

FIESLING

EINE FRAGE DES CHARAKTERS



Claude Weber

FIESLING

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Ein kommunikatives Ratespiel

Für 3 bis 8 Spieler ab 10 Jahren



Inhalt:

- 1 Spielplan
- 60 Eigenschaftskarten
- 8 Aufgabenchips (rund)
- 8 Tippscheiben
- 8 Personenplättchen (quadratisch)
- 8 Spielsteine

Papier und Stift werden ebenfalls benötigt.



Spielziel

Ziel des Spieles ist es, mit sechs Eigenschaftskarten eine Person so zu beschreiben, dass die restlichen Spieler die gesuchte Person erraten. Wer also einerseits präzise charakterisieren kann und andererseits die Eigenheiten seiner Mitspieler genau kennt, hat gute Chancen, das Spiel zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird zusammengesteckt und in die Tischmitte gelegt. Die **Eigenschaftskarten** werden gut gemischt und verdeckt als Stapel neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende **Personenplättchen**, die **Tippscheibe** und den **Spielstein**. Jeder Spieler legt das Personenplättchen offen vor sich ab. Somit ist jedem Spieler eine Zahl zugeteilt. Die Spielsteine werden auf das Feld 0 der Siegpunkteleiste auf dem Spielplan gestellt.

In jedem Spiel müssen mindestens **sechs** Personen beschrieben werden können. Spielen weniger als sechs Spieler mit, müssen bei **drei Spielern** drei Personen, bei **vier Spielern** zwei Personen und bei **fünf Spielern** eine Person ergänzt werden.

Um auf die benötigte Personenzahl zu kommen, können die Spieler Namen von Verwandten, Freunden oder Prominenten auf Zettel schreiben und ein noch freies Personenplättchen auf jeden Zettel legen.

Die **Aufgabenchips** mit den gleichen Zahlen wie offen ausliegende Personenplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Die restlichen Aufgabenchips, Personenplättchen, Spielsteine und Tippscheiben kommen in die Schachtel zurück.

Tipp:

Wer den Schwierigkeitsgrad etwas erhöhen möchte, kann statt der sechs Personen auch bis zu acht Personen zur Auswahl stellen.



Spielablauf

Eine Partie verläuft über drei Runden mit je einer Beschreibungs- und einer Tippphase. In der Beschreibungsphase ordnen jeweils zwei Spieler zwei Eigenschaftskarten der gesuchten Person in die Bewertungsskala auf dem Spielplan ein. In den Tippphasen versuchen die restlichen Spieler zu erraten, welche Person gesucht wird. Pro Tippphase darf aber nur ein Tipp abgegeben werden. Je nach Spieleranzahl variiert die Anzahl zu spielender Partien für ein komplettes Spiel:

3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler	7 Spieler	8 Spieler
6 Partien	4 Partien	5 Partien	6 Partien	7 Partien	8 Partien

Beginn einer neuen Partie

In der ersten Partie eines Spiels bildet der älteste Spieler zusammen mit seinem linken Nachbarn das Beschreibungs-Team. Für die folgenden Partien wird jeweils im Uhrzeigersinn ein neues Beschreibungs-Team gebildet, so dass jeder Spieler im Laufe eines Spiels zweimal Teil des Beschreibungs-Teams war, einmal mit seinem linken und einmal mit seinem rechten Nachbarn.

Beispiel beim Spiel zu fünft:

Reihenfolge der Beschreibungsteams:

1. Partie: Jeff und Tina,
2. Partie: Tina und Max,
3. Partie: Max und Marie,
4. Partie: Marie und Susi,
5. Partie: Susi und Jeff.

Sitzordnung im Uhrzeigersinn:



Das Beschreibungs-Team nimmt den obersten Aufgabenchip vom Stapel. Die darauf abgebildete Zahl zeigt an, welche Person es beschreiben muss. Zur späteren Kontrolle legt es den Aufgabenchip verdeckt vor sich ab.

Achtung:

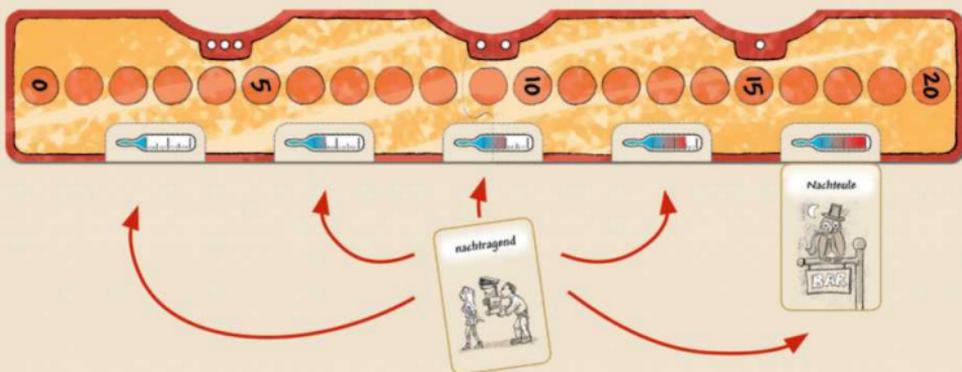
Der Aufgabenchip darf nur vom Beschreibungs-Team angesehen werden.

