

VLAADA CHVÁTIL

WAS 'NE FRAGE!

Die Spieler sind Eichhörnchen, die einen Berg erklimmen. Beim Aufstieg stellen sie sich gegenseitig Fragen. Das tun Eichhörnchen nämlich, musst du wissen.

Warum Eichhörnchen? Was 'ne Frage! Falls du die Antwort darauf in diesem Regelheft suchst, wirst du wohl eine Enttäuschung erleben. Allerdings werden dir hier drin die Spielregeln erklärt, also lies weiter.



Wie man dieses Heft benutzt

Die Spielregeln lernt man, indem man einfach nur die gelben Kästen liest.

Na gut, das stimmt nicht ganz. Wahrscheinlich musst du auch noch ein paar Bildchen angucken. Die restlichen Texte sind dagegen lediglich Erläuterungen, Verdeutlichungen und ein Riesenhaufen Unfug. Was ist schlimmer: eine trockene, geradlinige 0815-Regel oder ein Text, bei dem sich der Übersetzer mal so richtig ausgetobt hat? Was 'ne Frage!

Vorbereitung

1. Jeder Spieler nimmt sich das Material seiner Farbe.



2. Der **Spielplan** kommt in die Tischmitte.
Die Seite für 5 und 6 Spieler hat diese Markierung: 6 🐿️ 5 🐿️
Die andere Seite gilt für 3 oder 4 Spieler.

Im Spiel abgelegte Kracher kommen hier hin, auf dieses Stück freien Himmels.

Die Wiese.
Bitte die Schafe nicht ärgern.

Der See.
Badesaison!

Alle Eichhörnchen müssen diesen Pfad zum Berg nehmen. Abkürzungen würden für Erosionen sorgen.

3. Jeder Spieler setzt sein Eichhörnchen auf das **Startfeld**.

4. Der **Antwortkarten**-Stapel wird gemischt, an jeden Spieler werden 5 Karten ausgeteilt.



5. Dann bildet man einen **Nachziehstapel** aus Antwortkarten. Aus wie vielen, steht auf dem Spielplan (abhängig von der Spielerzahl).
Der Nachziehstapel kommt auf das markierte Feld des Spielplans.

6. Die restlichen Antwortkarten kommen zurück in die Spielschachtel.



8. Auf der nächsten Seite wird beschrieben, wie die **Haselnüsse** vorbereitet werden.

Da Uneinigkeit über das Lieblingsfutter der Eichhörnchen herrscht, haben die Haselnüsse auch noch eine Eichel-Seite. Welche Seite ihr nehmt, ist egal, aber weil unsere deutschen Testspieler dabei immer so infantil gekichert haben, können wir die Eichel-Seite nicht empfehlen. In der Spielregel nennen wir die Dinge jedenfalls Haselnüsse. (Hinweis: In freier Wildbahn fressen Eichhörnchen natürlich sowieso Donuts.)



7. Das **Fragetableau** kommt neben den Spielplan.

Die Standardregeln gelten für Spiele zu fünft oder sechst.

Die Änderungen für Spiele zu dritt oder viert stehen auf Seite 11.

Spielablauf

Startspieler wählen.

Startspieler sollte jemand sein, der die Spielregeln kennt. Falls niemand die Spielregeln kennt, behaupte einfach, hier steht, dass du Startspieler bist. Das ist zwar keine Regel aus einem gelben Kasten, aber solange das niemand weiß, wird auch keiner meckern.

Jeder außer dem Startspieler bekommt 1 Haselnuss. Überzählige Haselnüsse kommen zurück in die Schachtel.

Au weia! Diese Spielregel hat dich dazu gebracht, Startspieler zu sein, und jetzt bekommst du nicht mal eine Haselnuss!

Mach dir deswegen keine Sorgen.

Die Spieler sind abwechselnd am Zug und stellen Fragen, beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn.

