



EIN SPIEL
FÜR 3-6 SPIELERINNEN
UND SPIELER

VORNWEG:
Ihr habt 3 Möglichkeiten,
dieses Spiel zu lernen.

1. Lest die folgende Geschichte und lasst euch vom Känguru das Spiel erklären.
2. Lest nur die kurze Anleitung auf der Rückseite.
3. Folgt dem QR-Code zur Videoanleitung.



Das Känguru, Krapotke, Herta und ich sitzen bei Herta am Stammtisch.

„Also passt auf, ihr Nasen“, sagt das Känguru. „Marc-Uwe und ich haben uns wieder ein Spiel ausgedacht.“
„Ihr habt auch nüscht besseres zu tun, wa?“ fragt Herta.
Das Känguru holt einen Stapel Karten aus seinem Beutel.

„Die Karten haben eine rote und eine blaue Seite. Mit welcher wollt ihr spielen?“



„Rot!“, sagt Herta. „Wie hieß et im Osten imma so schön: Lieber rot als tot!“

Das Känguru legt den Stapel mit der blauen Seite nach oben auf den Tisch.

„Ick hab doch jesacht rot!“, beschwert sich Herta.

„Wir spielen ja auch mit rot“, sagt das Känguru.

„Aber der Stapel ist verdeckt.“

„Was ist der Unterschied zwischen der roten und der blauen Seite?“, fragt Krapotke.

„Die rote Seite ist rot“, sagt das Känguru. „Die blaue nicht.“

„Es geht nur darum, dass man weiß, mit welcher Seite gespielt wird und welche Seite die Rückseite ist“, sage ich.

„Auf jeder dieser Karten“, sagt das Känguru, „steht oben ein Zitat und unten, auf dem Kopf, die Quelle, also der echte Urheber beziehungsweise die echte Urheberin. Das muss sich ändern!“

„In unserem Spiel geht es darum, Zitate einer falschen Quelle zuzuordnen“, erläutere ich.

„Dafür braucht man doch kein Spiel“, sagt Krapotke. „Dafür gibt es doch das Internet.“

„Es geht nicht nur darum, die Zitate falsch zuzuordnen“, sage ich. „Die Kombinationen sollen auch noch witzig sein.“

„Also zum Beispiel ‚Was darf die Satire? Alles.‘ - Recep Erdoğan“, sagt das Känguru.

„Wer essen das?“, fragt Krapotke.

„Na, kann ja nich jeder die hellste Kerze uff der Torte sein“, sagt Herta.

„Niemand wird alle Quellen kennen“, sage ich. „Das ist auch nicht nötig. Unter der Quelle steht darum eine kurze Beschreibung der Person.“

„Ihr dürft auch jederzeit statt des Namens die Beschreibung als Quelle benutzen“, sagt das Känguru.

„Das kann auch witzig sein. Gib mal ein Beispiel.“

„Äh ...“, sage ich. „Man hetzt die Leute auf mit Tatsachen, die nicht der Wahrheit entsprechen.“ - Ein AfD-Politiker.“

„Jetzt nimmt sich jeder erstmal die 4 Stempel-Marker und die Rundenübersicht einer Farbe“, sagt das Känguru.

„Und zieht dann 7 Zitatkarten“, sage ich.

„Wer sich den Marker mit dem Känguru schnappt“, sagt das Känguru und schnappt sich den Marker mit dem Känguru, „wird erster Rundenleiter.“

„Jede Runde läuft ein bisschen anders ab“, sage ich.

„Ich darf das erklären“, sagt das Känguru. „Ich leite diese Runde!“

„Bitte.“



„In der 1. Runde sucht ihr euch zuerst aus euren Karten ein schönes Zitat aus und legt es verdeckt vor euch ab. Wenn das alle gemacht haben, gebt ihr eure restlichen 6 Handkarten im Uhrzeigersinn weiter.“

„Wie rum geht die Uhr nochmal?“, fragt Krapotke.

