

# NA, TYPISCH!

von Uschi und Franz Scholles

Sind Zeitunglesen beim Frühstück, Haare im Waschbecken, Meditationsübungen, Ausflüge ins Blaue, Seitensprünge, lange Telefongespräche, ungewaschene Füße, unerbetene Ratsschläge, Klatschgeschichten und und und

typisch Mann?



typisch Frau?

Über 200 interessante Behauptungen, Situationen und Verhaltensweisen zum Thema Frauen, Männer und Beziehungen fordern Ihre Stellungnahme.

- **Spielregeln für 2 bis 30 Spieler ab 16 Jahren**  
**Spieldauer: 30 Minuten und länger**

- **Inhalt:**

35 Thesen-Karten, 35 Mensch X-Karten, 24 Abstimmungskarten, 1 Spielplan, 6 Wertungssteine, Spielregel

## SPIELZIEL

Finden Sie am Spieltisch immer wieder neu heraus  
- was in der Spielerrunde als "**typisch männliches**"  
**bzw. "typisch weibliches" Verhalten** gilt  
- welche **Behauptungen über Frauen, Männer und  
Beziehungskisten** bei den Spielern am Spielbrett  
mehrheitsfähig **sind**.

Je mehr Übereinstimmungen Sie mit der Spielermehrheit haben,  
desto schneller ziehen Sie auf dem Spielplan in Richtung Zielfeld.

## VORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt für jeden  
Spieler

- ein Abstimmungsfeld (Rechteck)
- ein Startfeld (Zeigehand)
- eine Abstimmungsreihe (Spirale) sowie
- ein gemeinsames Zielfeld in der Spielplanmitte (gelbe Hände)

Jeder Spieler erhält:

- einen **Wertungsstein**, den er auf die gleichfarbige Hand als  
Startfeld seiner Spiralreihe stellt
- einen Satz **Abstimmungskarten**  
(je eine Karte "Typisch Mann", "Typisch Frau", "Stimmt",  
"Stimmt nicht") in derselben Farbe

Alle Thesen- und Mensch X-Karten werden zusammen gut  
gemischt und verdeckt auf einen Stapel neben den Spielplan  
gelegt.

## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen folgen im  
Uhrzeigersinn.

## • Karte vorlesen

Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom Kartenstapel. Das Motiv zeigt, welche Kartenart ins Spiel kommt. **Man/frau wählt eine der drei Aussagen auf der Kartenrückseite aus.** Anschließend liest man/frau den ausgewählten Kartentext vor.



### - Thesen-Karte

Jede Thesen-Karte enthält Behauptungen über

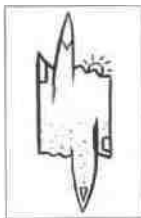
- Frauen
- Beziehungskisten
- Männer

Die **Frage an alle Spieler** lautet nun: Ist die Behauptung richtig oder falsch?

Die Spieler wählen nach ihrer persönlichen Meinung die Abstimmungskarte "Stimmt" oder

"Stimmt nicht" aus. Alle, die der **Behauptung zustimmen**, legen die Abstimmungskarte "**Stimmt**", alle, die der **Behauptung widersprechen**, legen die Abstimmungskarte "**Stimmt nicht**".

Man/frau legt die entsprechende Karte verdeckt auf das Abstimmungsfeld auf den Spielplan.



### - Mensch X-Karte

Jede Mensch X-Karte beschreibt **Situationen oder Verhaltensweisen**.

Die **Frage an alle Spieler** lautet: Verbirgt sich hinter Mensch X ein "typischer Mann" oder eine "typische Frau"?

Die Spieler wählen nach ihrer persönlichen Meinung die Abstimmungskarte "Typisch Frau" oder "Typisch Mann" aus.

Alle, die das beschriebene **Verhalten** als "**eher weiblich**" empfinden, legen die Abstimmungskarte "**Typisch Frau**". Alle, die das beschriebene Verhalten als "**eher männlich**" empfinden, legen die Abstimmungskarte "**Typisch Mann**". Man/frau legt die entsprechende Karte verdeckt auf das Abstimmungsfeld auf den Spielplan.