Ein Zug

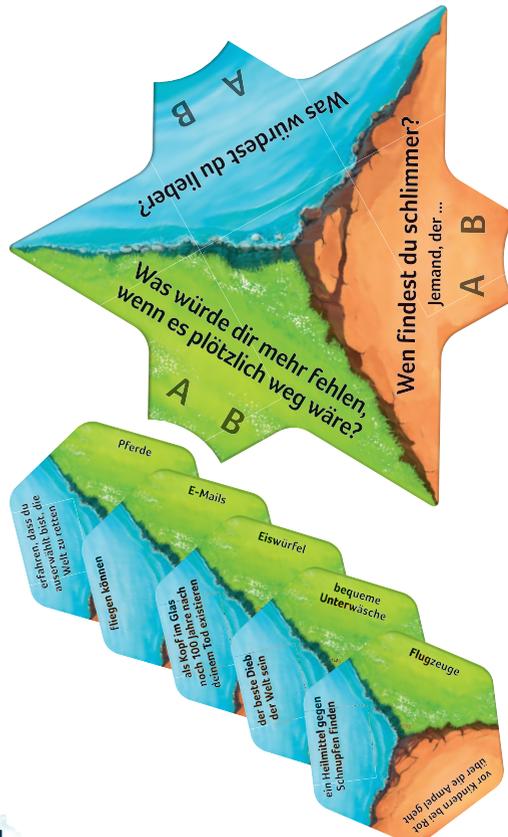
In deinem Zug musst du eine Frage stellen. Es gibt drei grundsätzliche Fragekategorien, die auf dem Fragetableau stehen. Jede Frage erfordert eine Wahl zwischen A und B. Was sind A und B? Was 'ne Frage! Die Antworten musst du dir aus deinen Antwortkarten aussuchen.

Auf jeder Karte sind 3 Antworten. Grasgrüne Antworten passen zur grasgrünen Frage. Wasserblaue Antworten passen zur wasserblauen Frage. Und felsbraune Antworten sehen beim Sonnenuntergang einfach majestätisch aus.

Um eine Frage zu stellen, wählst du 2 deiner fünf Antwortkarten und legst sie an eine der drei Fragekategorien an. Das sind ganz schön viele Wahlmöglichkeiten.

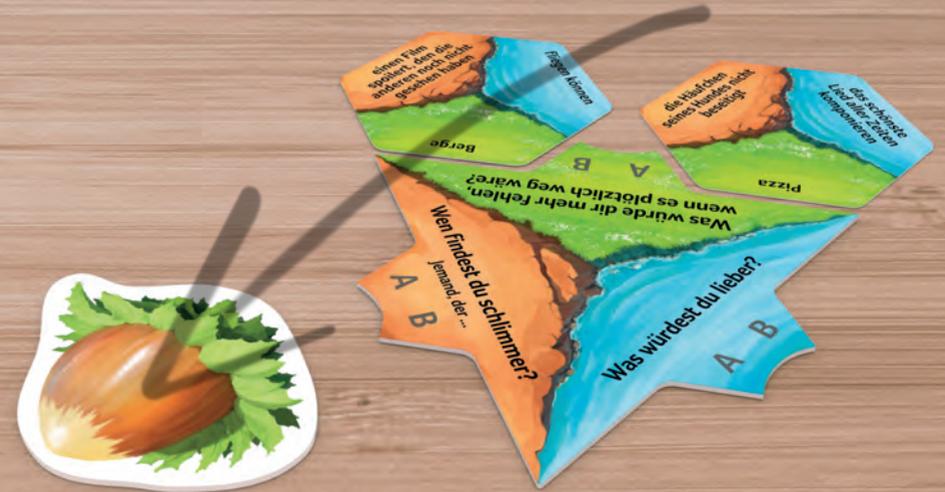
Versuche bitte nicht, Antworten in unpassenden Farben anzulegen. Das könnte zwar lustig wirken, hat aber mit dem Spiel nichts zu tun. Im Spiel geht es um Eichhörnchen.

Nein, Moment, es geht darum, schwierige Fragen zu stellen.