„Es schockiert mich immer wieder“, sagt das Känguru, „dass wirklich alle volljährigen Deutschen wählen dürfen. Du darfst wählen, oder?“

„Klar“, sagt Krapotke.

„Das ist doch wirklich bedenklich ...“

„Ihr habt nun also 6 Karten von eurem rechten Nachbarn bekommen“, sage ich.

„Sucht euch aus diesen eine Quelle aus, die sich witzig mit eurem Zitat kombinieren lässt und legt die Karte mit der Quelle verdeckt auf eurem Zitat ab.“

„Jetzt müssten alle 2 Karten vor sich liegen haben“, sagt das Känguru.

Haben alle. Außer Herta. Die hat nur eine.

„Momentchen“, sagt sie. „Momentchen. Alte Frau is keen D-Zuch.“

Sie legt eine Karte ab. Jetzt haben alle zwei Karten vor sich liegen. Außer Krapotke. Vor ihm liegen drei.

Das Känguru schlägt sich mit der Pfote gegen die Stirn. Ich nehme Krapotkes dritte Karte und gebe sie ihm freundlich wieder in die Hand.

Das Känguru seufzt. „Vielleicht könnte man eine Art Wahlführerschein einführen“, sagt es. „Einen Zulassungstest der Mindeststandards festlegt ...“

„Wie dem auch sei ...“, sage ich. „Wir lesen nun reihum unsere Kombinationen vor. Der Rundenleiter beginnt.“

„Dabei ist es wichtig, dass ihr IMMER zuerst das Zitat vorlest und dann erst die Quelle nennt“, sagt das Känguru. „Wenn ihr die Quelle vor dem Zitat nennt, ist das, wie wenn ihr die Pointe vor dem Witz erzählt.“

„Also in etwa so“, sage ich. „Eine Nuschel. Was liegt am Strand und ist schwer zu verstehen?“

„Auch solltet ihr eure Quelle erst aufdecken, nachdem ihr eure Kombination vorgelesen habt“, sagt das Känguru.

„Wenn ihr die Quelle vorher aufdeckt“, sage ich, „ist das, als ob ihr einen Witz erzählt und dabei die ganze Zeit ein Schild mit der Aufschrift ‚Nuschel‘ hochhaltet.“

„Und bitte nennt als Quelle entweder den Namen oder die Beschreibung“, sagt das Känguru. „Auf keinen Fall beides. Sonst gleicht eure Kombination einem erklärten Witz. Sie ist nicht mehr witzig.“

„Also in etwa so“, sage ich. „Was liegt am Strand und ist schwer zu verstehen? Eine Nuschel, weil am Strand liegen Muscheln und wer nuscht ist schwer zu verstehen und das ist witzig, weil die Worte ähnlich klingen.“

„Vielen Dank, Captain Obvious“, sagt das Känguru. „Ich wüsste nicht, was ich ohne dich täte.“

Das Känguru liest seine Kombination als Erstes vor: „Wenn's mal wieder länger dauert.“ - Robinson Crusoe.“

Meine Kombination lautet: „Wer wird denn gleich in die Luft gehen?“ - Osama Bin Laden.“

Herta liest: „Traue keiner Statistik, die du nicht selbst gefälscht hast.“ - Volkswagen.“

„Ach so“, sagt Krapotke. „Jetzt hab ich's verstanden“, und weigert sich seine Kombination vorzulesen.

„Na gut“, sagt das Känguru. „Kommen wir zur WERTUNG.“

„Ihr habt 4 WITZIG-Stempel vor euch“, sage ich. „Drei davon zählen einfach, einer doppelt. Ihr gebt nun VERDECKT einen beliebigen Stempel an die Kombination, die ihr am witzigsten fandet. Wenn ihr die Kombi extrem lustig fandet, gebt den doppelten Stempel.“

„Und zwar macht ihr das alle gleichzeitig“, sage ich. „Der Rundenleiter zählt auf 3 und dann geht's los.“

„Darf ich auch ...“, beginnt Herta.

