



Würdest du eher ...?

Entscheide dich zwischen zwei Möglichkeiten, verteidige deine Wahl und finde heraus, wer am Tisch so denkt wie du.

Spieler 2–30 (am besten mit 4–10)**Spieldauer** 10–30 Min.**Material** Kein Material**Bewegung** Im Sitzen

KURZREGELN

1. Die Spielleitung liest eine Frage mit zwei Möglichkeiten vor.
2. Alle wählen eine – „beides“ oder „keins“ gibt es nicht.
3. Reihum nennt jeder einen Grund in einem Satz.
4. Wer den überraschendsten Grund hat, liest die nächste Frage vor.

VORBEREITUNG

1. Bestimmt, wer die erste Frage vorliest. Der Spielleiter-Modus mischt den Stapel; ohne Handy können sich die Spieler eigene Fragen ausdenken.
2. Einigt euch vorher auf eine Regel für den Ton: Die Fragen bleiben anständig, und niemand muss eine Wahl begründen, die er lieber für sich behält.
3. Entscheidet, ob ihr nur fürs Gespräch spielt oder mit der Variante „Errate die Runde“ ein paar Punkte zählt.

SO WIRD GESPIELT

1. Die vorlesende Person stellt eine Frage der Form „Würdest du eher ... oder ...?“ und liest sie zweimal vor.
2. Alle nehmen sich ein paar Sekunden, um still zu wählen.
3. Auf drei zeigen alle gleichzeitig ihre Wahl – ein Finger für die erste Möglichkeit, zwei für die zweite.
4. Links von der vorlesenden Person beginnend nennt jeder einen kurzen Grund. Ein Satz reicht.
5. Man darf die Logik der anderen hinterfragen, aber nach ein, zwei Minuten bringt die vorlesende Person das Spiel weiter.
6. Die vorlesende Person wählt den überraschendsten oder lustigsten Grund. Wer ihn hatte, liest die nächste Frage.

SO ENDET DAS SPIEL

Hört nach einer festgelegten Zahl von Fragen auf – acht bis zehn passen zu einem Esstisch – oder wenn der Hauptgang kommt. „Würdest du eher“ hat keinen natürlichen Sieger, also kündigt „noch zwei Fragen“ an, damit das Spiel ein klares Ende hat, statt einfach auszulaufen.

IM SITZEN SPIELEN

Wird ohnehin im Sitzen gespielt. In der Version für große Gruppen ersetzt ihr das Gehen auf eine Raumseite durch Heben der linken oder rechten Hand, dann muss sich niemand bewegen.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Die besten Fragen machen beide Möglichkeiten ein bisschen verlockend oder ein bisschen unangenehm. Überspringt alle, die sofort eine einstimmige Antwort ergeben.
- Lass in manchen Runden die Stilleren zuerst antworten, damit sie nicht immer auf die Lauteren reagieren.
- Kommt eine Frage schlecht an, lass sie kommentarlos fallen und zieh eine neue.
- Bei gemischten Altersgruppen fangt mit der Kategorie „Alltagsentscheidungen“ an; die fantasievollen Dilemmas machen mehr Spaß, wenn alle warm geworden sind.

VARIANTEN

Errate die Runde. Vor der Auflösung tippt jeder zusätzlich, ob die Mehrheit die erste oder die zweite Möglichkeit wählt. Ein Punkt für jeden richtigen Tipp. So wird das Spiel zu einem sanften Test, wie gut sich die Gruppe kennt.

Überzeug mich. Nach der Auflösung hat die Minderheit dreißig Sekunden, um die Mehrheit zu überzeugen. Wer wirklich umgestimmt wird, wechselt die Seite. Die Minderheit bekommt einen Punkt für jede bekehrte Person.

STARTIDEEN: ALLTAGSENTSCHEIDUNGEN

- | | |
|--|---|
| ■ immer zwanzig Minuten zu früh kommen —
oder — immer auf die Minute pünktlich sein | ■ ohne Musik leben — oder — ohne Filme und
Fernsehen leben |
| ■ ein Jahr lang auf Kaffee und Tee verzichten —
oder — ein Jahr lang auf Nachtschisch verzichten | ■ jede Woche ein langes Wochenende haben
— oder — einmal im Jahr drei Monate frei
haben |
| ■ eine Wohnung haben, die immer aufgeräumt,
aber nie ganz sauber ist — oder — eine, die
immer sauber, aber nie ganz aufgeräumt ist | ■ immer die Treppe nehmen — oder — immer
auf den Aufzug warten |
| ■ jeden Abend kochen — oder — jeden Abend
abspülen | ■ von jedem Buch nur die erste Hälfte lesen —
oder — nur die zweite Hälfte lesen |

STARTIDEEN: VERSPIELTE GEDANKENSPIELE

- einen Zurückspul-Knopf für deinen Tag haben — oder — einen Pause-Knopf
- mit Tieren sprechen können — oder — jede menschliche Sprache sprechen
- Hände statt Füße haben — oder — Füße statt Hände
- überall nur hüpfend hinkommen — oder — überall nur rückwärts gehen
- einen eigenen Soundtrack haben, den alle hören — oder — einen Erzähler, der deinen Tag laut beschreibt
- in Schrittgeschwindigkeit fliegen können — oder — in Fluggeschwindigkeit rennen
- Konfetti niesen — oder — Seifenblasen hicksen
- einen Schwanz haben, der deine Laune zeigt — oder — Ohren, die sich zu dem drehen, woran du gerade denkst

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