Wenn du am Zug bist, eine Frage zu stellen, musst du:

1. Eine der drei Fragekategorien auf dem Tableau und zwei deiner Antwortkarten wählen.
2. Dann einen anderen Spieler wählen, der eine Haselnuss hat.
3. Dir diese Haselnuss nehmen und das Fragetableau so vor den Spieler legen, dass er es lesen kann.
4. Die Frage laut vorlesen.
5. Eine Antwortkarte als Antwort A an das Tableau legen. Die Antwort laut vorlesen, die zur Farbe der Frage passt.
6. Das Gleiche auch für Antwort B machen.



Kapiert? Du bekommst eine Haselnuss, wenn du eine Frage stellst. Wir sagten ja, dass du dir keine Sorgen machen musst.

Die Haselnüsse sorgen dafür, dass jeder mal gefragt wird. Naja, gut, sie sorgen dafür, dass keiner zu oft gefragt wird. Wenn du dir unsicher bist, wen du fragen sollst, ist es immer netter, einfach die Person mit den meisten Haselnüssen zu fragen.

Das ist keine Spielregel! Die Spielregel lautet nur, dass der Spieler, den man fragt, mindestens 1 Haselnuss haben muss. Die richtige Person für die Frage auszusuchen, ist wichtig für die Spielstrategie. (Ja, in diesem Spiel gibt es Strategien. Es ist ein Spiel von CGE.)

Ach ja: Dich selbst darfst du nicht fragen. Das steht nicht in einem gelben Kasten, weil wir es für offensichtlich halten. Wenn du am Zug bist und niemand Haselnüsse hat, frage den Spieler zu deiner Rechten. Wir sind uns recht sicher, dass dieser Spieler vorhin vergessen hat, sich eine Haselnuss zu nehmen.

Antworten und Raten

Der Spieler, der die Frage beantworten muss (wir nennen ihn falsch, aber kurz: „Antworter“), sollte ehrlich antworten. Sobald der Antworter sich entschieden hat, macht er das klar, indem er A oder B verdeckt auslegt.

Wenn dir eine Frage gestellt wird, beantworte sie lediglich aus deiner Sicht. Solange du ehrlich bleibst, kann nichts schiefgehen. Wenn die Frage Interpretationsspielraum zulässt, entscheidest du, wie du damit umgehst. Mach aber keinesfalls etwas, was deine Antwort erkennen lässt.

Jeder, der kein Frager oder Antworter ist, ist ein Rater. Rater versuchen zu erraten, was der Antworter antwortet. Ein Rater zeigt seinen Ratetipp an, indem er A oder B verdeckt vor sich legt.

Der Frager rät nicht, darf aber so tun, als ob der den totalen Durchblick hat, während alle anderen an der Frage zu knacken haben.

Niemand darf seine Antwort oder seinen Ratetipp preisgeben, während andere sich noch entscheiden.

Wertung

Sobald jeder A oder B gewählt hat, deckt der Antworter seine Antwort auf. Danach decken die Rater ihre Ratetipps auf.

Der Antworter darf seine Antwortfindung kurz erläutern, wenn er möchte. Die Rater dürfen gerne heftig diskutieren, aber die Antwort darf nicht mehr geändert werden.

Die Karte des Antworters zeigt die korrekte Antwort. Jeder, der diese Antwort gegeben hat, bewegt sein Eichhörnchen um 1 Feld vorwärts.

Der Antworter geht immer 1 Feld vorwärts, und ebenso alle, die seine Antwort richtig erraten hatten. Sobald alle richtigen Antworten ausgewertet wurden, schaut man sich die falschen an:

Für jede falsche Antwort bewegt sich das Eichhörnchen des Fragers um 1 Feld vorwärts.

Beispiel: Nehmen wir an, der Antworter hat B aufgedeckt, also sagt er (oder jemand anders): „B ist die richtige Antwort.“ Jeder mit einem B vor sich zieht dann 1 Feld vorwärts. Danach zieht der Frager pro A, das gelegt wurde, 1 Feld weiter.

