

Spielanleitung

**DER-WAHRE
WALTER**

Ein Spiel von
Urs Hostettler

©Fata Morgana Spiele
Güterstr. 32, CH-3008 Bern

DER WAHRE WALTER

ist ein Rate- und Vexierspiel für 4 Spielerinnen oder besser mehr. Spieldauer ca. 10 Minuten pro Mitspielerin.

Das Spielmaterial

besteht aus 936 persönlichen Aussagen auf 156 **Pichen** und natürlich aus dieser Regel.

Zum Spielen braucht ihr zudem **Schreibwerkzeuge** und einen Haufen **Notizpapier** einheitlichen Formats, ungefähr in der Grosse eines Buszettels.

Zur Spielvorbereitung

präpariert ihr eine kleine Wertungstabelle. Ihr schreibt die Namen der Beteiligten auf, dahinter bereits die Handicap-Punkte¹ für die erste Spielrunde: Jeder erhält

- für jede Person, die er überhaupt nicht kennt: 2 Punkte
- für jede Person, die er nur flüchtig kennt: 1 Punkt
- für Personen aus seinem näheren Bekanntenkreis: nichts.

¹ Wer die Mitspielerinnen kennt, hat beim WALTERN gewisse Vorteile.

Die Sphinx²

nimmt eine Fiche vom Stapel und **verliest** die Aussage 1 der obenliegenden Seite laut und deutlich.

Und schon kommt eine Ausnahme angebraust. Einige Pichen sind mit "M" für Männer und "F" für Frauen gekennzeichnet. Wenn's mit dem Geschlecht danebengeht: Bitte Fische umdrehen! - Ansonsten darfsich die Sphinx ihre Fiche nicht aussuchen.

Z.B. "Als Kind spielte ich am gerne mit Dingen des täglichen Gebrauchs, am allerliebsten mit WALTER".

² Irgendein Spieler oder eine Spielerin, der/die beginnen möchte. Nicht drängeln, alle kommen dran! Rundum.

Die Sphinx ergänzt die schwarze(n) Stelle(n) **WALTER** der Aussage nach Lust und Laune. Ihre Antwort notiert sie • für die ändern Spielerinnen verdeckt - unter " 1." auf ihren Zettel. Dazu darf sie sich ruhig ein wenig Zeit lassen.

Die Enthüllung der Sphinx, der
WAHRE WALTER,
steht im Mittelpunkt des Spiels.

Alle anderen Spielerinnen versuchen, sich in die Sphinx hineinzufühlen und sie möglichst treffend zu **falschen**: Sie notieren auf ihren Zettel also nicht ihre persönliche Antwort, sondern eine Ergänzung, die sie der Sphinx zutrauen, die ihr ähnlich sieht - eine Fälschung eben, einen
FALSCHEN WALTER.

Dieser Ablauf wiederholt sich jetzt noch zweimal: Die Sphinx verliest die Aussagen 2 und 3, notiert ihre Ergänzung der schwarzen Stelle(n), den WAHREN WALTER - die anderen versuchen, sie täuschend zu fälschen. Sonntagsschrift erwünscht

Darauf unterschreiben alle ihre Zettel mit den nunmehr drei Fälschungen und geben sie der Sphinx ab. Diese liest sie vorerst still für sich durch und kontrolliert, ob sie auch alles entziffern kann. (Wenn nicht, so lässt sie die Unklarheiten vom Schreiber ausbessern.)

Wahr oder nicht wahr

- das ist hier die Frage.

Die Sphinx verliert noch einmal die erste Aussage, darauf alle abgegebenen WALTER, auch ihren eigenen - den WAHREN WALTER. Die Spielerinnen versuchen, den WAHREN WALTER zu erraten. Sie notieren ihren Tip in Stichworten. Selbstverständlich dürfen sie dabei nicht auf ihre eigene Fälschung tippen - es sei denn, es stehe ein zweiter, gleichlautender WALTER zur Auswahl (welcher durchaus der WAHRE sein könnte).

So verliert die Sphinx alle drei Aussagen und die dazu eingegangenen WALTER. Die Antwortzettel wird sie dabei immer wieder mischen und

den WAHREN WALTER an wechselnder Stelle unterbringen.

Schliesslich werden die Tips offengelegt

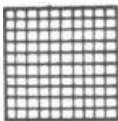
Einen Punkt erhält

- wer auf den WAHREN WALTER getippt hat. Auch die Sphinx erhält für jeden richtigen Tip ihrer Mitspielerinnen einen Punkt. Sie wird so für ihre treffende Selbstdarstellung belohnt.
- wer gut gefälscht hat - jeder Tip auf einen FALSCHEN WALTER gibt dem Fälscher einen Punkt.