Beschreibungsphase

Einer der beiden Spieler des Beschreibungs-Teams nimmt die oberste Eigenschaftskarte vom Stapel und entscheidet, ohne sich mit seinem Team-Partner zu beraten, wie gut die darauf abgebildete Charaktereigenschaft auf die gesuchte Person passt. Er legt die Eigenschaftskarte offen unter die passende Stelle der Bewertungsskala. Dabei hat er fünf Auswahlmöglichkeiten:



Sein Team-Partner ist nun an der Reihe und entscheidet, ob die eben angelegte Eigenschaftskarte seiner Meinung nach richtig liegt. Wenn er anderer Meinung ist, darf er die Eigenschaftskarte an eine andere Stelle legen. Dort bleibt die Eigenschaftskarte endgültig liegen. Er nimmt eine weitere Eigenschaftskarte vom Stapel und legt sie an die Bewertungsskala an. Anschließend hat sein Partner die Möglichkeit, die gerade gelegte Eigenschaftskarte an einer anderen Stelle zu platzieren. Danach bleibt auch diese Karte endgültig an ihrem Platz liegen. Nach jeweils zwei angelegten Eigenschaftskarten folgt eine Tippphase.



Tippphase

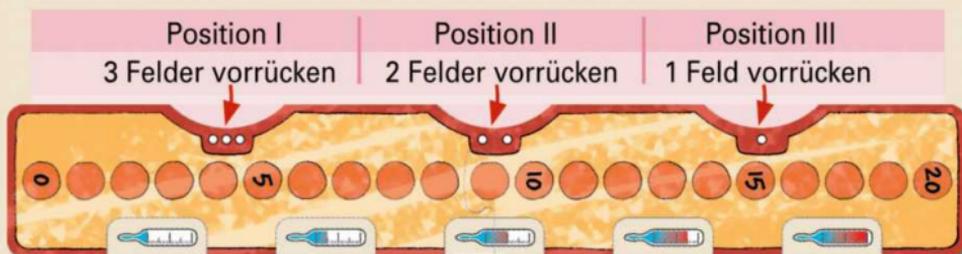
Die restlichen Spieler müssen nach der zweiten, vierten und sechsten angelegten Eigenschaftskarte tippen, welche Person vom Beschreibungs-Team charakterisiert wird. Dazu nehmen sie ihre Tippscheibe in die Hand und stellen geheim den Pfeil auf die Zahl der entsprechenden Person ein. Haben die Spieler ihren ersten Tipp abgegeben, legen sie die Tippscheibe verdeckt an die Position I am Spielplan.

Nach der vierten Eigenschaftskarte dürfen die Spieler ihren ersten Tipp überdenken. Möchte ein Spieler bei seinem Tipp bleiben, lässt er seine Tippscheibe an Position I liegen. Die Spieler, die ihren Tipp ändern möchten, nehmen die Tippscheibe zu sich und geben einen neuen Tipp ab. Danach müssen sie ihre Tippscheibe an die Position II legen.

Nach der sechsten Eigenschaftskarte dürfen die Spieler letztmalig ihren Tipp überdenken. Möchte ein Spieler bei seinem Tipp bleiben, lässt er seine Tippscheibe an der bisherigen Position I / Position II liegen. Die Spieler, die ihren Tipp ändern möchten, nehmen die Tippscheibe zu sich und geben einen neuen Tipp ab. Danach müssen sie ihre Tippscheibe an die Position III legen.

Auswertung

Das Beschreibungs-Team dreht nach der dritten Tippphase den verdeckten Aufgabenchip um. Die restlichen Spieler können nun sehen, welche Person gesucht wurde. Anschließend werden die Tippscheiben umgedreht. Wer auf die gesuchte Person getippt hat, darf je nach dem Zeitpunkt seines Tippversuchs seinen Spielstein auf der Siegpunktleiste vorrücken:



Beispiel:

Tina ist die gesamte Runde über bei ihrem ersten Tipp geblieben und hat die richtige Person erraten. Sie darf drei Felder vorrücken. Max hatte seinen ersten Tipp nach der sechsten Eigenschaftskarte in der dritten Tippphase auf die richtige Person geändert, seine Tippscheibe liegt an Position III. Er darf nur 1 Feld vorrücken. Marie hat zwar nur in der zweiten Tippphase ihre Meinung geändert, aber auf die falsche Person getippt. Ihre Tippscheibe liegt an Position II, da sie aber falsch lag, darf sie kein Feld vorrücken.

Die beiden Spieler des Beschreibungs-Teams dürfen mit ihren Spielsteinen drei Felder vorrücken, wenn mindestens die Hälfte (aufgerundet) der restlichen Spieler die richtige Person erraten hat. Wie viele Tippversuche diese dafür gebraucht haben, spielt keine Rolle. Liegen weniger als die Hälfte der restlichen Spieler richtig, dürfen die Beschreiber kein Feld vorrücken.

Nach der Auswertung endet eine Partie. Die sechs verwendeten Eigenschaftskarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Alle Aufgabenchips bleiben im Spiel und werden erneut gemischt. Das nächste Beschreibungs-Team wird gebildet. Es zieht geheim einen Aufgabenchip und beginnt mit einer neuen Beschreibungsphase eine neue Partie.

Spielende

Das Spiel endet nach der oben angegebenen Anzahl Partien, sobald jeder Spieler zweimal im Beschreibungs-Team war. Der Spieler, der auf der Siegpunkteleiste am weitesten vorne liegt, gewinnt. Das Spiel endet vorzeitig, sobald ein Spieler vor Ablauf der Runden über das letzte Feld der Siegpunkteleiste hinauszieht.

Sonderregel für das Spiel zu dritt

Es gibt keine Teams, sondern jeder Spieler beschreibt alleine. Die anderen beiden Spieler geben ihre Tipps wie oben beschrieben ab. Die Auswertung erfolgt wie oben beschrieben. Der Beschreiber erhält aber nur maximal 2 Punkte, wenn mindestens ein Mitspieler richtig lag. Das Spiel endet, sobald jeder Spieler zweimal beschreibender Spieler war.



© 2011 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

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

Autor:
Claude Weber
Illustration:
Victor Boden
Grafik:
Victor Boden,
HUCH! & friends

& friends
HUCH!
HUCH!