

HEIDELBÄR

DER

Das Tier im Wort



Wilde Wasser Edition

Spielregel

Unter Meeresbewohnern

Nur wenige ahnen, dass unsere Sprache von Meeresbewohnern beherrscht wird. In jedem ach so unwahrscheinlich anmutenden Wort geht zwar nicht unbedingt der Wal ab, doch zumindest kommt er oft vor. Dieses Spiel führt seine Spieler in das Revier der possierlichen Haie, Aale und Wale und wirft erschreckende Erkenntnisse über den Grad der Unterwanderung unserer Gesellschaft durch unsere unterseeischen Artgenossen auf. Sei es beim KarneWAL, im WeltAAL oder auch beim GeHAImagent, die Wasserbewohner sind überall!!!

Auch Bären und Wald-und Wiesenbewohner haben sich in unserer Sprache eingenistet und sind in anderen Heidelbär-Spielen zu finden. Die Heidelbär-Spiele können auch kombiniert werden.



Spielmaterial

59 „tierische“ Karten

1 etwas andere „tierische“ Karte

1 Spielregel



Spielziel

Ziel des Heidelbären Spiels ist es, „tierische“ Begriffe möglichst erfolgreich zu umschreiben und zu erraten. In einfachen Worten bedeutet das, es gewinnt der Spieler, der bei Spielende die meisten Karten sammeln konnte. Dabei stecken die Wasserbewohner im Detail und so werden ganz normale Worte mit „al“, „hei“ oder „wal“ schnell zu einem waschechten Meerestierwort.

Spielvorbereitung

Die Karten werden möglichst tierisch gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten auf die Flosse. Diese hält jeder Spieler so, dass er jeweils nur seine vorderste Karte sehen kann. Die nicht ausgeteilten Karten bilden den Nachziehstapel.

Ein Startspieler wird ausgelost - er ist jetzt der aktive Spieler.



Spielablauf

Der Spieler links vom aktiven Spieler sagt „oben“, „unten“ oder „mitte“ an. Der aktive Spieler muss sich nun entweder aus den „oberen“, „unteren“ oder „mittleren“ beiden Begriffen seiner vordersten Karte einen Begriff aussuchen.

Nachdem er sich entschieden hat, legt der aktive Spieler seine vorderste Karte, auf welcher der zu erratende Begriff steht, verdeckt in die Tischmitte. Der aktive Spieler muss nun versuchen, das von ihm gewählte Tierwort zu umschreiben. Sein Satz darf dabei insgesamt maximAAL 6 Worte lang sein, wobei er immer mit „Dieser Aal...“ bzw. „Dieser Hai...“ oder „Dieser Wal...“ beginnen muss (also bleiben höchstens 4 weitere Worte übrig). Erfahrene Meerestiere können den Satz auch mit „Dieses Tier...“ beginnen, um das Spiel zu erschweren.



Beispiel

BAALerina -> „Dieser
Aal ... tanzt
im Tütü.“

Bei der Formulierung der Erklärung sollte der aktive Spieler langsam und deutlich sprechen. Denn jetzt sind die anderen Spieler gefordert. Hat irgendein Mitspieler eine Idee, um welches „Meerestierwort“ es sich handeln könnte, schlägt er ERST seine Flosse auf die in der Tischmitte ausliegende Karte und nennt DANACH seine Lösung.

Ist die Lösung korrekt, erhält der Spieler, der sie genannt hat, die Karte in der Mitte und legt sie vor sich ab. So sieht ein Siegpunkt in diesem Spiel aus. Ist die Lösung nicht korrekt, dann ist das Raten noch nicht vorbei. Die anderen Spieler dürfen ebenfalls noch einen Tipp abgeben, indem sie einfach reinrufen, ohne die Flosse auf den Tisch zu schlagen. Jeder Spieler darf jedoch immer nur einM^AAL raten! Wurde sein Begriff erraten, erhält der aktive Spieler 2 neue Karten vom Nachziehstapel, die er hinter seine Handkarten steckt. Auch so sehen Siegpunkte in diesem Spiel aus.



Konnte niemand das Wort erraten (ca. nach 1 Minute Schweigen sollte das sogar der aktive Spieler anerkennen), dann nimmt der aktive Spieler verschämt die Karte aus der Tischmitte und steckt sie hinter seine Handkarten. Sein nicht erratenes Wort behält er jedoch für sich.
In beiden Fällen ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn jetzt der aktive Spieler und am Zug.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn nur noch eine Karte (oder auch gar keine mehr) auf dem Nachziehstapel liegt. Jeder Spieler zählt seine Handkarten und die Karten die vor ihm liegen (die er erraten hat) zusammen. Der Spieler mit den meisten Karten ist der Sieger und wird gewALTig mit einem gemeinschaftlichen Blubbern der Runde gefeiert. Dieser Spieler hat tiefe Einblicke über den Einfluss der Meeresbewohner in unsere Sprache erhAALten.



Goldene Regeln & Tipps

- Gleiche Wortstämme dürfen nicht benutzt werden (z.B. bei GesundHAIt nicht „Dieser Hai ist gesund“).
- Übersetzungen in andere Sprachen sind nicht erlaubt (z.B. bei WALd nicht „Dieser Wal ist forest“). Allgemein gebräuchliche Fremdwörter darf man jedoch verwenden.
- Unerfahrenen Jungtieren kann man gestatten, dass sie 2 oder mehr Wörter mehr für ihre Erklärung benutzen dürfen, dies hebt ihre Chancen.
- Die Beschreibung eines Meeresbewohners kann statt „Dieser Hai...“ der Einfachheit halber auch mit „Der Hai...“, „Ein Hai...“ o.ä. beginnen.
- Optionale Zusatzregel: Wird auf die Beschreibung eine passende, aber falsche Antwort gegeben, erhält der Ratende die Karte und der Beschreiber keine Karte. Dadurch wird das Spiel Hammerhaihart.



Kombination der Spiele

Um das Heidelbärspiel und die Editionen Wilde Wasser und Wald & Wiese zu kombinieren müssen die Karten zusammen gemischt werden. Je nach Schwierigkeit können die Tiere nun beim Namen oder allgemein nur als „Dieses Tier...“ benannt werden.

Credits

Autor & Illustration: Frank Stark

Layout & Design: Heiko Eller, Marina Fahrenbach,
Helena Görres & Julia Schmitt

Redaktionelle Bearbeitung: Heiko Eller & Helena Görres

Unter Mitarbeit von: Harald Bilz, Petra Becker,
Christoph Lipsky, Jasmin Ickes & Petra Patzak

Herausgeber: Harald Bilz

Der Autor widmet dieses Spiel **PLANK
TON!**
Theiss HAIIdolph, HAIko Eller
und den Mitarbeitern der
Nachsorgeklinik TannHAIIm

Information und Support:
www.asmodee.com