„Nein“, sagt das Känguru, „du darfst natürlich nicht dein eigenes Zitat belohnen.“

„Wat is, wenn ick keen Zitat witzich finde?“, fragt Herta. „Außer meinem, natürlich.“

„Dann gib einen Stempel an das am wenigsten nicht witzige Zitat“, sagt das Känguru.

„Un wenn ick nur noch so'n Doppel-Stempel habe?“, überlegt Herta.

Das Känguru saugt die Luft hörbar durch die Nasenlöcher ein.

„Jut, jut. Dann muss ick den trotzdem an det am wenigsten nich witziche Zitat jebn.“

„Warum gibt es keine NICHT WITZIG Stempel?“, fragt Krapotke.

„Marktforschung hat gezeigt, dass manche Leute anfangen zu flennen, wenn sie am Ende des Spiels ihre Stempel umdrehen und feststellen, dass sie nur NICHT-WITZIG-Stempel bekommen haben.“

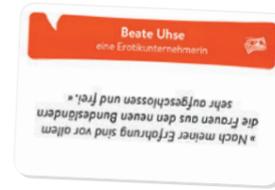
„Ich habe nicht geheult“, sage ich. „Ich war nur ein wenig traurig.“

Das Känguru zählt „Eins, zwei, drei“ und wir verteilen gleichzeitig unsere Stempel.

Ich gebe dem Känguru verdeckt einen einfachen WITZIG-Stempel für seinen Crusoe und bekomme von Herta und Krapotke verdeckt einen Stempel für Bin Laden. Das Känguru gibt einen Stempel an Herta für ihren Volkswagen.

Dann sagt es: „Am Ende jeder Runde hüpf der Känguru-Marker im Uhrzeigersinn weiter, d.h. wir haben einen neuen Rundenleiter.“

„Cool“, sage ich und nehme den Marker.



„In der 2. Runde ist der Ablauf vertauscht“, sage ich. „Jeder zieht auf 7 Karten nach. Jeder legt ZUERST EINE QUELLE verdeckt vor sich ab. Dann gibt man seine restlichen 6 Handkarten im Uhrzeigersinn weiter.“

„Warum muss man die Karten eigentlich immer weitergeben?“, fragt Krapotke.

„Erstens“, sage ich, „ist es fairer. Wenn du leider nur doofe Zitate auf der Hand hast, kannst du dich immerhin darauf freuen, dass das in der nächsten Runde des Kängurus Problem ist.“

„Und zweitens“, sagt das Känguru, „ist es relativ einfach, aus sieben Karten das lustigste Zitat herauszusuchen. Wenn du aber weißt, dass du dieses Zitat gleich mit den verbliebenen sechs Quellen kombinieren sollst, musst du plötzlich aus 42 Möglichkeiten wählen. Marktforschungsdaten haben gezeigt, dass das bei manchen Leuten zu einer sogenannten Analyseparalyse führen kann.“

„Also, so lange habe ich auch nicht gebraucht“, sage ich.

„Ich habe die Spülmaschine ausgeräumt“, sagt das Känguru, „war auf Toilette, bin aus dem Haus raus zur Bude, habe mir einen Döner gekauft, fünf Minuten mit Friedrich-Wilhelm gequatscht, ein Päckchen von der Post abgeholt und als ich zurückgekommen bin, hast du immer noch überlegt.“

„Als der Herrjott die Jeduld verteilt hat, da war dit Känguru schon wech.“

„Ja, das hat mir nämlich zu lange gedauert!“

„Wie dem auch sei“, sage ich. „Ihr habt nun die 6 Karten eures rechten Nachbarn beziehungsweise eurer rechten Nachbarin auf der Hand und sucht daraus ein witziges Zitat für eure Quelle aus.“