- **Abstimmungskarten aufdecken**

Nachdem alle Spieler verdeckt ihre Abstimmungskarten gelegt haben, wird **gemeinsam aufgedeckt** und verglichen. Kurz ein Beispiel: Drei Spieler legen eine Abstimmungskarte "Typisch Frau" und zwei Spieler eine Abstimmungskarte "Typisch Mann". Solche unterschiedlichen Abstimmungen sorgen am Spieltisch immer wieder für Überraschungen und heiße Diskussionen.

Gut so!

Zum Schluß der Runde folgt die Wertung.

- **Wertung vornehmen**

Die Spieler, die mit ihrer Meinung in der Mehrzahl sind, dürfen zur Belohnung ihren Wertungsstein auf ihrer Abstimmungsreihe (Farbspirale) um **ein Feld in Richtung Zielfeld** ziehen. Die übrigen Mitspieler gehen mit ihrem **Wertungsstein** um **ein Feld zurück**, aber nie hinter das Startfeld (Hand). Ergibt die Abstimmung einen **Gleichstand**, dann zählt die Abstimmungskarte des Spielers, der vorgelesen hat, doppelt.

Nach der Wertung nehmen alle Spieler ihre Abstimmungskarten wieder an sich. Damit ist diese Runde beendet und der nächste Spieler an der Reihe.

## **SPIELENDEN**

Der Spieler, dessen **Wertungsstein als erster auf dem Zielfeld** (gelbe Hände) landet, hat seine Spielpartner in der Spielrunde am besten eingeschätzt. Herzlichen Glückwunsch!

Aber auch alle übrigen Spieler verstehen nun sich und ihren Partner hoffentlich ein wenig besser. Freilich braucht man/frau viele Spielrunden, um alles auszudiskutieren, was in der Welt der Geschlechter tagtäglich für Freude und Ärger sorgt.

## NA, TYPISCH - VARIATIONEN

- **Kreativ Variante**

Die Thesen- und Mensch X-Karten können nicht alles fassen, was an (Vor)urteilen, Situationen und Beziehungskisten den Alltag zwischen Frauen und Männern bestimmt. "Na, typisch" ist besonders interessant, wenn man/frau **eigene Erfahrungen** einbringt. Wer an der Reihe ist, schlägt dann eine These oder Mensch X-Situation aus eigenem Erleben zur Abstimmung vor. In diesem Fall entfällt das Ziehen einer Karte.

- **Partner-Variante für zwei Personen**

Einer der beiden Spieler nimmt **zehn Thesen-Karten**, der andere **zehn Mensch X-Karten**, ohne die Aussagen anzusehen. Außerdem erhält jeder einen Satz Abstimmungskarten. Der **graue Wertungsstein** wird auf das gleichfarbige Startfeld des Spielplans gelegt.

Die Spieler lesen abwechselnd ihre Karten vor. Anschließend stimmen beide ab, indem sie ihre ausgewählte Abstimmungskarte gleichzeitig umdrehen.

Falls die beiden Spieler einer Meinung sind, ziehen sie den Wertungsstein ein Feld in Richtung Ziel. Wenn nicht, bleibt der Wertungsstein stehen.

Übereinstimmung wird also belohnt. Erreicht der Wertungsstein das Zielfeld, bevor die Spieler alle Karten aufgebraucht haben, haben beide gewonnen.

- **Party-Variante für zehn und mehr Personen**

Für die Party-Variante werden lediglich die 70 Thesen und Mensch X-Karten benötigt. Außerdem werden Kugelschreiber, eine Schachtel Streichhölzer sowie zwei Tüten Gummibärchen (oder ähnlich Motivierendes) bereitgelegt. Alle Spieler setzen sich um einen großen Tisch oder bilden einen Stuhlkreis. Man/frau schreibt mit dem Kugelschreiber auf den Handrücken der linken Hand die Symbole für "**Stimmt**": und für "**Typisch Frau**": ♀

Anschließend erhält jeder Spieler ein **Streichholz als Wertungsholz**. Ein Teller mit zwei Packungen **Gummibärchen** wird für alle gut erreichbar in die Mitte des Spielerkreises gestellt. Anschließend geht's los.

Der Gastgeber schnappt sich den "Na, Typisch"- Kartenstapel, nimmt die oberste Karte ab, wählt eine der drei Aussagen aus und liest laut und deutlich vor.

