

Stephan Schoch

**Das Reisespielebuch –
Spiespaß für unterwegs**



tredition[®]

© 2018 Stephan Schoch

1. Auflage

Umschlaggestaltung, Illustration: Michael Clews
weitere Mitwirkende: Thomas Sandmair (Ideengeber)
Gewidmet: Hannah Schoch - Ich hoffe du hast Spaß damit!

Verlag: tredition GmbH, Hamburg

ISBN Taschenbuch: 978-3-7469-1665-1

ISBN e-Book: 978-3-7469-1673-6

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Allgemeine Regeln	5
Längerwisser	7
Die X Besten	8
Wortfinder	10
Ich habe noch nie...	13
Tiere & Berufe	14
Teekesselchen	16
Gleich oder ungleich	18
Gleich oder ungleich (Team)	20
Erklären – Wort – Geräusch	22
Scharade/Montagsmaler	24
Russische Post	26
Königsspiel	28
Therapie	31
Kaufhaus	34
Hirnspiel (Wer bin ich?)	36
Mörderspiel	38
Hund sitzt!	40
Ruddelbrunft	42
Mafiosi	44
Was ist passiert	48
Fragebogen	50
Wahrheit oder Witz	52
Tic Tac Toe	53
Käsekästchen	54
Schiffe versenken	56
Vier gewinnt	59
Hangmen	60
Stadt – Land – Fluss	62
Ich sehe was, was du nicht siehst	66
Ich packe meinen Koffer	67

Einleitung

Dieses Buch beschreibt eine Sammlung von Spielen. Mit den 29 einzeln beschriebenen Spielen, inklusive der zahlreichen Varianten, werden insgesamt über 40 Spiele vorgestellt und erklärt. Die Spiele benötigen nur wenige Hilfsmittel, wie z. B. einen Stift und Papier oder eine Uhr, und können daher überall gespielt werden. Sie eignen sich durch ihre Schlichtheit besonders gut für unterwegs und können im Urlaub, auf Festivals, im Zeltlager oder einfach während einer Reise (z. B. im Auto oder im Zug) gespielt werden. Natürlich können sie auch zu Hause, im Park oder im Schwimmbad gespielt werden. Durch den einfachen Aufbau sind keine großen Vorbereitungen nötig, und es reicht etwas Phantasie und Kreativität aus, um loslegen zu können.

Die Spiele sind sehr vielfältig. Es finden sich sowohl Spiele für zwei Personen als auch welche für bis zu vierzig Spieler in der Sammlung. Auch hinsichtlich der Komplexität gibt es eine Spanne zwischen Spielen, die einfach erklärt und sofort gespielt werden können, und solchen, die komplexeren Regeln folgen. Daher ist in diesem Buch für jeden etwas dabei.

Gespielt wird aus den verschiedensten Gründen zu unterschiedlichsten Anlässen – hauptsächlich jedoch, weil es Spaß macht. Reise- und Wartezeiten können kurzweilig gestaltet werden, und manchmal lernt man über gemeinsames Spiel auch neue Menschen kennen.

In diesem Buch werden nicht nur die Regeln der einzelnen Spiele beschrieben, sondern z. B. passende Themengebiete vorgeschlagen und Tipps gegeben, die den Spielfluss einiger Spiele verbessern bzw. deren Spaßfaktor erhöhen.

In diesem Sinne: Viel Spaß und eine unterhaltsame Zeit beim Ausprobieren.



