

SCHLAFMÜTZE

SPIELANLEITUNG

Ein absolut hektisches Wortspiel für 3 bis 8 Spieler.

Autor: Detlef Wendt

Schachtelgrafik: Andreas Steiner

Redaktion: Mick Ado

Wahrlich kein Spiel für Schlafmützen! Hier gilt es aufzupassen wie ein Luchs. Dabei brauchen Sie nur aus "Haus" und "Telefon" ein "Haustelefon", oder aus "Schiff" und "Holz" ein "Holzschiff" zu kombinieren. Aber leider klappt es nicht immer mit der Wunschkombination. Noch schlimmer sind diese lästigen Mitspieler. Und plötzlich, nach wenigen Minuten, ist die Hektik bereits vorbei. Wer da noch die meisten Karten auf der Hand hält, wird natürlich zur "Schlafmütze".

- 108 Spielkarten
(je 27 in den Farben Rot, Blau, Grün und Gelb)
- 16 Chips
- 1 Spielanleitung

Die Vorbereitungen

Von den 108 Spielkarten werden jeweils 3 beliebige Karten in den Farben Rot, Blau, Gelb und Grün ausgewählt. Jeder Begriff darf nur einmal vorhanden sein. Diese 12 Karten werden im gleichmäßigen Wechsel der Farben und wie die Ziffern einer Uhr offen in der Tischmitte ausgelegt.



Die 16 Chips werden in der Mitte des Kartenkreises plaziert. Die restlichen Karten werden gründlich gemischt und nach folgender Tabelle ausgeteilt:

Anzahl Mitspieler:	3	4	5	6	7	8
Anzahl Karten:	10	9	8	7	7	6

Alle übrigen Karten plaziert man als verdeckten Stapel etwas abseits des Kartenkreises. Die Spieler einigen sich auf eine zu erspielende Punktzahl. Beim ersten Mal empfehlen wir auf 30 Punkte zu spielen.

Das Spieziel

Wer als erster Spieler alle seine Karten ablegen kann, gewinnt eine Spielrunde. Alle anderen Spieler erhalten Minuspunkte nach Anzahl ihrer Karten auf der Hand und eventueller Chips. Wenn ein Spieler eine vorher vereinbarte Anzahl von Minuspunkten erreicht, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.

Der Spielverlauf

Die Spieler versuchen möglichst schnell mit ihren Handkarten und den offen ausliegenden Karten sinnvolle Wortkombinationen zu bilden. Dabei gilt es bestimmte Vorgaben der Farben und der Spielreihenfolge zu beachten. Bei anscheinend unsinnigen Kombinationen kann das Spiel unterbrochen werden. Die Mehrheit der Spieler entscheidet über die Gültigkeit des Wortes und verteilt Minuspunkte in Form von Chips. Eine Partie endet, sobald der erste Spieler alle Karten abgelegt hat.

Die Spielkarten

Die 108 Spielkarten zeigen jeweils ein Wort und eine Illustration. In den Farben Rot, Blau, Gelb und Grün gibt es jeweils 27 Karten. Manche Begriffe gibt es viermal und in jeder Farbe (z.B. AUTO), andere Begriffe existieren nur ein einziges Mal (z.B. ANTENNE). Insgesamt gibt es 50 unterschiedliche Wörter.

Die Kombination

Grundsätzlich wird eine offen ausliegende Karte mit einer Karte aus der Hand des Spielers kombiniert. Der Spieler legt dabei seine Karte auf eine der 12 Karten (bzw. Kartenstapel) des Kartenkreises und nennt laut seine Wortschöpfung. Aus SCHIFF und LUFT wird zum Beispiel LUFTSCHIFF. Es werden also nur zwei Wörter zusammengesetzt. Die Anordnung der beiden Begriffe ist dabei beliebig.

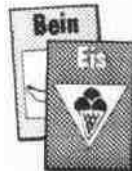
Einige Beispiele mit dem Wort EIS:



WASSEREIS



EISWEIN



EISBEIN



EISBLUME

Die abgelegte Karte wird dabei direkt auf die entsprechende Karte des Kartenkreises gelegt. Aus den ursprünglichen 12 Einzelkarten werden mit der Zeit also 12 Kartenstapel.

Die beiden zusammengesetzten Wörter müssen immer einen Sinn ergeben. Es ist durchaus erlaubt, die einzelnen Begriffe in den Plural zu setzen oder Zusätze hinzuzufügen, sofern die Bedeutung eines Wortes nicht verändert wird.

Beispiele: LAND und SPIEL - LÄNDERSPIEL
MANN und BILD - MANNSBILD

Das Hinzufügen von Wortteilen, die den eigentlichen Sinn eines Begriffes verändern, ist nicht erlaubt.

Beispiel; LAND und BILD = LANDSCHAFTSBILD

Der Startspieler

Der Geber spielt immer die erste Karte aus. Er kann noch in aller Ruhe eine seiner Karten auswählen und auf eine beliebige Karte des Kartenkreises legen. Dabei nennt er laut seine Wortkombination. Kann der Geber keine Karte ausspielen, versucht der Spieler links von ihm die erste Karte dieser Runde zu legen.

Wurde die erste Karte gelegt, beginnt das eigentliche Spiel. Alle Spieler versuchen nun ihren Mitspielern zuvorzukommen, um als erster und schnellster eine ihrer Karten in einer gültigen Kombination abzulegen.