Alle Spieler verschränken anschließend ihre **Hände hinter dem Rücken**. Dabei legen sie ihr **Wertungsholz verdeckt** entweder in ihre linke oder rechte Hand.

**linke Hand** = "**Stimmt**"            **oder** "**Typisch Frau**"  
**rechte Hand** = "**Stimmt nicht**"   **oder** "**Typisch Mann**"

Wer sich entschieden hat, nimmt seine Fäuste nach vorne. Auf Klopfen des Vorlesenden öffnen alle im Spielkreis ihre Hände und legen ihr Wertungsholz vor ihrer linken oder rechten Hand ab. Anschließend wird ausgezählt, ob die Wertungshölzer vor der linken oder rechten Hand der Spieler überwiegen.

Die Spieler, die in der Mehrheit sind, holen sich zur Belohnung ein Gummibärchen. Aber Hallo! Erst nach Spielende aufessen!

Spielende ist, wenn die Gummibärchen alle sind. Gewonnen hat dann der Spieler, der die meisten Gummibärchen sammeln konnte.

## ZUM SCHLUSS

Vor oder nach der Spielpraxis noch ein bißchen Theorie:

Manche Mensch X-Menschen befürchten, daß die Kategorisierung in "Männer" und "Frauen" einen Keil zwischen uns treibt und die Polarisierung weiter verstärkt. Die Sorge ist nicht unbegründet.

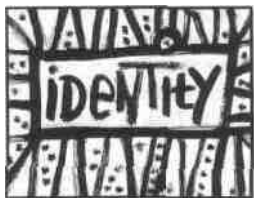
Wir haben jedoch lediglich versucht, mehr oder weniger Typisches zu sanntmein und neutral zu einem vergnüglichen, reflektierenden Spiel zusammenzustellen. Eine Wertung von Einstellungen, Denkgewohnheiten, Gefühlen und Ausdrucksformen von Männern und Frauen liegt uns fern. Aber wir wissen alle, daß Frauen und Männer nicht gleich sind.

Im Spiel werden die Unterschiede im alltäglichen Zusammenleben thematisiert. Viele Aha-Erlebnisse, heftige Emotionen und auch "Geschlechterstreit" tragen unserer Meinung nach zum Spielspaß bei. Darüber hinaus werden alle Spieler das "andere" Geschlecht besser kennenlernen. Ein erster Schritt, um anschließend - in Kenntnis der Unterschiede - das Zusammenleben unkomplizierter und für beide Teile erfreulicher zu gestalten.

## IDENTITY - Herbstneuheit 97

Finden Sie heraus, welche Eigenschaften zum Wesen Ihrer Mitspieler gehören!

Zum Beginn des Spiels legen alle Spieler ihre geheime Identität fest. Dies geschieht, indem sie aus vielen Eigenschaften ihr Psychogramm erstellen. Die ausgewählten Eigenschaften helfen während des Spiels, typische Lebenssituationen aus den Bereichen Karriere, Partnerschaft und Selbstverwirklichung zu meistern. Mit jeder Situationsrunde verraten die Spieler ein kleines Stück ihrer geheimen Identität. Die Mitspieler versuchen dabei, im Laufe des Spiels das Psychogramm der anderen zu erraten. Am Spielende decken alle Spieler ihre geheime Identität auf. So manche Überraschung ergibt sich beim Vergleich der Selbstbilder der Spieler mit den Fremdeinschätzungen der Mitspieler.



Für 3 bis 6 Jugendliche und Erwachsene für eine Stunde und länger

**Subskriptionspreis bei Bestellung bis zum 30. 9. 97: DM 49,80**

Bestelladresse siehe unten!  
Nach Erscheinen des Spiels  
im Herbst 97: DM 64,80

Haben Sie Fragen oder Anregungen zu "NA, TYPISCH"? Uns interessiert Ihre Meinung! Schreiben Sie uns oder rufen Sie an, auch wenn Sie Infos zu unseren anderen Spielen zu aktuellen Themen möchten.

ÖKO - SPIELE - VERLAG °  
Uschi und Franz Scholles  
Batterieweg 42 f  
53424 Remagen