



Zwanzig Fragen

Finde eine geheime Person, einen Ort oder ein Ding heraus – mit höchstens zwanzig Fragen, die man mit Ja oder Nein beantworten kann.

Spieler 2–10 (am besten mit 3–6)**Spieldauer** 10–25 Min.**Material** Kein Material**Bewegung** Im Sitzen

KURZREGELN

1. Eine Person denkt sich etwas aus und sagt nur, ob es eine Person, ein Ort oder ein Ding ist.
2. Die anderen stellen reihum Ja-Nein-Fragen – insgesamt zwanzig.
3. Jeder darf seinen Zug stattdessen für einen Tipp nutzen.
4. Wird es innerhalb von zwanzig Fragen erraten, gewinnen die Ratenden; sonst die antwortende Person.

VORBEREITUNG

1. Bestimmt, wer zuerst antwortet. Diese Person denkt sich etwas aus, das alle am Tisch kennen können.
2. Sie nennt die Kategorie – Person, Ort oder Ding. Bei gemischten Altersgruppen sind auch „Tier“ und „Essen“ erlaubt.
3. Bestimmt jemanden, der die Fragen laut mitzählt. Mit den Fingern zählen, für alle sichtbar, funktioniert gut.

SO WIRD GESPIELT

1. Im Uhrzeigersinn stellt jede ratende Person eine Frage, die man mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann.
2. Die antwortende Person sagt ehrlich Ja, Nein oder – höchstens dreimal pro Runde – „manchmal“.
3. Jede Frage zählt zu den zwanzig, auch ein direkter Tipp wie „Ist es ein Leuchtturm?“.
4. Lässt sich eine Frage nicht fair mit Ja oder Nein beantworten, sagt die antwortende Person „anders fragen“, und sie zählt nicht.
5. Ein richtiger Tipp beendet die Runde sofort. Wer richtig getippt hat, antwortet als Nächstes.
6. Vergehen zwanzig Fragen ohne richtigen Tipp, verrät die antwortende Person das Geheimnis und bestimmt, wer als Nächstes antwortet.

SO ENDET DAS SPIEL

Eine Runde endet mit einem richtigen Tipp oder nach der zwanzigsten Frage. Spielt eine Runde pro Person, damit jeder einmal antwortet, und hört dann auf – oder zählt die Runden, die die Ratenden und die Antwortenden gewinnen, und beendet das Spiel nach einer vereinbarten Zahl.

IM SITZEN SPIELEN

Wird ohnehin im Sitzen gespielt. Kein Schritt verlangt Aufstehen oder Bewegung.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Bring mit den ersten Fragen die „Halbieren“-Gewohnheit bei – größer als ein Stuhl? drinnen? –, bevor jemand Details rät.
- Stellt sich das Geheimnis als zu exotisch heraus, darf die antwortende Person bei Frage zehn einen Gratis-Hinweis geben.
- Bei sehr unterschiedlichen Altersgruppen am Tisch raten ein jüngeres Kind und ein Erwachsener gemeinsam als eine Person.
- Insider-Witze und Personen, die nur der halbe Tisch kennt, sind unfaire Geheimnisse. Bitte die Antwortenden, Gemeinsames zu wählen.

VARIANTEN

Enges Thema. Jedes Geheimnis muss zu einem Thema für den Abend passen – Dinge in einer Küche, Orte im Umkreis von einer Stunde, Sachen, die man in den Urlaub mitnimmt. Themen machen das Spiel schneller und sind freundlicher zu Neulingen.

Umgekehrte zwanzig Fragen. Eine Person geht außer Hörweite, während sich die Gruppe auf ein Geheimnis einigt. Danach stellt diese Person die Fragen, und die Gruppe antwortet reihum. Passt zu Gruppen, in denen niemand allein antworten möchte.

STARTIDEEN: DINGE

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| ■ ein Leuchtturm | ■ ein Heißluftballon |
| ■ ein Regenschirm | ■ eine Briefmarke |
| ■ eine Fahrradklingel | ■ ein Schaukelstuhl |
| ■ eine Teekanne | ■ ein Kompass |

STARTIDEEN: ORTE

- | | |
|-------------------|----------------------|
| ■ eine Bibliothek | ■ eine einsame Insel |
| ■ ein Bahnhof | ■ ein Fußballstadion |
| ■ eine Bäckerei | ■ ein Berggipfel |

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