In manchen Spielgruppen bewegt jeder Spieler sein eigenes Eichhörnchen. In anderen Gruppen kümmert sich ein zuverlässiger Spieler mit Hang zur Buchhaltung um alle Eichhörnchen. Dieser Hörnchenschubser hat schnell raus, dass die typischen Fälle sehr einfach sind. Haben alle Spieler richtig geraten, gehen alle außer dem Frager um 1 Feld weiter. Hat 1 Spieler falsch geraten, gehen alle außer diesem Spieler 1 Feld weiter.

Tipp: Mischt diese beiden Methoden keinesfalls. „Hat schon jemand mein Eichhörnchen bewegt?“, ist nicht die Art von Frage, um die es bei diesem Spiel geht.



Kracher

Weißt du was? Überspringe diesen Teil, bis ihr ein paar Fragen probiert habt. Sobald alle mit dem Wertungssystem vertraut sind, kannst du erklären, wie Kracher funktionieren.

Wenn du ein Rater bist, hast du die Möglichkeit, zusammen mit deiner A- oder B-Karte einen deiner Kracher zu spielen.

Wenn du deine Karte spielst, solltest du sie mit deinem Pfötchen abdecken, damit niemand erkennt, ob du zusätzlich einen Kracher spielst. Da natürlich die meisten Eichhörnchen ihren anderen Kracher offen vor sich liegen lassen, kann man leicht erkennen, was sie gerade spielen. Normalerweise ist das aber egal. Keiner achtet auf die Kracher der anderen, denn alle sind viel zu beschäftigt, die Vorzüge von Autos gegen die von Bier abzuwägen.



Wenn du deinen Ratetipp aufdeckst, deckst du ebenfalls deinen Kracher auf.



Dreifach-Kracher: Mit dem bewegst du dich gleich 3 Felder weiter, wenn dein Tipp richtig war. Bei einem falschen Ratetipp hat er keine Wirkung.



Harte-Nuss-Kracher: Damit bewegst du dich pro falschem Tipp der anderen Spieler um 1 Feld weiter. Dein eigener Ratetipp hat keine Wirkung darauf.

Du darfst einen Kracher nur spielen, wenn du ein Rater bist. Du bist nicht gezwungen, Kracher zu spielen. Du darfst nie beide Kracher bei einem Ratetipp gleichzeitig spielen.

Tipp: Wenn du für die anderen die Eichhörnchen bewegst, solltest du die Kracher separat behandeln. Zuerst bewegst du alle Eichhörnchen mit der richtigen Antwort um 1 Feld. Dann bewegst du das Eichhörnchen des Fragers pro falscher Antwort um 1 Feld. Dann bewegst du alle mit richtigen Dreifach-Krachern zusätzlich um 2 Felder. Und schließlich bewegst du die Eichhörnchen für die Harte-Nuss-Kracher. Diese Technik hat sich bestens bewährt, vorausgesetzt, die anderen Spieler lassen ihre Karten und Kracher auf dem Tisch, bis du fertig bist.

Lasst Karte und Kracher auf dem Tisch, bis die Wertung fertig ist!

Das ist derart offensichtlich, dass es eigentlich keinen hochoffiziellen gelben Kasten braucht, aber es ist echt wichtig, also haben wir ihm einen spendiert. Und ein Ausrufezeichen.

Kracher sind so klasse, dass ihr sie sicher bei jeder Frage spielen möchtet. Dürft ihr aber nicht.

Nachdem gewertet wurde, kommen gespielte Kracher auf den Spielplan, egal ob sie einen Nutzen hatten oder nicht.



Beispiel:

Gelb stellt Grün eine Frage. Alle außer Gelb wählen A oder B. Danach decken alle auf, was sie gespielt haben:

Türkis hat A geraten. Er war sich derart sicher, dass er seinen Dreifach-Kracher gespielt hat.

Blau hat B geraten. Er hatte damit gerechnet, dass jemand falsch raten würde, und hat daher seinen Harte-Nuss-Kracher gespielt.

