hat) und zieht sofort die nächste Karte. Der Erklärer darf nicht passen. Erst wenn der Begriff erraten wurde, darf er eine neue Karte nehmen. Ist die Sanduhr abgelaufen oder macht der Erklärer einen Fehler, muss er die Karte, die er gerade in der Hand hält unter den Stapel legen. Er sagt aber niemandem den Begriff. Nun werden die Punkte verteilt. Der Erklärer bekommt für jeden Begriff, der erraten wurde einen Punkt. Alle anderen Spieler bekommen für jede Karte, die vor ihnen liegt, einen Punkt. Die so gewerteten Karten werden dann auf einen offenen Ablagestapel gelegt.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran – er ist der neue Erklärer und versucht, während einer Sanduhr möglichst viele Begriffe zu erklären.

*Beispiel: Jakob ist in dieser Runde der Erklärer. Er muss den Begriff „Streicheln“ erklären. Dafür verwendet sie die Umschreibung: „Wenn ich mit Kindern im Zoo bin, was wollen die bei den Tieren machen?“. Da ihre Umschreibung etwas zu wage war, dauert es ein bisschen, bis Sabine auf den gesuchten Begriff kommt. Jakob legt die Karte vor Sabine und zieht gleich die nächste Karte. Es geht sofort weiter!*

## **Genug mit dem Vorspiel**

Sobald der Stapel mit den Stichwortkarten leer ist und die Punkte am Ende der Runde vergeben wurden, endet die erste Phase des Spiels. Alle 25 Karten werden von einem Spieler nochmal laut vorgelesen. Dann werden sie gut gemischt und wieder als verdeckter Stapel bereit gelegt.

## **Das Nachspiel**

Jetzt beginnt das Nachspiel. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der neue Erklärer und versucht wie bisher, innerhalb einer Sanduhr so viele Begriffe wie möglich zu umschreiben.

**Wichtig!** Weiterhin darf der Erklärer den Begriff nicht in einem körperlichen oder sexuellen Kontext erklären! Und nicht nur das: er muss auch eine Erklärung finden, die sich im Wesentlichen von der unterscheidet, die im Vorspiel für diesen Begriff verwendet wurde.

*Beispiel: Nun hat Sabine den Begriff „Streicheln“ gezogen. Sie erklärt es so: „Wie heißt das, wenn du die Butter aufs Brot tust? Und so ähnlich!“. Würde sie nochmal etwas wie Kinder, den Zoo oder Tiere erwähnen, wäre das ein Fehler!*

So wie im Vorspiel darf der Erklärer nicht passen – er muss den Begriff solange umschreiben, bis er erraten wird. Macht er dabei einen Fehler, so ist auch im Nachspiel seine Runde sofort vorbei. Die bis dahin erklärten und erratenen Karten werden gewertet.

Ist die Sanduhr abgelaufen, wird die Karte, die der Erklärer gerade in der Hand hat, unter den Stapel gelegt, die Punkte werden wie beim Vorspiel gewertet, die Karten werden abgelegt und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der neue Erklärer.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald der Stapel während der Phase *Nachspiel* aufgebraucht ist. Die letzten Karten werden noch gewertet. Wer am meisten Punkte sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen!



© 2018 NORIS-SPIELE  
Georg Reulein GmbH & Co KG  
Werkstr. 1  
D - 90765 Fürth

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

Art.Nr.: 606101678