Wenn alle fertig sind, liest jeder seine Kombination vor.“

„Wir erinnern uns“, sagt das Känguru. „Erst das Zitat, dann die Quelle.“

„Der Rundenleiter liest zuerst. Wenn alle vorgelesen haben, wird wieder gewertet.“

Am Ende der Runde sammelt das Känguru 2 Stempel ein. Seine Kombination lautet: „Guten Freunden gibt man ein Küsschen“ - Judas.“

Die anderen beiden Stempel bekommt Herta für: „Komm auch du, greif zu.“ - Beate Uhse.“

„In der 3. und 4. Runde kommt der Block ins Spiel“, sagt das Känguru. „Ihr dürft euch nun eine Quelle ausdenken.“

„Kleiner Tipp“, sage ich, „wenn ihr eine Quelle wählt, die außer euch keiner am Tisch kennt, werdet ihr es schwer haben, Stempel zu sammeln.“

„Ihr müsst auch nicht unbedingt berühmte Leute aufschreiben“, sagt das Känguru. „Ihr könntet zum Beispiel auch Marc-Uwe aufschreiben.“

„Entschuldige mal?“, frage ich. „Ich bin berühmt.“

„Stimmt“, sagt Herta. „Bist du nich der Typ mit dem Känguru?“

„Was ich meinte, ist“, sagt das Känguru, „ihr könnt auch Freunde, Kollegen, Familienmitglieder, den Klassenlehrer, euer Kuscheltier oder was weiß ich wen aufschreiben.“



„3. Runde“, sagt Herta und nimmt sich den Känguru-Marker. „Ick bin Gruppenleiterin.“

„Rundenleiterin“, sage ich.

„Ja, meen ick doch.“

Sie schaut auf ihre Rundenübersicht und sagt: „So. Erstmal ziehen alle wieder uff 7 Kärtchen nach. Denne schreibt man eene Quelle uff den Zettel. Dann jibt man seine 7 Kärtchen weiter und sucht sich nu een Zitat aus, det witzich zu seiner Quelle passt.“

Nachdem Herta, die Karten durchgelesen hat, die ich ihr gereicht habe, sagt sie: „Det is ja nur Scheiße hier. Lauter Fußballer.“

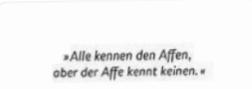
„Ah ja“, sage ich. „Wichtige Regel. Hätte ich fast vergessen. Einmal pro Spiel darf man beliebig viele Karten mit dem Stapel tauschen. Danach dreht man seine Rundenübersicht auf die Seite, auf der oben steht, Du hast schon getauscht.“

Herta tauscht.

„Besser“, sagt sie. „Besser.“

Am Ende der Runde räumt aber Krapotke ab mit der Kombination: „Der Vorteil der Klugheit liegt darin, dass man sich dumm stellen kann. Das Gegenteil ist schon schwieriger.“ - Axel Krapotke.“

Mir ist das sogar einen Doppel-Stempel wert.



„Die 4. Runde ist die schwierigste“, sagt das Känguru. „Zuerst zieht ihr wieder auf 7 Karten nach. Dann gebt ihr die Karten weiter. Jetzt sucht ihr euch ein beliebiges Zitat aus und schreibt zu diesem eine witzige Quelle auf den Zettel. Wenn das alle gemacht haben, wird vorgelesen und gewertet.“

„Wat is, wenn mir partout keene Quelle einfällt?“, fragt Herta.

