

Spieltyp: Kommunikationsspiel
Spielerzahl: 2-6
Altersempfehlung: ab 14 Jahre
Spieldauer: ca. 90 Minuten
Spielidee: Tom Kremer
Können ●○○○ Glück

WER BIN ICH?



RENNPFER
Spezialist. V
Arbeitet auf
begrenzter
auf dem es



TEDDYBÄR
Der beste Freund, den man
en kann. Wid



AMERICAN FOOTBALL
Schwer geschütz
liebt körperliche
Auseinandersetzung
konkurrenzwill



Haben Sie gerade mit Attila dem Hunnen zu Abend gegessen, sind Sie mit einem Vergrößerungsglas verheiratet oder zählt ein Kaktus zu Ihren besten Freunden?

334 witzige, scharfsinnige und treffende Cartoons bilden die Grundlage dieses abwechslungsreichen Spiels, in dem Sie herausfinden können, wie Sie auf andere wirken. Lassen Sie Ihrer Phantasie und Redegewandtheit freien Lauf, überprüfen Sie Ihre Urteilskraft und Menschenkenntnis.

Abwechselnd werden Karten ausgespielt, und man stimmt mit Hilfe der Masken darüber ab, auf wen die Eigenschaften am ehesten zutreffen.

Wenn die anderen glauben, daß Sie wie ein hartgekochtes Ei sind, dann bekommen Sie die Karte. Ihr endgültiges Persönlichkeitsprofil kann sich durchaus aus dem Schiefen Turm von Pisa, Heinrich VIII., einem Kraken und einer Tulpe zusammensetzen.

Zudem können Sie auf Ihre Urteilskraft Wetten abschließen und mit den anderen diskutieren, um die „Irregeleiteten“ in Ihrem Sinne zu beeinflussen.

Wer die beste Menschenkenntnis bewiesen hat und aber sterben das Zielfeld erreicht, gewinnt.

Doch auch alle anderen Spieler haben etwas gewonnen, nämlich die Erkenntnis, wie sie auf andere wirken, welchen Eindruck sie hinterlassen.

Spielmaterial

1 Spielplan

334 Charakterkarten

4 Karten „Macht nichts“

6 große Masken (für die Stimmabgabe)

6 kleine Masken (ab Spielfiguren)

12 Risiko-Chips

1 Klebefolie

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die Masken zusammengesetzt werden. Dazu werden alle Einzelteile vorsichtig aus dem Rahmen ausgebrochen (Abb. 1). Die Risiko-Chips und die kleinen Masken können so benutzt werden, wie sie sind. Die anderen Teile werden für die große Maske benötigt, sie wird wie folgt zusammengesetzt: Auf die **glatte** Seite jeder Scheibe wird eine der sechs runden Folien geklebt. In jede Folie ist in der Mitte ein Loch gestanzt, das genau über die Öffnung auf der Scheibe paßt. Nun wird die Scheibe mit der farbigen Seite nach innen in die Maske gelegt und mit dem Stift befestigt (Abb. 2), so daß man durch die Augenöffnungen die verschiedenen Farben erkennen kann, wenn man die Scheibe dreht.

Abb.1

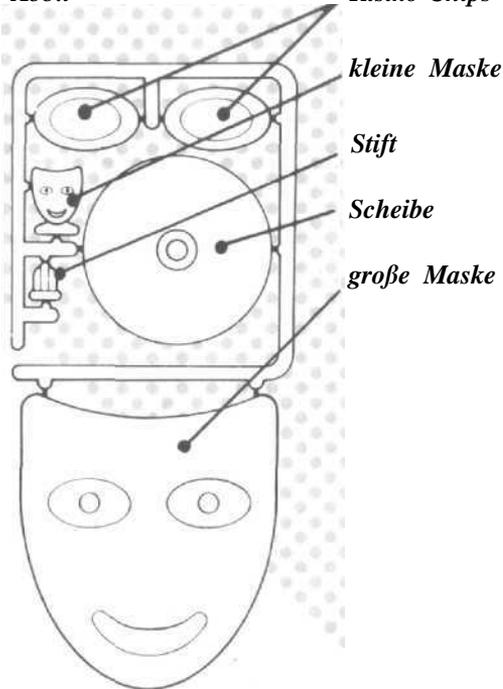
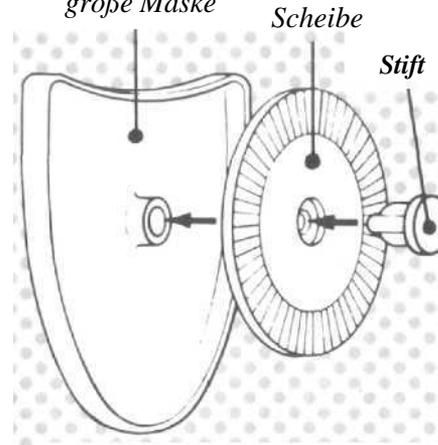