- **Ziel:** Die Gedanken der anderen Mitspieler erraten und Punkte sammeln
- **Ablauf:**
 - Ein Spieler beginnt, und dann sind alle Mitspieler der Reihe nach am Zug.
 - Der Startspieler bestimmt ein Thema (z. B. 'Automarke') und gibt die Zusatzinformation 'gleich' oder 'ungleich'.
 - Anschließend schreibt jeder Spieler einen zum Thema passenden Begriff auf einen Zettel und legt ihn verdeckt vor sich hin (beim Thema 'Automarke' sind beispielsweise passende Begriffe: 'Audi', 'BMW' oder 'Toyota').
 - Beim Zusatz 'gleich' müssen die Spieler versuchen, einen Begriff zu finden, den die anderen Spieler auch gewählt haben (z. B. eine bekannte Automarke wie 'Audi'). Hat mindestens ein anderer Mitspieler den gleichen Begriff gewählt, erhält man einen Punkt.
 - Beim Zusatz 'ungleich' müssen die Spieler versuchen, einen Begriff zu finden, den kein anderer Spieler der Runde gewählt hat (z. B. eine exotische Automarke wie 'Lexus'). Hat kein anderer Spieler den gleichen Begriff gewählt, erhält man einen Punkt.
 - Sobald jeder Spieler einen Begriff aufgeschrieben hat, werden die Zettel aufgedeckt, miteinander verglichen und die Punkte verteilt.



➤ **Ende:**

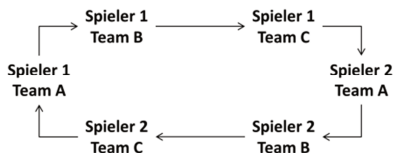
- Das Ende des Spiels sollte vor dem Spielstart definiert werden, beispielsweise eine bestimmte Anzahl an Spielrunden (jeder Spieler nennt 5 Themen) oder eine Spielzeit (45 Minuten).
- Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

➤ **Hinweise:**

- Vor allem bei 'ungleich' sollte ein Themengebiet mit nicht allzu vielen Antwortmöglichkeiten gewählt werden. Alternativ können die Antwortmöglichkeiten auch beschränkt werden (z. B. 'deutsche Automarke', 'Schauspieler aus einem bestimmten Film', 'Spieler der Deutschen WM-Mannschaft 2014').
- Mögliche Themengebiete:
 - Marken (Auto-, Schokoladen-, Biermarken)
 - Persönlichkeiten (Musiker, Sportler, Schauspieler, Politiker, Bekanntenkreis)
 - Orte in einer Stadt (Bars, Restaurants, Vereine)
 - etc. (Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt.)



- **Ziel:** Die Gedanken des Teampartners errahnen und Punkte sammeln
- **Ablauf:**
 - Die Spieler eines Teams sollten nicht nebeneinander, sondern verteilt in Reihenfolge abhängig vom zugehörigen Team sitzen:



- Der Spielablauf basiert grundsätzlich auf dem von 'Gleich oder ungleich', allerdings werden die gefundenen Begriffe nur innerhalb eines Teams verglichen und nicht mit allen Mitspielern.
 - Beim Zusatz 'gleich' sollten alle Spieler innerhalb eines Teams versuchen, den gleichen Begriff zu finden. Gelingt das, erhält das Team einen Punkt.
 - Beim Zusatz 'ungleich' muss jeder Spieler 4 zum Thema passende Begriffe aufschreiben. Insgesamt können bei einer 'ungleich'-Runde 2 Punkte geholt werden, für jeden übereinstimmenden Begriff innerhalb eines Teams wird aber ein Punkt abgezogen. Haben die Teampartner also 2 übereinstimmende Begriffe aufgeschrieben, erhält das Team keine Punkte für diese Runde.



➤ **Ende:**

- Das Ende des Spiels sollte vor dem Spielstart definiert werden, beispielsweise eine bestimmte Anzahl an Spielrunden (jeder Spieler nennt 5 Themen) oder eine Spielzeit (45 Minuten).
- Es gewinnt das Team, dass die meisten Punkte sammeln konnte.

➤ **Hinweise:**

- Dieses Spiel eignet sich besonders für Gruppen die sich gut kennen (z. B. Pärchen oder gute Freunde).
- Die Teamgröße kann beliebig gewählt werden. Es können also sowohl Zweierteams als auch größere Teams gebildet werden. Je größer die Teams werden, desto schwieriger wird es aber, Punkte zu sammeln.