Der Farbzwang

Die zuletzt gespielte Karte bestimmt jeweils die Farbe, auf der die nächste Karte gelegt werden kann.

Beispiel: Ein Spieler legt eine Kombination indem er eine grüne Karte ausspielt. Alle anderen Spieler können jetzt eine ihrer Handkarten nur mit einer grünen Karte des Kartenkreises kombinieren. Es gibt also immer eine Vorgabe der Farbe im Kartenkreis, auf die man die nächste Karte legen darf. Das kann im Spielverlauf nur eine einzige Karte oder bedeutend mehr sein.

Die Farbe die ein Spieler ausspielt, um eine neue Wortkombination zu bilden, hat dabei keine Bedeutung. Wichtig ist jeweils die Farbe der zuletzt im Kartenkreis abgelegten Karte.

Beispiel: Ein Spieler hat soeben seine rote Karte AUTO abgelegt und die Kombination AUTOBAHN gebildet. Alle anderen Spieler müssen nun die nächste Kombination mit einer der ausliegenden roten Karten bilden.

Die Schöpfungspause

Kein Spieler darf 2 Karten hintereinander ablegen. Ein Spieler der eine Karte ausspielen konnte, und damit die Farbe für die nächste Wortkombination vorgegeben hat, muß also kurzfristig aussetzen. Erst wenn eine weitere Kombination gebildet wurde, darf der Spieler wieder am Spiel teilnehmen. Die Schöpfungspause gilt im übrigen auch schon für den Startspieler.

Schnelligkeit siegt!

Nur die zuerst ausgespielte Karte darf liegenbleiben. Auch wenn die neue Wortkombination immer laut und deutlich angesagt werden muß, so gilt nicht die als erstes angerufene Wortschöpfung, sondern die am schnellsten ausgespielte Karte.

Bestehen Zweifel, welche Karte als schnellste ausgelegt wurde, wird das Spiel für einen Moment unterbrochen. Alle Spieler versuchen sich zu einigen, welche der Karten als schnellste gelegt wurde. Kommt es zu einer Einigung, bleibt die entsprechende Karte liegen und alle anderen Spieler müssen ihre soeben gelegten Karten wieder aufnehmen.

Ist eine Einigung nicht möglich, müssen alle Spieler ihre soeben abgelegten Karten wieder aufnehmen. Der Spieler, der sich gerade in seiner Schöpfungspause befindet, wählt eine andere Farbe, mit der dann weitergespielt wird, wobei seine Schöpfungspause weiterhin bestehen bleibt.

Die Zweifler

In der Hektik des Spielverlaufs werden einige Wortkombinationen entstehen, die nicht immer die Zustimmung der Mitspieler finden. Will ein Spieler eine Wortschöpfung nicht anerkennen, so ruft er laut "Halt". Das Spiel muß daraufhin unterbrochen werden. Karten die gleichzeitig oder nach dem Halt-Ruf ausgespielt wurden, müssen zurückgenommen werden. Der Halt-Ruf hat grundsätzlich Vorrang.



Die Spielrunde diskutiert kurz die umstrittene Wortkombination und stimmt dann über die Gültigkeit des Wortes ab. Der Zweifler gibt als erster seine Stimme ab, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Eine Stimmenthaltung ist nicht möglich.

Stimmt die Mehrheit gegen das neue Wort, muß der betroffene Spieler seine Karte wieder zurücknehmen und erhält zusätzlich einen Chip. Der Spieler, der gerade seine Schöpfungspause einlegt, bestimmt eine neue Farbe und das Spiel geht normal weiter.

Gibt es keine Mehrheit gegen das neue Wort, so erhält der Zweifler einen Chip und das Spiel wird fortgesetzt. Gab es mehrere Zweifler, erhält jeder von ihnen einen Chip.

Unser Tip: Sie werden feststellen, daß es manchmal von der Zusammensetzung der Spielrunde abhängt, welche Wortschöpfung akzeptiert wird oder nicht. Bitte vermeiden Sie es aber, grundsätzlich den Spieler anzuzweifeln, der nur noch eine Karte auf der Hand hält - Sie könnten ihn eventuell verärgern.

Keine Kombination ?

Kann keiner der Spieler eine neue Wortkombination bilden, muß jeder Spieler eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Der Spieler, der gerade seine Schöpfungspause einlegt, muß natürlich keine Karte ziehen. Allerdings nennt er eine neue Farbe.

Kann erneut kein Spieler eine Karte ausspielen, zieht jeder eine weitere Karte. Kann schließlich mit keiner der vier Farben weitergespielt werden, endet das Spiel und es kommt zur Wertung.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr besitzt. Jede Karte die ein Spieler noch auf der Hand hält und jeder Chip zählen einen Minuspunkt. Eventuelle Chips des Spielers, der die letzte Karte ausgespielt und die Runde gewonnen hat, werden nicht als Minuspunkte gewertet. Alle erreichten Minuspunkte werden notiert. Erreicht ein Spieler nach mehreren Partien die zu Spielbeginn vereinbarte Punktzahl, ist das Spiel insgesamt beendet. Wer nun die wenigsten Minuspunkte besitzt, wird zum endgültigen Sieger ernannt.

Das Spiel SCHLAFMÜTZE erreichte beim "3. Wettbewerb für Spieleautoren um den Erfinderpreis der WAZ und des Hippodice-Spiele-Club e.V. 1991" den 4. Platz