Pink hat B geraten und wollte keinen Kracher spielen.

Grüns Antwort ist A. Als Antworter kann sie keine Kracher spielen.

Gelb ist der Frager, also gibt er keinen Ratetipp ab.

Orange hat A geraten. Sie kann keinen ihrer Kracher mehr spielen. Beide liegen bereits auf dem Spielplan, weil sie in früheren Runden genutzt wurden.



Grün liest ihre Antwort vor und erläutert sie vielleicht noch kurz. Dann sagt Gelb: „Die richtige Antwort ist A. Wer hat A geantwortet?“

Orange, Grün und Türkis haben A geantwortet, also bewegen alle ihr Eichhörnchen. Türkis bewegt sich um 3 Felder, wegen seines Dreifach-Krachers. (Hätte Türkis die falsche Antwort gegeben, hätte er sich gar nicht bewegt.)

Gelb fragt gar nicht erst, wessen Antwort B war, weil das irrelevant ist. Wichtig ist nur die Anzahl der falschen Tipps. B wurde zweimal geantwortet, also bewegt sich Gelb um 2 Felder vorwärts. Kracher haben darauf keinen Einfluss.

Blau bewegt sich auch, weil er den Harte-Nuss-Kracher gespielt hat. Seine eigene falsche Antwort zählt jedoch nicht. Nur für die falschen Antworten anderer Spieler kann er sich bewegen. Blau bewegt sich um 1 Feld weiter. (Hätte er richtig geantwortet, hätte er außerdem 1 Feld zusammen mit allen anderen vorwärts ziehen können, die A gewählt haben.)



Der See und die Wiese



Wenn dein Eichhörnchen den See oder die Wiese erreicht, darfst du dir einen deiner Kracher vom Spielplan zurücknehmen. Das gilt sogar für einen Kracher, den du in diesem Zug gespielt hast.

Würde dein Eichhörnchen vor dem See stehen, sich dann aber mehr als ein Feld weiterbewegen, durchschwimmt es den See und erreicht danach ein Bergfeld. Das zählt trotzdem und du bekommst einen Kracher zurück. Dasselbe gilt für die Wiese. Also, nur das mit dem Kracher. Eine Wiese kann man ja nicht durchschwimmen.

Beispiel: Im gegenüberliegenden Beispiel bewegt sich Orange auf die Wiese und nimmt einen ihrer Kracher zurück. Türkis bewegt sich drei Felder, überquert dabei den See und bekommt ebenso einen Kracher zurück. Türkis könnte seinen gerade gespielten Dreifach-Kracher nehmen oder ihn auf dem Spielplan belassen und stattdessen seinen Harte-Nuss-Kracher zurücknehmen.

Ende des Zugs

Nach der Wertung kommen die beiden Antwortkarten weg. Der Frager zieht 2 neue Karten vom Stapel auf dem Spielplan, womit er wieder 5 Karten auf der Hand hat.

Ganz nebenbei: Solltest du beim Stellen der Frage vergessen haben, die Haselnuss zu nehmen, nimm sie dir jetzt.

Der Spieler links vom Frager ist im nun folgenden Zug der Frager.

Mhm, es ist tatsächlich so einfach. Es spielt keine Rolle, wer die Frage beantwortet hat. Es ist egal, wer gerade Haselnüsse hortet. Man spielt ganz klassisch im Uhrzeigersinn (Schweizer natürlich gegen denselben.)

Rücknahmen

Manchmal legt man A, obwohl man eigentlich B legen wollte, oder umgekehrt. Es gibt wirklich nur eine Möglichkeit, wie eine Spielregel so etwas handhaben kann:

Die Karte, die du als Antwort oder Ratetipp gespielt hast, ist verbindlich. Nach dem Aufdecken kann sie nicht mehr geändert werden.

Da hast du's. Das ist die offizielle Regel. Wir hoffen doch sehr, dass ihr sie ignoriert. Denn, ganz ehrlich, das wäre doch saublöd.

