



Ein Spieleabend in kleiner Runde

Ein ganzer Abend für vier bis acht Leute, der sich von einem zweiminütigen Aufwärmen bis zu Team-Hinweisen und Geschichten steigert.

Spieler 4–8**Spieldauer** Insgesamt etwa 83 Minuten.

Für wen: Vier bis acht Freunde in einem Wohnzimmer mit Sofa, ein paar Stühlen und ohne besondere Ausrüstung.

BEVOR DIE GÄSTE KOMMEN

- ☐ Öffne auf einem Handy den Spielleiter-Modus für Zwei-Wort-Hinweise und prüf, ob die große Schrift auf Armlänge lesbar ist.
- ☐ Leg die Teams für Zwei-Wort-Hinweise vorab fest, wenn eure Gruppe sehr ehrgeizige Spieler hat.
- ☐ Stell Snacks und Getränke so hin, dass man sie erreicht, ohne über die „Bühne“ zu laufen.

AGENDA

- 1 Wortassoziationen** · 8 Minuten · Aufwärmen
Ohne Punkte. Drei oder vier Ketten reichen, damit alle schnell ins Reden kommen.
- 2 Zwei-Wort-Hinweise** · 25 Minuten · Hauptspiel
Zwei Teams, Züge von 90 Sekunden, eine volle Runde, damit jeder einmal Hinweise gibt.
- 3 Errate die Regel** · 20 Minuten · Tempowechsel
Fangt mit einer sichtbaren Regel aus der Liste „Gesten“ an, dann probiert eine Regel beim Sprechen.
- 4 Geschichte im neuen Stil** · 20 Minuten · Finale
Grundgeschichte: eine Tasse Tee kochen. Freiwillige zuerst; hört auf, solange noch jemand eine Runde will.
- 5 Zwanzig Fragen** · 10 Minuten · Ausklang
Optional. Ein, zwei Runden, während alle ihre Jacken holen.

Idee zum Austauschen: Nicht lachen!. Für ein lebhafteres Ende schließt mit Nicht lachen! statt Zwanzig Fragen ab: ein ernstes Gesicht und zwanzig Sekunden für jede vortragende Person.

NOTIZEN FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Macht nach dem Hauptspiel zehn Minuten Pause. Kleine Gruppen werden schneller müde, als Gastgeber erwarten.
- Mit nur vier Spielern spielt Zwei-Wort-Hinweise in zwei Paaren und gebt jedem Paar zwei Züge.
- Jedes Spiel in diesem Plan geht im Sitzen.

WORTASSOZIATIONEN — KURZREGELN

3–12 spieler · 5–20 Min. · Kein Material

1. Die erste Person sagt irgendein Wort.
2. Die nächste sagt das erste Wort, das ihr dazu einfällt – und so weiter im Kreis.
3. Jeder kann „Verbindung?“ rufen, dann muss die sprechende Person den Zusammenhang erklären.
4. Wer zögert, ein Wort wiederholt oder nichts erklären kann, bekommt einen Punkt. Die wenigsten Punkte gewinnen.

So endet das Spiel: Spielt eine feste Zahl von Ketten – sechs ist eine gute Länge – oder hört auf, sobald jemand drei Punkte hat. Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt. Als Aufwärmen spielt einfach fünf Minuten und geht dann zum nächsten Spiel über.

ZWEI-WORT-HINWEISE — KURZREGELN

4–16 spieler · 15–30 Min. · Kein Material

1. Zwei Teams. Pro Zug gibt eine Person die Hinweise.
2. Sie sieht ein geheimes Wort und gibt einen Hinweis aus zwei Wörtern.
3. Das Team hat pro Hinweis einen Rateversuch.
4. Ein Punkt für jedes Wort, das innerhalb von 90 Sekunden erraten wird. Weniger Hinweise, mehr Wörter.

So endet das Spiel: Spielt, bis jeder einmal Hinweise gegeben hat, dann vergleicht die Punkte. Haben die Teams unterschiedlich viele Spieler, bekommt jedes Team gleich viele Züge, und jemand aus dem kleineren Team gibt zweimal Hinweise.

ERRATE DIE REGEL — KURZREGELN

4–12 spieler · 15–30 Min. · Kein Material

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.

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.

GESCHICHTE IM NEUEN STIL — KURZREGELN

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

1. Einigt euch auf eine schlichte Grundgeschichte, die alle kennen – „eine Tasse Tee kochen“.
2. Jede erzählende Person bekommt heimlich einen Stil, etwa „Naturdoku“.
3. Sie erzählt die Grundgeschichte bis zu einer Minute lang in diesem Stil.
4. Wer den Stil zuerst errät, punktet – die erzählende Person auch.

So endet das Spiel: Spielt, bis alle die Geschichte einmal erzählt haben. Wechselt nach vier oder fünf Nacherzählungen die Grundgeschichte, damit sie frisch bleibt. Die meisten Punkte gewinnen, auch wenn die meisten Gruppen nach der ersten Runde aufhören zu zählen und einfach mehr wollen.

ZWANZIG FRAGEN — KURZREGELN

2–10 spieler · 10–25 Min. · Kein Material

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.

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.

Zeitangaben sind redaktionelle Schätzungen, keine Testergebnisse.