



Fairplay By Spiel

von Michael Schacht für 2 oder mehr Spieler ab 10 Jahren,
Spieldauer: Der ganze Spieleabend

Material

30 **Aufgabenkarten** (einseitig)
6 **Verbotskarten** (beidseitig)
Zusätzlich wird benötigt: Stift
und Papier oder Punktechips.

Bastelanleitung vor dem ersten Spiel:

Die Karten am besten auf der Rückseite ausschneiden.

Idee

Zwei Spiele sind besser als ein Spiel: Begleitend zum Spielen lädt FAIRPLAY BY SPIEL zur Kommunikation der besonderen Art ein. Während des Spielens versuchen die Spieler, ihre eigenen Aufgaben zu erfüllen. Dafür gilt es, unauffällig bestimmte Themen ins Gespräch zu bringen. Gleichzeitig passen alle auf, wem während des Spielens Verbotenes herausrutscht. Auf dem Tisch wird jeweils das „Hauptspiel“ gespielt. FAIRPLAY BY SPIEL bildet das begleitende „Nebenspiel“. Es gewinnt, wer die meisten Punkte sammelt.

Vorbereitung vor dem ersten Hauptspiel

Eine **Verbotskarte** wird mit beliebiger Seite nach oben für alle gut sichtbar in der Mitte ausgelegt. Die restlichen **Verbotskarten** werden als Nachziehstapel bereitgelegt.

Die **Aufgabenkarten** werden gemischt. Jeder Spieler bekommt eine davon, die er vor den anderen geheim hält. Die restlichen **Aufgabenkarten** werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Ein Spieler notiert während des Spiels die Punkte oder verteilt sie in Form von Punktechips.

Spielablauf

Das Nebenspiel findet gleichzeitig zum Hauptspiel statt. Es beginnt nach der Regelerklärung des Hauptspiels. Allgemein gilt: Während es um die Regeln des Hauptspiels geht, wird das Nebenspiel ausgesetzt.

Beim Nebenspiel zu beachten sind die **Verbotskarte**, die für alle Spieler am Tisch gilt, sowie die **Aufgabenkarten**, von denen jeder Spieler eine eigene besitzt.



Verbotskarte: Diese zeigt entweder einen Tabu-Begriff oder eine Tabu-Kategorie (**k**). Alle Spieler achten gemeinsam darauf, dass diese Tabus eingehalten werden.

Wer einen anderen Spieler beim Brechen des Tabus erwischt, legt schnell die Hand auf die **Verbotskarte**. Der Erwischte geht leer aus. Alle anderen erhalten einen Punkt. Der Spieler, der die Hand auf die Karte gelegt hat, bekommt zur Belohnung einen zweiten Punkt.

- 4 Sänger/-in^k
- 7 Amazon
- 7 Fernsehen
- 7 Kerkeling
- 8 Wette
- 10 Teuber



Aufgabenkarte: Jede Karte zeigt mehrere Tabu-Begriffe und eine Tabu-Kategorie (**k**). Diese gelten für die Mitspieler – ohne dass diese die Karten kennen! Beim Plaudern am Tisch ist also höchste Wachsamkeit gefragt!

Tabu-Begriff: Darf weder als Wort noch als Teil eines Wortes verwendet werden. Beispiel: Beim Begriff „Punkt“ ist „Siegpunkte“ tabu.

Tabu-Kategorie (k): Jedes Wort, das zu dieser Kategorie gehört, wird zu einem Tabu-Begriff und ist somit verboten. Beispiel: Bei der Kategorie „Farbe“ ist „Blau“ tabu. Ein Tabu-Begriff kann hier aus mehreren Worten bestehen. Beispiel: „Kardinal und König“ in der Kategorie „Brettspiel“.

Tabu brechen: Wer ein Wort verwendet, das per Karte (Begriff oder Kategorie) verboten ist, bricht das Tabu.

Die eigene **Aufgabenkarte** kann ein Spieler nur erfüllen, wenn ein Mitspieler eines der darauf angegebenen Tabus bricht. Passiert dies, deckt der Spieler seine Karte auf und erhält Punkte entsprechend der abgedruckten Punktzahl. Nach Erfüllung eines Auftrags legt der Spieler die Karte auf den Ablagestapel und zieht eine neue Karte.

Gegen Abgabe von einem Punkt darf man jederzeit seine **Aufgabenkarte** abwerfen und sich eine neue ziehen. Ist ein Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

Wechsel des Hauptspiels: Sobald ein Hauptspiel beendet wurde, wird die **Verbotskarte** abgelegt und durch eine neue ersetzt, die sofort gilt. Zur Erinnerung: Während das nächste Hauptspiel erklärt wird, können keine Tabus gebrochen werden. Das Nebenspiel wird so lange ausgesetzt.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Ende des letzten Hauptspiels. Das Nebenspiel gewinnt der Spieler mit den meisten im Nebenspiel gewonnenen Punkten. Bei Gleichstand oder wenn gar kein Spieler Punkte hat, gewinnt der Spieler, der am meisten geredet hat.

Vorzeitiges Spielende: Erreicht ein Spieler 30 oder mehr Punkte, hat er sofort gewonnen.

Einfache Variante: Jeder Spieler hat während des ganzen Nebenspiels nur eine **Aufgabenkarte**. Ist sie erfüllt, gibt er sie ab.

© Michael Schacht, 2012, Regelvarianten unter <http://www.michaelschacht.net/fairplay100.html>

Das Kleingedruckte

Ein Wort gilt auch, wenn es in einem anderen Sinnzusammenhang benutzt wird. Beispiel: In „Die zwei Karten“, ist die Fernsehserie „Die Zwei“ enthalten, welches man also auch für die Kategorie „Fernsehserie“ geltend machen könnte.

Bei Personennamen gilt der Nachname.

Auch Abkürzungen gelten. Beispiel: „SdJ“ als „Spiel des Jahres“.

Fremdsprachliches sollte man im Gespräch nur verwenden, wenn es im deutschen keine Entsprechung gibt.

Bei den Kategorien Buchautor, Sportler, Schauspieler/-in, Politiker/-in, Spieleautor/-in und Sänger/-in geht es um den Nachnamen und bei der Kategorie Spiel des Jahres um den Namen eines Spiels.

Bei der Kategorie Farbe gilt auch Schwarz, Weiß, Gold etc.

Bei der Kategorie Geld gelten z. B. Taler und Tacken aber auch Münze, Schein etc. und bei Automarke gilt auch ein Modellname.

Mit einem **X** markierte **Verbotskarten**: Spielt der Tabu-Begriff im aktuellen Hauptspiel keine Rolle, sollte die **Verbotskarte** ausgetauscht werden.

Idealerweise sollten alle am gleichen Tisch sitzenden Spieler auch am Nebenspiel – d.h. FAIRPLAY BY SPIEL – teilnehmen.

Manchmal kommt es vor, dass ein gesagtes Wort zu mehreren Karten passt.