- **Ziel:** Die anderen Mitspieler 'ermorden' und überleben
- **Ablauf:**
 - Der Name jedes Mitspielers wird auf je einen Zettel geschrieben und in einem Topf gesammelt.
 - Jeder Spieler zieht anschließend einen Zettel aus dem Topf und erhält somit den Namen des Mitspielers den er 'ermorden' soll (zieht eine Person sich selbst, kommen alle Zettel wieder zurück in den Topf, und es wird erneut gezogen).
 - Eine andere Person kann 'ermordet' werden, indem ihr etwas in die Hand gegeben wird und sie es aktiv entgegennimmt. Es zählt z. B. nicht, wenn
 - der anderen Person etwas zugeworfen wird und sie es fängt.
 - der anderen Person ein Hut aufgesetzt wird oder ein Handtuch über die Schulter gehängt wird.
 - Wurde eine Person 'ermordet' (ihr wurde etwas in die Hand gegeben), ist sie aus dem Spiel und ihr 'Mörder' bekommt ihren Zettel. Damit erhält er die Information, wer als nächstes 'umgebracht' werden soll.
- **Ende:**
 - Wurden alle Spieler, bis auf einen 'ermordet', ist dieser der Sieger.



➤ Hinweise:

- Das Spiel kann sich über einen längeren Zeitraum (mehrere Tage) erstrecken und eignet sich daher gut für mehrtägige Veranstaltungen, wie z. B. bei Campingausflügen oder im Urlaub.
- Jeder Spieler sollte immer geheim halten, wen er 'ermorden' soll, damit sich das 'Opfer' nicht darauf einstellen kann.
- Nachdem jemandem etwas in die Hand gegeben wurde, muss ihm auch sofort mitgeteilt werden, dass er 'umgebracht' wurde. Fällt einem Spieler erst später ein, dass er dem 'Opfer' vor zwei Stunden etwas in die Hand gegeben hat, ist das nicht mehr gültig.
- 'Ermordet' ein Spieler einen anderen und erhält im Anschluss den Zettel mit seinem eigenen Namen gibt es zwei Möglichkeiten:
 - Der Spieler scheidet selbst aus (bei großen Gruppen sinnvoll).
 - Es wird neu gelost, indem die Namen aller noch lebenden Spieler wieder in einem Topf gesammelt werden und jeder einen neuen Zettel zieht (fairer für die Personen die viele 'umbringen').
- Um den Mitspieler zu würdigen, der die meisten Personen 'ermordet' hat, kann dieser am Ende des Spiels geehrt werden.



- **Ziel:** Durch geschickte Fragen und Menschenkenntnis die Wahrheit erkennen und Punkte sammeln
- **Ablauf:**
 - Vor Beginn einer Spielrunde schreibt jeder Spieler zwei kurze Thesen über sich auf einen Zettel (z. B. 'Ich bin schon einmal Fallschirm gesprungen' und 'Ich habe 2 Katzen'). Eine davon sollte wahr sein und die andere frei erfunden.
 - Der Startspieler liest nun seine beiden Thesen vor, und die anderen Spieler müssen herausfinden, welche der beiden Thesen der Wahrheit entspricht. Hierfür haben sie 150 Sekunden Zeit, um Fragen zu stellen.
 - Nach Ablauf der Zeit müssen die Spieler entscheiden, welche These sie für wahr halten und per Zettel oder Handzeichen für eine der Thesen stimmen. Hat jeder Spieler abgestimmt, erhalten die Spieler, die richtig liegen, einen Punkt, und der nächste Spieler darf seine Thesen vorlesen.
- **Ende:**
 - Das Ende des Spiels sollte vor dem Spielstart definiert werden, beispielsweise eine bestimmte Anzahl an Spielrunden (5 Runden mit Thesen von jedem Spieler) oder eine Spielzeit (45 Minuten).
 - Es gewinnt der Spieler der die meisten Punkte sammeln konnte.
- **Hinweise:**
 - Je abwegiger die wahre These eines Spielers klingt, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass diese von den Mitspielern für eine Lüge gehalten wird.
 - Durch Ausschmückungen und Details in den Antworten können die Mitspieler auf eine falsche Fährte geführt werden.