Das Spielziel

ist nicht etwa das Sammeln von Brennholz oder Swatch-Uhren, sondern von Punkten. Wer nach einer Runde - nachdem jeder und jede einmal als Sphinx amtete - die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

* * *³



³ In der Stemensprache: Eilige dürfen jetzt loslegen

Mehrere gleichlautende WALTER⁴

werden wie folgt gewertet:

1. Wer auf den WAHREN WALTER tippt, erhält in jedem Fall einen Punkt
2. Die Verfasser der zwei oder mehr identischen WALTER, gleich ob Sphinx oder Fälscher, **gehen leer aus** - Pech gehabt, bitte das nächste Mal etwas origineller antworten.

Die Sphinx darf Mehrfach-WALTER nicht durch schnodriges Vorlesen verursachen; vielmehr muss sie die feinen Seelenschwingungen der Ver-

⁴ Zwei oder mehr gleichlautende "Enthüllungen" einer Schwarzstelle.

fasserInnen und ihrer Dichtungen zur Geltung bringen:

"Klavier", "Piano" und "schwarzes Klavier" sind drei verschiedene WALTER.

Fouls

(Fehler und Falschheiten) der Sphinx solltet ihr unnachsichtig ahnden: die Sphinx erhält für die betroffene Aussage **keinen einzigen Punkt**.

Als Foul gilt:

- übermässig stockendes oder gar vergessenes Vorlesen eines WALTERS, das diesen zum vornherein als Fälschung entlarvt
- verräterische Kommentare der Sphinx zu einem FALSCHEN

WALTER (wie "Unsinn!", "Das ist doch nicht mein Stil!" u.a.).

- fehlerhaftes Vorlesen, es sei denn, die Sphinx könne glaubhaft machen, dass sie die Sauschrift in guten Treuen falsch interpretiert hat.
- ein WAHRER WALTER, der sämtliche Tips auf sich vereinigt!⁵

⁵ Die Regel soll verhindern, dass die Sphinx mit Codes arbeitet. Wer z.B. als WAHREN WALTER auf der ganzen Fiche stets "Dampfwalze" angibt, wird bei der ersten Aussage Staunen hervorrufen, bei den Aussagen 2 und 3 aber wohl alle Tips auf sich vereinigen. Auch mildere Formen aussagenunabhängiger Codes in den wahren Enthüllungen erfüllen den gleichen Zweck. Zweifellos charakterisieren sie eine Spielerpersönlichkeit, aber sie zerstören das Spiel. Ergo: Foul!

Selbstverständlich

... müsst ihr eure WALTER voneinander **verborgen** halten. Auch offene Tips lassen zu viele Rückschlüsse zu. Notiert eure stichwortartigen Tips verdeckt und legt sie gleichzeitig offen.

... ist die Sphinx in ihrer Selbstdarstellung ganz **frei**, sie mag um die Wahrheit ringen oder ein Hirn-

P.S. Liebe Sphinx, wenn sich die Spielnde ganz zufälligerweise, ohne Codes und Insiderwissen auf Deine grossartige Charakterisierung Deiner selbst einigt, so nimm die 0 Punkte als Kompliment für abergutes Spiel!
- Auch so bekannte Persönlichkeiten wie Hiob oder Donald Duck wurden mitunter zu Opfern von Schicksalsschlägen.

gespinst an den Haaren herbeizie-
hen; der WAHRE WALTER kann
ein einziges Wort oder ein ganzer
Satzteil sein. - Die Nebenformen
(**WALTERN**, **WALTERTE** u.a.) auf
den Pichen sollen das Verständnis
erleichtern; sie alle bezeichnen bloss
eine Leerstelle, die nach Belieben
ausgefüllt werden darf.

... dürft ihr die Sphinx bei ihrer
Wahrheitssuche nicht stören. Sie be-
stimmt während "ihrer" Serie das
Tempo. Eine Sphinx, die jede Aus-
sage mit einem "Istja klar!" und dem
naheliegendsten Klischee abtut, trägt
wenig zur Erheiterung der Spielrunde
bei.

Fata Morgana dankt

dem Bundesrat der Schweizerischen Eidgenossenschaft für die Berufung **WALTERS** zum Fichendelegierten (D:⁶ zum Bevollmächtigten für die "Offenlegung" der widerrechtlich angehäuften persönlichen "Staatschutz"-Akten über 1/7 der Bevölkerung), **WALTERS** unermüdliche graphische Arbeit mit dem Schwarzschrift hat uns in hohem Masse inspiriert

Nach anfänglichem Ärger fanden wir Gefallen am neuen Volksspiel. Tolle Idee, nicht?

⁶ Textvariante für unsere deutschen Freunde.

Wir erweiterten unsere schwarz bekleckten Pichen (D: Staatssicherheitsakten) um neue, bisher vernachlässigte Themen wie Träume, Liebe, Sport und Kohl. Und wir erlaubten uns, Zahl und Umfang der Schwarzstellen auf ein vernünftiges, spielbares Mass einzuschränken.

WALTERS Verdienste um die Entstehung dieses Spiels würdigen wir durch die einheitliche Bezeichnung sämtlicher persönlichen Enthüllungen als WALTER.



P.S. Wenn zwei dasselbe tun, ist es nicht immer dasselbe. Alle lieben die Schweiz.