

ERWISCHT!

Jeder kann der Nächste sein.

SPIELREGEL

Ich beobachte sie schon lange ... Sie hat Kaffee bestellt ... ich Heiße Schokolade. Nun fährt sie mit einem Fingernagel ihre Augenbraue entlang. Vielleicht ein Zeichen von Nervosität? Hey, warum will sie auf einmal aus meiner Tasse trinken? Verdammst, ich bin mir nicht sicher, aber mir bleibt nicht viel Zeit. Also riskiere ich es und rufe: ERWISCHT!
„Spieler...“ grummelt der Kellner nur und wischt den Tresen ab.

Vorbereitung

ERWISCHT! sollte nicht zwingend im Vordergrund stattfinden. Es kann und sollte sogar in Verbindung mit anderen Aktivitäten gespielt werden, z.B. eignet sich ein gemeinsamer Spieleabend, ein Abendessen, eine Hochzeit oder eine Party!

Da man sich vermutlich ja aus einem völlig anderen Grund zusammen gefunden hat, wird natürlich niemand gezwungen, bei ERWISCHT! mitzuspielen. Trotzdem erhält **jeder** Anwesende eine Karte. So kann auch jeder entscheiden, ob und wann er in das Spiel einsteigt. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt; sie werden nicht benötigt. Eine Karte sollte völlig reichen, um jeden ins Schwitzen zu bringen. Wir empfehlen dringend, die in der Schachtel befindlichen Karten vor dem Spiel nicht zu lesen!!!

Die Spieldauer festlegen

Hier gilt, dass je nach Laune und/oder Gelegenheit entschieden werden sollte. Eine Partie ERWISCHT! kann 30 Minuten oder den ganzen Abend dauern. Man sollte jedoch auf jeden Fall einen präzisen Zeitpunkt bestimmen, wann das Spiel beendet ist. Für die erste Partie empfehlen wir eine Dauer von 1 Stunde. Für spätere Spiele sind 2-4 Stunden sinnvoller.

Ziel des Spiels

Das vordergründige Ziel ist es, die meisten Punkte zu sammeln. Man erlangt Punkte, indem man individuelle Herausforderungen oder

Aufgaben bewältigt.

Das hintergründige Ziel ist jedoch ganz anderer Natur. Es geht darum, vor den Augen anderer Menschen ungewöhnliche Dinge zu tun, ohne dass diese etwas merken. Dies hat einen Reiz, den man wahrscheinlich erst während seiner ersten Partie ERWISCHT! erkennen wird. Und es macht richtig Spaß!

1. Eine Aufgabe bewältigen

Jede Karte enthält drei Aufgaben, die möglichst diskret abgehandelt werden müssen. Ein Beispiel ist auf der folgenden Seite abgebildet. Jede Aufgabe muss vor Zeugen (Mitspielern!) ausgeführt werden. Die Reihenfolge, in der man seine Aufgaben abarbeitet, ist dabei egal. Sobald eine Aufgabe abgeschlossen wurde, muss der Spieler mindestens 30 Sekunden warten, bevor er sie den anderen Spielern offen legt (ohne seine anderen Aufgaben zu enthüllen) und die Punkte einfordert. Punkte werden entsprechend der Aufgabenschwierigkeit vergeben (die Zahl im zugehörigen Sechseck).

2. Einen Spieler erwischen

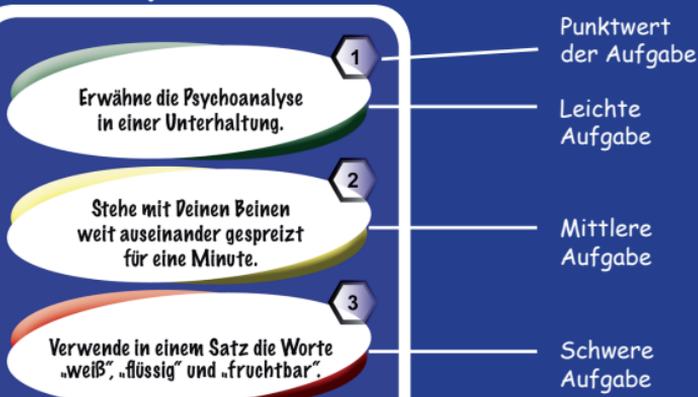
Ist ein Spieler der Meinung, dass ein anderer Spieler gerade eine Aufgabe durchführt oder abgeschlossen hat, kann er diesen ERWISCHEN. Für alle hörbar sagt der Spieler „ERWISCHT“ und fügt die vermutete Aufgabe hinzu, z.B. „ERWISCHT, Deine Aufgabe ist es, über Psychoanalyse zu reden.“

Wenn die Behauptung mehr oder weniger korrekt ist, erhält der erwischte Spieler, welcher die Aufgabe so jämmerlich durchge-

führt hat, keine Punkte und kann die Aufgabe für dieses Spiel nicht mehr abschließen. Der Erwischer bekommt nichts dafür, außer der Schadenfreude, verhindert zu haben, dass ein anderer Spieler Punkte bekommt.

Hinweis: Hat ein Spieler seine Aufgabe erfüllt und die 30 Sekunden abgewartet, nennt er (nicht ohne Genußtuung) seine gerade erfüllte Aufgabe. Ab jetzt ist es natürlich für jede Vermutung bezüglich dieser Aufgabe zu spät.