Wenn ein Antworter schlüssig erklärt, wieso er Antwort A gemeint, aber versehentlich Karte B gespielt hat, dann ist doch klar, dass die ehrliche Antwort A lauten muss. Der Antworter sollte also die Möglichkeit haben, Fehler zu korrigieren, vorzugsweise bevor er die Karten der Rater gesehen hat.

Wenn ein Rater dagegen versehentlich A hingelegt hat und A tatsächlich die richtige Antwort ist, sollte er offen zugeben, dass er eigentlich B spielen wollte und seinen Punkt an den Frager geben.

Wenn du allerdings versehentlich A spielst und die richtige Antwort B ist, dann musst du dabei bleiben. Es ist ja nicht so, dass wir dir nicht glauben würden; es ist bloß so, dass die Änderung eines Ratetipps von falsch auf richtig wenig Klasse hat. Du bist ein Eichhörnchen. Du hast Klasse.

Aber prinzipiell kannst du ehrliche Fehler korrigieren. Wir denken, dass man dir trauen kann. Falls jemand dieses Vertrauen ausnutzen möchte, dann sag ihm, dass er seine Karte nicht mehr ändern darf und zeig ihm die offizielle Regel. Oder spiele einfach nicht mehr mit ihm. Ihr seid Eichhörnchen, keine Wiesel.

Die Schlussrunde

Das Spiel läuft in Runden ab. Ihr braucht die aber nicht mitzuzählen, denn ihr habt ja zu Beginn eine genaue Anzahl Antwortkarten für den Kartenstapel abgezählt.

Wenn die letzten 2 Karten vom Stapel auf dem Spielplan gezogen werden, beginnt die letzte Runde. Jeder Spieler hat dann noch einen weiteren Zug als Frager.

Das wird völlig automatisch ablaufen. Der Spieler, der das Spiel begonnen hat, wird der erste Frager der letzten Runde sein. Der Spieler, der die letzten 2 Karten gezogen hat, wird der letzte Frager des Spiels sein.

Wenn der Spieler, der die letzten 2 Karten gezogen hat, nicht zur Rechten des Startspielers sitzen sollte, ist etwas gründlich schiefgelaufen. Zählt die Karten. Guckt unter dem Tisch nach. Habt ihr den Stapel falsch vorbereitet? Bringt das irgendwie in Ordnung. Jeder sollte 5 Karten für die letzte Runde haben. Diese sollte mit dem Startspieler beginnen. Der Spieler zur Rechten des Startspielers sollte die letzte Frage des Spiels stellen.

Zu Beginn der letzten Runde darf jeder Spieler einen seiner Kracher vom Spielplan zurücknehmen.

Das gilt zusätzlich zu irgendwelchen Krachern, die ihr beim See oder der Wiese zurückgenommen habt. Wer keine Kracher auf dem Spielplan hat, bekommt nichts.

Also beginnt jeder die letzte Runde mit mindestens einem Kracher. Jeder Spieler hat noch einen zusätzlichen Zug, um eine Frage zu stellen, also gibt es Möglichkeiten, sie einzusetzen. Auch in der letzten Runde darf man wie üblich einen Kracher nehmen, wenn man über die Wiese kommt. (Beim See darf man das natürlich auch, aber wenn man jetzt noch nicht am See vorbei ist, hilft auch kein Kracher mehr.)

Die letzte Runde wird normal gespielt, außer dass die Frager nach der Wertung keine Karten mehr nachziehen.

Nach der letzten Frage braucht man keine Karten mehr. Außerdem ist der Nachziehstapel eh leer. Wenn du willst, kannst du deinen letzten Zug damit beenden, dass du deine letzten drei Handkarten ablegst.

Spielende

Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Haselnüssen. ... Hähä! War nur Quatsch.

Wer am weitesten vorne ist, gewinnt.

Wenn jemand unbedingt wissen will, was bei einem Gleichstand passiert, schau in die Spielregel und tu so, als würdest du darin etwas finden, das genau erklärt, wer dann der Gewinner ist. Manche Leute brauchen das. Eichhörnchen mit Gleichstand haben eben Gleichstand. Punkt.

