

## Spielmaterial

- 1 Wertungsleiste in der Schachtel
- 84 Bildkarten
- 36 Abstimmungsplättchen (6 Farben mit den Werten 1 bis 6)

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt einen Hasen und stellt ihn auf der Wertungsleiste auf das Seerosenfeld mit der 0. Die 84 Bildkarten werden gemischt und jedem Spieler werden 6 Karten ausgeteilt. Die restlichen Bildkarten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Jeder Spieler nimmt nun noch einen Satz Abstimmungsplättchen mit den Werten von 1 bis 4, 5 oder 6, entsprechend der Anzahl der teilnehmenden Spieler.

*Hinweis: Haltet eure Bildkarten geheim, sodass kein anderer sie sehen kann.*

## Spielablauf

### Der Erzähler

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Erzählers. Er wählt eine der 6 Bildkarten aus seiner Hand und überlegt sich zu ihr eine Aussage, welche er den Mitspielern vorträgt (ohne die Karte zu zeigen).

Die Aussage kann sehr unterschiedlich gestaltet werden: Sie kann aus einem oder mehreren Worten bestehen, oder sich nur auf eine Lautmalerei beschränken; sie kann frei erfunden oder ein Zitat, ein Auszug oder eine Variation von bekannten Werken sein (Gedichte, Liedtexte, Titel von Filmen oder Büchern, Sprichwörter u.v.a.).

*Erzähler der ersten Runde wird derjenige Spieler, welcher zuerst eine passende Aussage zu einer seiner Bildkarten machen kann.*

### Dem Erzähler Karten geben

Die anderen Spieler wählen aus ihren 6 Bildkarten jeweils eine aus, welche ihrer Meinung nach am besten zur Aussage des Erzählers passt, und geben ihm diese Karte verdeckt. Der Erzähler mischt seine ausgesuchte Bildkarte mit den erhaltenen Bildkarten zusammen und legt sie dann offen in eine Reihe. Die Karten werden von links nach rechts durchnummeriert, links ist immer die erste Karte.

## Das Bild des Erzählers finden: Die Abstimmung

Die anderen Spieler versuchen nun zu erraten, welche der ausgelegten Bildkarten dem Erzähler gehört. Jeder Spieler (außer dem Erzähler) legt verdeckt eines seiner Abstimmungsplättchen vor sich. Wenn ein Spieler beispielsweise glaubt, dass Bild 3 dem Erzähler gehört, legt er das Abstimmungsplättchen mit der 3 verdeckt vor sich ab. Sobald sich alle entschieden haben, werden die Abstimmungsplättchen aufgedeckt. Nun teilt der Erzähler mit, welches Bild von ihm stammt.

*Anmerkung: Kein Spieler darf für sein eigenes Bild stimmen!*

## Wertung

- Möglichkeit 1: Alle Spieler haben das Bild des Erzählers erraten ODER niemand hat es erraten. Der Erzähler erhält keine Punkte und alle anderen Spieler bekommen jeweils 2 Punkte.
- Möglichkeit 2: Mindestens 1 Spieler hat das Bild des Erzählers erraten, aber nicht alle. Der Erzähler und alle Mitspieler, die richtig getippt haben, erhalten jeweils 3 Punkte.
- Bonuspunkte: Zusätzlich zu den obigen Punkten erhält jeder Spieler (außer der Erzähler) noch 1 Punkt für jeden Tipp auf seine Bildkarte.

Die Spieler bewegen nun ihre Hasen für jeden erhaltenen Punkt 1 Feld vor.

## Ende der Runde

Alle Karten, die in dieser Runde verwendet wurden, kommen auf einen Ablagestapel. Jeder Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel, sodass alle wieder 6 Karten auf der Hand haben. (Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.) Der linke Nachbar des Erzählers wird zum neuen Erzähler und die nächste Runde beginnt.

## Ende der Partie

Die Partie endet, sobald ein Spieler 30 oder mehr Punkte erreicht hat. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich die Spieler den Sieg.