„Nimm dir das lustigste Zitat und lass dich von den Quellen auf deinen restlichen Karten inspirieren“, sagt das Känguru. „Schau auch mal auf die Rückseite.“

„Und wenn mir aber nu immer noch nüscht einfällt?“

„Dann schreib einfach Donald Trump auf“, sagt das Känguru. „Das ist immer witzig.“

Am Ende der Runde gebe ich meinen Stempel an Herta für „Alle kennen den Affen, aber der Affe kennt keinen.“ - Donald Trump.“

„So“, sagt das Känguru nach der letzten Wertung. „Jetzt sind alle Stempel-Marker verteilt. Ihr dürft eure umdrehen und zählen. Wer die meisten WITZIG-Stempel hat, gewinnt.“

„Wie viel zählen die doppelten?“, fragt Krapotke.

„Sie zählen doppelt“, sagt das Känguru seufzend. „Sie zählen doppelt.“

Es wendet sich an mich.

„Dieser Wahlzulassungstest müsste ja nicht mal besonders schwer sein“, sagt es. „Wahrscheinlich würde es schon reichen, dass es den Test gibt und dass man sich dafür anmelden muss ...“

Nach dem Auszählen liegen Herta und das Känguru mit je 7 WITZIG-Stempeln vorne.

„Und nu?“, fragt Herta.

„Falls am Ende zwei Leute gleich viele WITZIG-Stempel gesammelt haben, gewinnt, wer mehr Stempel-Marker gesammelt hat“, sagt das Känguru.

„Wir ham aba och gleich fülle Marka.“

„Dann gewinnt, wer nicht getauscht hat“, sagt das Känguru.

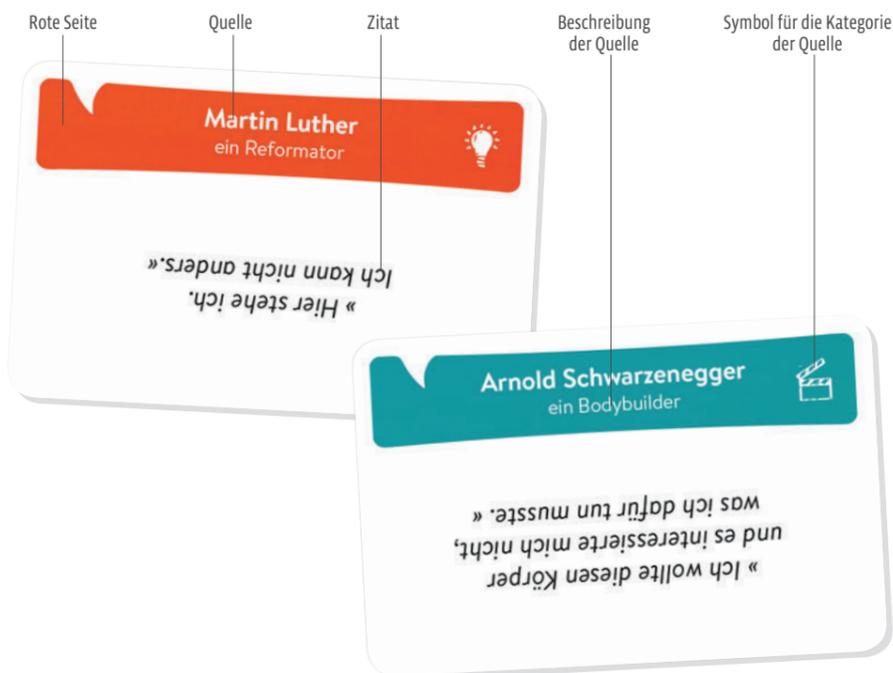
„Det heeßt du jewinnst?“, fragt Herta.