Abb. 2



Jeder Spieler bekommt eine große Maske, eine kleine Maske und 2 Risiko-Chips (+ 2, + 3) derselben Farbe. Die kleinen Masken werden auf das Startfeld gestellt.

Die 4 Karten „Macht nichts“ werden aus dem Kartenstapel herausgesucht.

Je nach Anzahl der Spieler müssen davon neben dem Plan bereitgelegt werden: bei 6 Spielern 4 Karten; bei 4 und 5 Spielern 3 Karten; bei 3 Spielern 2 Karten. Alle anderen Karten werden gut gemischt, danach erhält jeder Spieler verdeckt 7 Karten. Der Reststapel wird mit der Bildseite nach unten neben dem Plan abgelegt.

Ein Startspieler wird ermittelt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, spielt er eine seiner Karten offen aus und liest ihren Text vor. Jeder Spieler (auch derjenige, der die Karte ausgespielt hat) summt anschließend **-jederfür sich** - darüber ab, auf wen die Karte am besten zutrifft, indem er die Augenfarbe seiner großen Maske auf die Farbe desjenigen Spielers einstellt, dem er seine Stimme geben will. Haben alle ihre Augenfarbe eingestellt, werden die Masken gleichzeitig vorgezeigt. Der Spieler, der die Mehrheit der Stimmen erhalten hat, bekommt die Karte und legt sie vor sich ab. Dies bringt ihn nicht etwa dem Sieg ein Stückchen näher, sondern hilft ihm lediglich dabei, einen Eindruck davon zu bekommen, wie er auf die Mitspieler wirkt.

Alle diejenigen, die ihre Stimme dem gegeben haben, der die Karte dann auch erhalten hat, rücken auf dem Spielplan um ein Feld vor. Alle anderen bleiben stehen.

Hinweis: Selbstverständlich kann auch der Empfänger der Karte ein Feld vorrücken, wenn er für sich selbst gestimmt hat.

Anschließend zieht der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, eine neue. Auch können alle die Spieler, die vorgeückt sind, eine ihrer Karten ablegen und durch eine neue vom Stapel ersetzen, so daß immer alle Spieler sieben Karten auf der Hand haben.

Keine Mehrheit

Bekommt **kein** Spieler mehr als eine Stimme, wird die Karte abgelegt, und kein Spieler rückt vor. Wenn zwei oder drei Spieler dieselbe Anzahl von Stimmen bekommen, kann 5 Minuten frei über die Karte und die Stimmabgabe diskutiert werden. Am Ende der Diskussion wird eine erneute Abstimmung durchgeführt (zur Wahl stehen natürlich nur die Spieler, die bei der ersten Abstimmung den Gleichstand erzielt hatten). Ergibt sie eine Mehrheit, erhält der betreffende Spieler die Karte und die, die für ihn gestimmt haben, rücken ein Feld vor. Entsteht erneut ein Gleichstand, wird die Karte abgelegt und kein Spieler rückt vor.