Beispiel einer ERWISCHT!-Karte



Spielende

Der Gastgeber oder Spielleiter verkündet das Ende der Partie ERWISCHT!. Die Spieler offenbaren nun ihre Karten und zählen ihre erspielten Punkte zusammen. Sie ziehen 1 Punkt für jede nicht versuchte Aufgabe ab. Es ist besser, eine Aufgabe zu bestreiten und dabei enttarnt zu werden, als 1 Punkt zu verlieren, weil man es gar nicht erst versucht hat. Jeder Spieler nennt reihum laut seinen Gesamtpunktstand. Auf Nachfrage anderer Spieler verweist der Spieler auf die Zeugen, vor denen er seine Aufgaben bewältigt hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Gibt es am Ende ein Unentschieden, wird der Sieg zwischen diesen Spielern geteilt.

Strategie & Besonderheiten

Es ist ratsam, mit ungewöhnlichen Gesten aufzutreten. Diese provozieren falsche Erwischversuche und erhöhen den Spaß.

Erfahrene Spieler

Wird ERWISCHT! öfter mit den gleichen Personen gespielt, kann es sinnvoll sein, bereits benutzte Karten gesondert aufzubewahren. Diese werden bei der nächsten Runde nicht mit ausgegeben. Das verhindert, dass erfahrene Spieler die Aufgaben der anderen wiedererkennen.

Besondere Umstände

Eventuell ist ein Spieler nicht in der Lage, eine Aufgabe zu erfüllen. Beispiel: Er soll Milch trinken, aber es gibt keine Milch, weder in der Spielumgebung noch in einem nahegelegenen Geschäft. In diesem Fall hat der Spieler die Möglichkeit, die Karte auszutauschen. Ein anderer Spieler sollte jedoch die weggetauschte Karte überprüfen, ob sie wirklich undurchführbar ist.

Bei geringer Spielerzahl können jedem Spieler zwei Karten gegeben werden. Optional könnte bei vorzeitiger Erfüllung der drei Aufgaben ein Spieler auch sofort eine neue Karte erhalten.

Hinweis: Bitte respektiert zu jeder Zeit die Gesundheit, Sicherheit und Würde jedes Einzelnen.

Variante: VOLL ERWISCHT!

Diese Variante eignet sich besonders als Spiel bei Hochzeiten oder Veranstaltungen, bei denen für einen guten Zweck gesammelt werden soll. Aber sie ist durchaus auch für Personen, die ERWISCHT! mit ein wenig mehr Biss spielen wollen. Man benötigt dafür Material zum Zählen; das können Bonbons, Euromünzen, Pokerchips o.ä. sein. Jeder Spieler erhält 5 Stück dieser Währungspunkte als Startgeld (und bezahlt dafür), der Rest kommt an einen zentralen Ort – die sogenannte Bank. Es wird gespielt wie im Grundspiel, jedoch mit einer wichtigen Änderung. Die Spieler erhalten jetzt Punkte, wenn sie andere dabei

erwischen wie diese eine Aufgabe bewältigen. Der Ablauf des Erwischens funktioniert genauso wie im Grundspiel, jedoch erhält der „Erwischende“ vom „Erwischten“ 1 Währungspunkt als Belohnung, falls dieser einen hat. Diesen Punkt erhält natürlich nur der Spieler, der zuerst ERWISCHT! gerufen hat. Gibt es mehrere Personen, die behaupten, sie hätten zuerst erwischt, muss gegebenenfalls ein Münzwurf entscheiden, bevor es zu Handgreiflichkeiten kommt. Wurde der „Erwischte“ fälschlicherweise beschuldigt, erhält dieser 1 Währungspunkt vom „Erwischenden“.

Erfüllt ein Spieler eine Aufgabe, darf er sich nach Bekanntgabe die entsprechende Anzahl an Währungspunkten aus der Bank nehmen. Spieler, die keinen Währungspunkt mehr haben, dürfen andere Spieler nicht mehr erwischen (sonst würden sie dauernd ERWISCHT! ERWISCHT! rufen). Sie kommen erst wieder richtig ins Spiel, wenn sie eigene Aufgaben erfüllt haben und damit Punkte erzielen konnten. Bei Spielende gewinnt der Spieler, der die meisten Währungspunkte gesammelt hat. Erspielte Münzen können dann gespendet werden.

Variante: DRAUSSEN ERWISCHT!

Die 5 Spezial-Karten sind besonders herausfordernde Aufgaben, die im stärkeren Zusammenspiel mit der (nicht am Spiel teilnehmenden) Umgebung erfüllt werden müssen. Sie sorgen dafür, dass das Spiel in jedem Fall nach draußen verlagert wird. Hier empfiehlt es sich, eine deutlich längere Spieldauer anzusetzen, die sogar über mehrere Tage hinweg andauern kann. Natürlich muss auch hier beim Erfüllen ein Mitspielender Zeuge anwesend sein.

Wer Spaß am Spiel gefunden hat, kann seiner eigenen Kreativität freien Lauf lassen und neue *Gemeinheiten* / Aufgaben in die zur Verfügung gestellten leeren Karten eintragen.

Credits

Autor: Christian Lemay

Entwicklung des Originals: Le Scorpion Masqué

Deutsche Regel: Oliver Erhardt

Layout und Design: Heiko Eller

Bearbeitung der Deutschen Ausgabe: Oliver Erhardt & Heiko Eller

Lektorat: Matthias Wagner & Michael Kröhnert

Unter Mitarbeit von: Harald Bilz und Petra Becker

**Heidelberger
Spieleverlag**



Information und Support:

www.heidelbaer.de

www.scorpionmasque.com

info@heidelberger-spieleverlag.de

Besondern Dank an Stéphane, Monsieur Monette und die vielen Spieltester.
Dank auch an Hélène, Véronique und Philippe für Korrekturen.