„Korrekt.“

DIE REGELN IM KLARTEXT

SPIELMATERIAL

- 24 Stempel-Marker (in 6 Farben)
- 1 Känguru-Marker
- 6 Rundenübersichtskarten
- 170 Zitatkarten:
 - Die Karten haben eine rote und eine blaue Seite, mit jeweils einem Zitat und der dazugehörigen Quelle sowie einem Symbol (Kategorie der Quelle).
- 4 Blankokarten:
 - Schreibt einfach eure Lieblingszitate, die lustigsten Sprüche eurer Freundinnen oder die dümmsten Äußerungen eures Chefs darauf und mischt sie unter die anderen Zitate.
- 1 Block

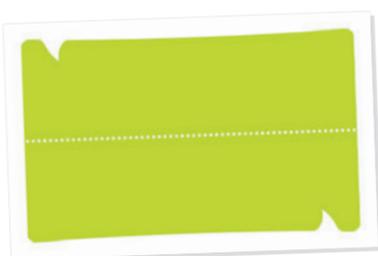


SPIELVORBEREITUNG

Legt den **Stapel** mit den Karten in die Tischmitte. Entscheidet euch, ob ihr in diesem Spiel mit der **roten oder blauen Seite** der Karten spielt. Spielt ihr mit der blauen Seite, dann sollten alle Karten mit ihrer roten Seite nach oben liegen. Die rote Seite wird dann nicht verwendet und gilt als Rückseite.



Wählt je eine Farbe und nehmt euch die zugehörigen **4 Stempel-Marker und die Rundenübersichtskarte**. Die Stempel legt ihr mit der Stempelseite nach oben vor euch, d.h. die WITZIG-Schriftzüge sind verdeckt. Ihr dürft euch jederzeit die Stempel-Marker der eigenen Farbe ansehen. Die Rundenübersicht legt ihr so, dass ihr „Du darfst 1 Mal tauschen“ lesen könnt.



Nehmt außerdem je **1 Zettel des Blocks** (für die Runden 3 und 4).

Legt euch auch jeweils einen **Stift** bereit.



Wer sich den **Känguru-Marker** schnappt, wird Rundenleiterin beziehungsweise Rundenleiter.

SPIELZIEL

Hauptsächlich geht es darum, durch das Erstellen witziger Kombinationen aus Zitat und falscher Quelle möglichst großes Gelächter am Tisch auszulösen. Dadurch könnt ihr Stempel-Marker der anderen ergattern, welche 1 oder 2 WITZIG-Punkte wert sind. Wer am Ende die meisten WITZIG-Punkte gesammelt hat, gewinnt. (Das Ganze ist nur ein großer Spaß, Leute. Nehmt die Wertungen nicht zu wichtig...)

EINE SPIELRUNDE

Das Spiel wird in 4 Runden gespielt, deren Aufgabenstellung sich jeweils etwas unterscheidet. Ihr spielt alle gleichzeitig. Der Ablauf ist unterteilt in:

1.) Handkarten nachziehen

Zu Beginn jeder Runde zieht ihr so viele Karten nach, bis ihr 7 Karten auf der Hand habt.

2.) Kombination erstellen

Nun muss man ein Zitat mit einer neuen Quelle kombinieren. In jeder Runde ist die Aufgabe dabei etwas anders.

TIPP: Bist du unzufrieden mit deinen Karten? Dann darfst du **1 Mal im Spiel beliebig viele deiner Handkarten auf den Ablagestapel legen und genauso viele Karten nachziehen. Drehe dann deine Rundenübersichtskarte auf ihre Rückseite, um zu markieren, dass du schon getauscht hast.**

1. Runde:

- ♦ Wählt ein **Zitat** aus und legt es verdeckt vor euch ab.
- ♦ Gebt eure restlichen 6 Handkarten nach links weiter.
- ♦ Wählt eine **Quelle** aus und legt sie verdeckt vor euch ab.

2. Runde:

- ♦ Wählt eine **Quelle** aus und legt sie verdeckt vor euch ab.
- ♦ Gebt eure Handkarten nach links weiter.
- ♦ Wählt ein **Zitat** aus und legt es verdeckt vor euch ab.

3. Runde:

- ♦ Schreibt eine **Quelle** auf und legt sie verdeckt vor euch ab.
- ♦ Gebt eure Handkarten nach links weiter.
- ♦ Wählt ein **Zitat** aus und legt es verdeckt vor euch ab.