Während des Spiels kann es vorkommen, dass die vorn Liegenden den Berg verlassen und auf den Wolken weiterwandeln. Wie Eichhörnchen das machen, ist uns ein Rätsel. Eins der ungelösten Geheimnisse der Tierwelt.

Auch wenn man nicht gewonnen hat, fühlt es sich gut an, oben auf dem Berg zu stehen. Manchmal schafft man es natürlich nur zur Wiese. Das ist schon in Ordnung, denn die Wiese ist echt schön. Und auch, wenn du es nur etwa bis zum See gebracht hast, hat es doch Spaß gemacht, oder? Denn darum geht es in diesem Spiel. Darum – und um Eichhörnchen.



Das Spiel ist zu fünft oder sechst am besten.
Es kann aber auch in kleineren Gruppen Spaß machen.
Ihr solltet dann diese Regeländerungen beachten, außer, ihr wollt es unbedingt falsch spielen.

Mit 4 Spielern

Bei 4 Spielern beginnt jeder mit 1 Haselnuss.

Jaaa! Damit kommt man ganz sicher über den Winter!

Der Harte-Nuss-Kracher zählt doppelt.

Das klingt super, aber es gibt halt nur einen anderen Rater. Wenn der falsch rät, bekommst du 2 Punkte.

Mit 3 Spielern

Das läuft echt gemütlich ab. Eine Person fragt, eine Person antwortet und die übrig gebliebene Person muss raten.

Im Spiel zu dritt nehmt ihr 4 Haselnüsse. Jeder Spieler bekommt eine und der Spieler rechts vom Startspieler eine zusätzlich.

Ihr könnt sie aber auch in der Schachtel lassen und jeder darf fragen, wen er möchte. Mit nur 3 Spielern werden vermutlich jedem einige Fragen gestellt.

Da nur eine Person Rater ist, hat der Harte-Nuss-Kracher keinen Sinn ... oder hätte, denn uns ist diese irrsinnige gute Regel eingefallen:

Wenn du der Rater bist, kannst du deinen Harte-Nuss-Kracher einsetzen, bevor die Antwort aufgedeckt wird. Der Frager muss ebenfalls einen Ratetipp abgeben. Du bekommst 2 Punkte, wenn der Rateversuch des Fragers falsch war. Der Frager bekommt keinerlei Punkte durch seinen Ratetipp, selbst wenn er richtig war.

Spiele deinen Kracher offen aus und frage den Frager: „Was ist dein Tipp?“

Blitzhörnchen-Dreier

Bei drei Spielern sind natürlich nur drei Farben im Spiel. Schade eigentlich. Hier ist eine Variante, bei der alle Farben benutzt werden, um ein Spiel zu dritt kürzer und aktionsgeladener zu machen. Benutzt die Regeln für das Spiel mit 3 Spielern und nehmt außerdem diese beiden Änderungen vor:

Jeder Spieler hat 2 Kracher von jeder Sorte.

Nehmt die Kracher der unbenutzten Farben. Die Regeln für ihre Benutzung bleiben gleich. Also darfst du höchstens einen gleichzeitig spielen und wenn eine Regel besagt, dass du einen zurückbekommst, bekommst du wirklich nur einen.

Die Eichhörnchen werden durch die zusätzlichen Kracher beschleunigt und brauchen weniger Fragen bis zur Bergspitze.

Legt nur 18 statt 24 Karten in den Nachziehstapel.

Mit 2 Spielern

Ähm ... da fällt uns nichts ein. Das hier ist für 2 Spieler wirklich nicht geeignet. Ihr könnt euch natürlich abwechselnd Fragen stellen. Sowa nennt man auch „Gespräch“.

Richtlinien zum Antworten

Die Frage bezieht sich immer auf dich. Es geht um deine Einstellung und darum, was du bei den beiden möglichen Antworten empfindest. Manchmal findest du eine logische Antwort. Manchmal triffst du eine Bauchentscheidung. Weil die Frage immer nur dich betrifft, ist deine Antwort immer richtig. Beantworte die Frage aber immer ehrlich.