# Beispielrunde



Es sitzen 5 Spieler am Tisch: Julian, Maria, Nikolas, Lea und Tom.

Julian hat als Erster eine Idee für eine Aussage. Somit übernimmt er die Rolle des Erzählers für die erste Runde.

Julians Aussage lautet „Der Weg in die Freiheit“.

Nachdem die anderen Spieler Julians Aussage gehört haben, wählen sie unter ihren eigenen Karten diejenige aus, welche am besten zu der Aussage passt. Lea hat folgende Karten auf der Hand:



Aus ihren 6 Bildkarten wählt sie die dritte aus und gibt sie verdeckt an Julian. Maria, Nikolas und Tom wählen ebenfalls jeweils eine ihrer Handkarten aus und geben sie an Julian. Er mischt nun seine Karte mit denen der anderen Spieler zusammen und legt sie anschließend offen in eine Reihe von links nach rechts.



Julians Mitspieler versuchen nun zu erraten, welche der Karten in der Auslage von Julian stammt. Dazu legt jeder Spieler das Abstimmungsplättchen mit der passenden Zahl verdeckt vor sich ab. Haben sich alle entschieden, werden die Abstimmungsplättchen aufgedeckt.



Nur Lea hat auf die richtige Karte getippt (Nr. 4). Sie und Julian erhalten somit je 3 Punkte. Zwei Spieler haben sich für Leas Karte (Nr.1) entschieden, was ihr 2 Bonuspunkte einbringt. Tom erhält 1 Punkt, da sich ein Spieler für seine Karte (Nr. 3) entschieden hat.

Lea erhält in dieser Runde insgesamt 5 Punkte, Julian 3 Punkte und Tom 1 Punkt. Maria und Nikolas gehen beide leer aus, da sie nicht die richtige Karte erraten haben und kein Mitspieler auf ihre Karte getippt hat.

In der nächsten Runde ist Tom der neue Erzähler, da er links von Julian sitzt.

## Tipps für das Spiel

Wenn die Aussage des Erzählers das Bild zu genau beschreibt, werden seine Mitspieler die Karte zu leicht erkennen und der Erzähler geht leer aus. Aber auch das Gegenteil kann passieren: Die Aussage ist zu abstrakt oder hat kaum etwas mit dem Bild zu tun und niemand errät die richtige Karte. Auch hier geht der Erzähler leer aus.

Die Schwierigkeit für den Erzähler ist es, eine Aussage zu machen, welche nicht zu offensichtlich, aber auch nicht zu abstrakt ist, damit nur ein Teil der Mitspieler die richtige Karte errät. Anfangs mag dies keine einfache Aufgabe sein, aber nach einigen Runden wird es euch immer leichter fallen. Lasst euch durch die Karten inspirieren!

## Spielvarianten

**Partie zu dritt:** Alle Spieler haben nicht 6, sondern 7 Karten auf der Hand. Jeder Mitspieler übergibt dem Erzähler zwei Bildkarten statt einer. Es werden also 5 Karten aufgedeckt. Das Ziel bleibt gleich: Die Mitspieler versuchen die Karte des Erzählers zu erraten.

**Wertung:** Wenn nur ein Spieler die richtige Karte errät, erhalten er und der Erzähler je 4 Punkte anstatt 3.

**Pantomime und Gesang:** Der Erzähler kann den Spielern auch etwas vorsingen, summen, trällern, brummen usw. Er kann seine Aussage auch pantomimisch darstellen, wenn er möchte. Die Wertung wird nicht verändert.

Natürlich könnt ihr euch auch eure eigenen Varianten ausdenken und diese mit bestehenden mischen.

## Danksagung

Jean-Louis Roubira und Régis Bonnessée danken all den Leuten, die sie bei diesem Projekt unterstützt haben:

*Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas & Noémi Roubira, Christelle & Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel & Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine & Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey & Benam Mohammadi, Claude & Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence & Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, Marylène Trouvé, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sarà, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre.*