4. Runde:

- ♦ Gebt eure Handkarten nach links weiter.
- ♦ Wählt ein **Zitat** aus und legt es verdeckt vor euch ab.
- ♦ Schreibt eine **Quelle** auf und legt sie verdeckt vor euch ab.

3.) Vorlesen

Reihum lesen alle die eigene Zitatkombination vor. Wer den Känguru-Marker hat, beginnt. Legt die Karten dann übereinander vor euch ab.

TIPP: Beim Vorlesen ist wichtig, dass ihr immer zuerst das Zitat und danach die Quelle vorlest. Die Quelle ist eure Pointe. Die solltet ihr so lange wie möglich geheim halten. Ihr dürft auch jederzeit die Beschreibung statt der Quelle vorlesen. Das kann auch sehr witzig sein.

4.) Wertung

Man vergibt nun **verdeckt** je einen eigenen Stempel-Marker an die Person, deren Kombination man am witzigsten fand. Das machen alle **gleichzeitig**. Zählt einfach bis drei und los geht's. Einmal im Spiel muss man einen doppelten WITZIG-Marker für eine besonders witzige Kombination vergeben – wie gehabt verdeckt, also mit der Stempelseite nach oben. Man weiß also erst am Ende des Spiels nach dem Aufdecken, wer wirklich gewonnen hat.

5.) Abwerfen

Werft alle in dieser Runde in Kombinationen benutzten Karten auf den Ablagestapel, nicht jedoch eure restlichen Handkarten!

6.) Der Känguru-Marker

hüpft nach links weiter und es gibt eine neue Rundenleiterin bzw. einen neuen Rundenleiter.

SPIELLENDE & GEWINNER

Das Spiel endet nach 4 Runden. Dreht die Stempel-Marker, die ihr erhalten habt, um: Jedes WITZIG zählt 1 Punkt. Jedes WITZIG WITZIG zählt 2 Punkte. Die Spielerin oder der Spieler mit den meisten WITZIG-Punkten hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt, wer nicht getauscht hat.

HINWEISE

Hat der das wirklich gesagt??? Ich muss gestehen, wir waren meistens nicht dabei. Wir haben natürlich gründlich recherchiert und manches gekürzt, aber wie sagten schon die alten Lateiner: „Die Wahrheit ist auch nur eine Tochter von Google.“ Solltet ihr neue Aspekte finden, schickt uns gerne eine E-Mail an info@game-of-quotes.de.

Wenn bei euch im Spiel eine extrem witzige Kombination entstanden ist, macht ein Foto davon und postet sie unter [facebook.com/VerrueckteZitate](https://www.facebook.com/VerrueckteZitate)

Auf game-of-quotes.de findet ihr eine Videoanleitung, eine FAQ und Regelvarianten.

Wir haben bewusst für die Anleitung Kombinationen gewählt, die nicht im Spiel vorkommen, um euch keine Pointen vorwegzunehmen.



Die Autoren: Marc-Uwe Kling singt Lieder in der Arbeitsgruppe Zukunft, erzählt Geschichten vom Känguru und hat jetzt auch noch zusammen mit ebendiesem Känguru sein zweites Spiel erdacht. Unterstützt wurden sie dabei mit Martin Pflieger und Johannes Krenner. Die Känguru-Geschichten wurden 2010 mit dem Deutschen Radiopreis und 2013 mit dem Deutschen Hörbuchpreis ausgezeichnet.

Gestaltung: Roman Klein und Bluguy Grafikdesign
Känguru & Symbole: Alexander Klein
Videoanleitung: Niels Rumpf
Redaktion: Marc-Uwe Kling, Bärbel Schmidts, White Castle Games

© 2017 Marc-Uwe Kling

Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711 2191-0
Fax: +49 (0) 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Vielen Dank an Maria, Daniel, Cindy, Boris, Jori für die große Hilfe beim Finden toller Zitate.