Naja, wenn jemand fragt, „Wen findest du schlimmer: Jemand, der Büromaterial auf der Arbeit stiehlt oder jemand, der den Geburtstag seines Partners vergisst?“, und dein Chef oder dein Partner sind in der Spielrunde dabei, dann wird deine Antwort vermutlich eine taktische sein. Aber ausgenommen davon solltest du immer ehrlich antworten.

Wenn dir eine Frage gestellt wird, bist du derjenige, der darüber entscheidet, wie die Frage interpretiert werden muss. Meistens ist die Bedeutung einer Frage glasklar, aber wenn sie dir schwammig vorkommt, musst du für dich entscheiden, wie du sie auffassen

willst. Du solltest diese Überlegungen aber lieber für dich behalten, bis Antwort und Ratetipps aufgedeckt sind.

Generell solltest du nie etwas tun, was deine Antwort verraten könnte. Du sollst ehrlich antworten, aber es ist natürlich erlaubt, so zu tun, als sei die Frage knifflig, obwohl dir deine Antwort sofort klar war.

Wenn du mal absolut keine Ahnung hast, wie du eine Frage beantworten sollst, dann nimm zufällig eine deiner beiden Karten. Warte! Spiele sie nicht aus! Schau sie dir bloß an. Wenn du deinen Zufallskarte ansiehst, wirst du vermutlich denken, „Na klar! Genau so ist es,“ oder, „Nein! Ich nehme die andere!“ In diesem Augenblick kennst du jedenfalls deine Antwort.

Diese Methode funktioniert auch bei Entscheidungen im realen Leben recht gut. (Haftungsausschluss: Diese Spielregel und die daran angeschlossenen Eichhörnchen übernehmen keine Verantwortung für Zufallsentscheidungen, die Sie im realen Leben treffen.)

Schnelle Tipps zur Interpretation der Fragen

Ja, hierbei geht es nur um dich – und darum, wie du die beiden Optionen interpretierst.

Stelle dir vor, eine Sache verschwindet und die Welt passt sich irgendwie daran an. Aber du kannst dich noch erinnern, wie die Welt war, als es diese Sache noch gab.

Manchmal sind beide Optionen extrem hart. Denke aber daran, dass es nicht darum geht, dass DU eins dieser Dinge tun musst. Denke nur daran, was schlimmer ist, wenn es jemand anders tut.

Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Illustration: Sören Meding

Grafik-Design: Michaela Zaoralová, Filip Murmak und Radim Pech

Englische Originalregel: Jason Holt

Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhnert

Unter Mitarbeit von: Sabine Machaczek

Dank an: Alle die fantastischen Leute, die das Spiel bei Spiel-Events, in Spielclubs oder freundlichen Gatherings getestet haben, sowohl in der Tschechischen Republik als auch anderswo. Es war sehr hilfreich. Außerdem haben wir die eine oder andere Sache über euch erfahren. :-)

Besonderer Dank an: Alle Leute von CGE, die dieses kleine Spiel so hervorragend produziert haben, insbesondere Petr dafür, dass er es vom ersten Prototypen an mochte und unterstützte, Jason für seine sehr ernsthafte Herangehensweise ans Regelheft, Dan für einen wertvollen Hinweis zu harten Nüssen, Vitek für die eine, echt fantastische Antwort (er weiß schon, welche), unsere Grafik-Mädels und -Jungs für die endlose Eichhörnchen-Felpflege und ganz im Allgemeinen alle unsere Brettspiel- und Digital-Leute, weil alle an der finalen Antwortenliste und dem Spaß mitgewirkt haben, der die Entwicklung dieses Spiels war. Wusstet ihr, dass es in der Tschechischen Republik mehrere Eichhörnchen-Auffangstationen gibt? (In Deutschland übrigens auch.)



© Czech Games Edition
Juli 2017
www.CzechGames.com