



Errate die Regel

Eine Person befragt die Gruppe und versucht, die geheime Regel herauszufinden, nach der alle anderen antworten.

Spieler 4–12 (am besten mit 5–9)**Spieldauer** 15–30 Min.**Material** Kein Material**Bewegung** Im Sitzen

KURZREGELN

1. Eine Person – der Detektiv – geht außer Hörweite.
2. Die Gruppe einigt sich auf eine geheime Regel, wie sie Fragen beantwortet.
3. Der Detektiv kommt zurück und stellt beliebigen Leuten ganz normale Fragen.
4. Alle antworten nach der Regel. Der Detektiv hat drei Versuche, sie zu benennen.

VORBEREITUNG

1. Bestimmt den ersten Detektiv und bittet ihn, für eine Minute außer Hörweite zu gehen.
2. Die Gruppe einigt sich auf eine Regel, die bestimmt, wie geantwortet wird – zum Beispiel „vor der Antwort das Gesicht berühren“ oder „antworten, als wäre man die Person links von einem“.
3. Prüft, ob alle die Regel leicht befolgen können. Eine Regel, die manche nicht umsetzen können, ist eine schlechte Regel.
4. Holt den Detektiv zurück und setzt ihn so, dass er alle sehen kann.

SO WIRD GESPIELT

1. Der Detektiv stellt einer beliebigen Person eine Alltagsfrage – „Was hast du gefrühstückt?“, „Wie bist du hergekommen?“.
2. Die Person antwortet nach der geheimen Regel. Die Antworten müssen nicht stimmen, wenn die Regel etwas anderes verlangt.
3. Der Detektiv macht weiter und fragt, wen er will, in beliebiger Reihenfolge.
4. Bricht jemand die Regel aus Versehen, darf jeder „Ausrutscher“ sagen, damit der Detektiv diese Antwort ignoriert.
5. Der Detektiv darf jederzeit sagen, was er für die Regel hält. Er hat drei Versuche.
6. Liegt er nah dran, aber nicht genau, sagt die Gruppe „warm“, und der Versuch zählt nicht.
7. Nach einem richtigen Tipp oder dem dritten falschen wird die Regel verraten. Wessen Antwort sie verraten hat, wird der nächste Detektiv.

SO ENDET DAS SPIEL

Eine Runde endet, wenn der Detektiv die Regel nennt oder keine Versuche mehr hat. Spielt, bis alle, die wollen, einmal Detektiv waren. Es gibt keine Gesamtwertung – aber die Gruppe kann zählen, wie viele Fragen jeder Detektiv gebraucht hat, und den Schnellsten beklatschen.

IM SITZEN SPIELEN

Alle spielen im Sitzen. Der Detektiv muss nur eine Minute außer Hörweite sein, während die Regel gewählt wird – Ohren zuhalten und summen reicht, wenn Rausgehen unpraktisch ist.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Fangt mit einer sichtbaren Regel an – einer Geste –, bevor ihr eine sprachliche probiert. Gesten fallen leichter auf und machen die erste Runde zum Erfolg.
- Lenk die Gruppe weg von Regeln, die jemanden herausgreifen oder von persönlichen Details abhängen.
- Steckt ein Detektiv nach zehn Fragen wirklich fest, soll die Gruppe die Regel ein wenig übertreiben.
- Erinnere alle daran, kurz zu antworten. Lange Antworten verstecken das Muster und bremsen das Spiel.

VARIANTEN

Zwei Regeln. Die eine Hälfte des Kreises folgt einer Regel, die andere einer anderen. Der Detektiv muss beide Regeln herausfinden und wer zu welcher Hälfte gehört. Erst nach ein paar normalen Runden spielen.

Detektiv-Paar. Zwei Detektive gehen zusammen hinaus und dürfen sich beim Fragen leise absprechen. Passt zu Neulingen und Gästen, die sich allein in der Mitte des Kreises ausgestellt fühlen würden.

STARTIDEEN: SICHTBARE REGELN (HIER ANFANGEN)

- Vor dem Antworten das Gesicht berühren.
- Beim Antworten Arme oder Beine verschränken.
- Vor dem Sprechen an die Decke schauen.
- Sich beim Antworten nach vorn lehnen.
- Am Ende der Antwort einmal nicken.
- Beim Antworten einen Gegenstand nehmen oder berühren.

STARTIDEEN: REGELN BEIM SPRECHEN

- Jede Antwort muss eine Farbe enthalten.
- Jede Antwort muss eine Zahl enthalten.
- Jede Antwort beginnt mit „Also“.
- Antworten, als wäre man die Person links von einem.
- Jede Antwort muss Essen erwähnen.
- Jede Antwort endet mit einer Frage.
- Das erste Wort der Antwort muss mit dem letzten Buchstaben der Frage beginnen.
- Reihum wechseln sich wahre und offensichtlich falsche Antworten ab.

Zeitangaben sind redaktionelle Schätzungen, keine Testergebnisse. Redaktionell auf Klarheit und Stimmigkeit geprüft. Wir behaupten nicht, diese Seite mit Gruppen getestet zu haben.