Risiko-Chips und „Macht nichts“-Karten

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, auf seine Urteilskraft eine Wette abzuschließen und vor dem gemeinsamen Aufdecken der Masken einen Risiko-Chip zu spielen (angefangen mit dem Spieler, der führt). Dies hat folgende Konsequenzen: Hat ein Spieler einen Risiko-Chip gespielt und für den Spieler gestimmt, für den die Mehrheit gestimmt hat, rückt er nicht ein Feld vor, sondern zwei bzw. drei Felder (je nachdem, welcher Risiko-Chip gespielt wurde). Hat die Mehrheit dagegen für einen anderen Spieler gestimmt, muß er seine Maske um die entsprechende Anzahl von Feldern zurückbewegen.

Für die Fälle, wo es keine eindeutige Mehrheit gibt, zählen die Chips nicht.



Da man von Anfang an die Möglichkeit hat, Risiko-Chips zu setzen, kann es vorkommen, daß ein Spieler vom Startfeld weg rückwärts ziehen muß. Sollte ein Spieler auf diese Weise das Feld „Macht nichts“ erreichen, erhält er eine „Macht nichts“-Karte und darf seine Maske wieder auf das Startfeld stellen. Hat er bereits eine solche Karte oder sind alle „Macht nichts“-Karten vergeben, wenn er auf dem „Macht nichts“-Feld landet, so bleibt der Spieler dort stehen und kann nur durch Abstimmung mit der Mehrheit wieder nach vorn kommen. Ein Spieler auf dem „Macht nichts“-Feld kann einen Risiko-Chip spielen, wird aber im Falle eines Mißerfolgs nicht bestraft.

Im Blickpunkt

Steht ein Spieler zu Beginn seines Zuges auf einem „Im Blickpunkt“-Feld, so steht er in der Tat im Scheinwerferlicht. In diesem Fall spielen **alle** Spieler (auch derjenige, der an der Reihe ist) eine Karte aus und lesen sie reihum laut vor, mit der Vorgabe, diejenige Karte herauszufinden, die am besten auf den Spieler „im Blickpunkt“ paßt.

Wenn alle Karten auf dem Tisch liegen, stimmen alle Spieler über die Karten ab (die Augenfarbe bezieht sich in diesem Fall nicht auf den Spieler, sondern auf die von ihm gespielte Karte). Es gelten die üblichen Regeln für Risiko, Vorrücken und Gleichstand. Nach erfolgter Abstimmung werden alle Karten bis auf die ausgewählte, die ja der Spieler im Blickpunkt erhält, abgelegt, und alle Spieler ziehen eine neue Karte.



Tete-a-tete

Wenn man an die Reihe kommt und auf einem „Tete-a-tete“-Feld steht, spielt man - wie gehabt - eine Karte aus, doch stimmen anschließend nicht alle Spieler darüber ab, sondern der ausspielende Spieler wählt sich lediglich **einen** anderen Spieler aus, der mit ihm abstimmt. Stimmen beide für denselben Spieler (natürlich ohne jegliche Absprache, Augenzwinkern, Andeutungen etc..), rücken beide ein Feld vor. Wenn nicht, bleiben beide stehen. Das Ausspielen von Risiko-Chips ist in diesem Fall nicht gestattet.

Spielende

Wer zuerst das Zielfeld erreicht oder überschreitet, gewinnt das Spiel. Sollte das mehreren Spielern gleichzeitig gelingen, so wird so lange weitergespielt, bis es einen eindeutigen Gewinner gibt.

Zusammenfassung für die besonders Eiligen

- *Spieler 1 spielt offen eine Karte aus und liest den Text laut vor.*
- *Alle Spieler stimmen unter Benutzung ihrer Masken darüber ab, aufweichen Spieler die Karte am ehesten zutrifft.*
- *Der so ausgewählte Spieler erhält die Karte.*
- *Diejenigen, die für diesen Spieler gestimmt haben, rücken ein Feld vor.*
- *Diesen Spielern ist es außerdem gestattet, eine Karte auf der Hand gegen eine neue vom Stapel zu tauschen.*
- *Bei einem Gleichstand kann über die Wahl und die Karte diskutiert werden. Danach gibt es eine erneute Abstimmung.*
- *Die Spieler können auf ihr Urteilsvermögen „wetten“, indem Sie einen Risiko-Chip ausspielen.*
- *Spieler 2 spielt offen eine Karte aus... usw.*