



Ein entspanntes Abendessen

Vier Spiele im Sitzen, nur mit Stimmen, die zwischen die Gänge passen und nie verlangen, dass jemand den Tisch verlässt.

Spieler 4–10 an einem Tisch

Spieldauer Insgesamt etwa 70 Minuten.

Für wen: Eine Tischrunde von Erwachsenen, auch mit Gästen, die sich gerade erst kennengelernt haben.

BEVOR DIE GÄSTE KOMMEN

- ☐ Lies die Kurzregeln jedes Spiels einmal, bevor die Gäste kommen.
- ☐ Wähl vorab ein Thema für die Gesprächsleiter und fünf Würdest-du-eher-Fragen.
- ☐ Wenn ihr Geheimwort-Detektiv spielt, schreib für jeden Gast ein Wort auf einen gefalteten Zettel oder plan, die Wörter zu flüstern.

AGENDA

- 1 Würdest du eher ...?** · 10 Minuten · Während die Getränke eingeschenkt werden
Fünf Fragen aus der Gruppe Alltagsentscheidungen. Braucht keine Erklärung, und Nachzügler können sofort mitmachen.
- 2 Geheimwort-Detektiv** · 25 Minuten · Während Vorspeise und Hauptgang
Verteil die Wörter, wenn das Essen kommt. Das Spiel läuft im Hintergrund, also esst und redet einfach weiter.
- 3 Was passt nicht?** · 15 Minuten · Zwischen Hauptgang und Nachtisch
Sechs Sätze. Löst zuerst die Geheimwörter des vorigen Spiels auf, damit der Tisch nur einer Sache folgen muss.
- 4 Gesprächsleiter** · 20 Minuten · Zum Nachtisch oder Kaffee
Nur eine Leiter. Fang die dritte Stufe selbst an und sag noch einmal, dass jeder passen darf.

Idee zum Austauschen: Summ die Melodie. Für einen musikalischen Tisch spielt statt Was passt nicht? zehn Minuten Summ die Melodie. Das geht genauso im Sitzen und braucht nichts auf dem Tisch.

NOTIZEN FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Nichts davon verlangt Aufstehen, Requisiten oder einen abgeräumten Tisch. Die Handys können bis auf das der Spielleitung weggelegt bleiben.
- Läuft das Gespräch ohnehin, lass ein Spiel weg. Der Plan soll dem Abend helfen, ihn nicht steuern.
- Die Zeiten sind redaktionelle Schätzungen. Ein Tisch mit zehn Leuten braucht länger als einer mit fünf.

WÜRDEST DU EHER ...? — KURZREGELN

2–30 spieler · 10–30 Min. · Kein Material

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.

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.

GEHEIMWORT-DETEKTIV — KURZREGELN

4–12 spieler · 20–60 Min. · Kein Material

1. Alle bekommen ein anderes Geheimwort.
2. Führt ein normales Gespräch weiter und baut euer Wort natürlich ein.
3. Glaubst du, jemandes Geheimwort gehört zu haben, ruf „Detektiv!“ und nenn es.
4. Richtig – du punktest. Falsch – die beschuldigte Person punktet.

So endet das Spiel: Das Spiel endet zu einem vorher angekündigten Zeitpunkt – wenn abgeräumt wird oder nach zwanzig Minuten. Alle verraten ihr Wort, der Tisch bestätigt die gelandeten Wörter, und die Punkte werden zusammengezählt. Die höchste Punktzahl gewinnt den Titel Chefdetektiv.

WAS PASST NICHT? — KURZREGELN

3–12 spieler · 10–25 Min. · Kein Material

1. Die vorlesende Person nennt vier Dinge.
2. Alle wählen still das eine, das nicht dazugehört – samt Begründung.
3. Reihum verteidigt jeder seine Wahl in ein, zwei Sätzen.
4. Die vorlesende Person vergibt einen Punkt für das überzeugendste oder einfallsreichste Argument.

So endet das Spiel: Spielt, bis jeder einmal vorgelesen hat, dann zählt die Punkte zusammen. Für ein kürzeres Spiel nimmt sechs Sätze und hört auf. Gleichstand wird mit einem weiteren Satz entschieden, bewertet von jemandem, der nicht am Gleichstand beteiligt ist.

GESPRÄCHSLEITER — KURZREGELN

3–10 spieler · 15–30 Min. · Kein Material

1. Wählt eine Leiter – drei Fragen zu einem Thema, jede ein bisschen tiefer als die vorige.
2. Alle beantworten die erste Stufe in einem Satz.
3. Steigt zur zweiten, dann zur dritten Stufe, mit etwas längeren Antworten.
4. Jeder darf bei jeder Stufe passen. Wer das letzte Wort hat, wählt die nächste Leiter.

So endet das Spiel: Eine Leiter ist fertig, wenn alle auf der dritten Stufe geantwortet oder gepasst haben. Zwei Leitern reichen für ein Essen völlig – eine zwischen Vorspeise und Hauptgang, eine zum Nachtsch. Hört auf, solange die Leute noch etwas sagen wollen; das Gespräch geht ohne das Spiel weiter.

Zeitangaben sind redaktionelle Schätzungen, keine Testergebnisse.