

Poesie

FÜR NEANDERTALER

Originale Edition

EIN SPIEL VON FRANCESCA SLADE UND JACOB MATTHEWS
ENTWICKELT VON DEN EXPLODING KITTENS

WAS IST DAS?!?

Es ist toll, Poet zu sein.
Es ist toll, Neandertaler zu sein.

Was nicht toll ist:
beides gleichzeitig zu sein.

Als **Poet** würdest du gern solch muntere Verse rezitieren:

Das Mammut mit mächtiger Haarpracht
meinen mickrigen Körper nur belacht,
wo sich kein einz'ges Haar breitmacht.

Doch als **Neandertaler** bekommst du nur das raus:

Das Tier, groß und stark mit viel Haar,
lacht mich aus, das ist wahr,
bin klein und kahl im ganz Jahr.

Die Schwierigkeit für dich als Neandertaler ist, dass du
keine Wörter kennst, die mehr als eine Silbe haben.

Die Schwierigkeit für dein Team ist, dass sie
einem Neandertaler beim Dichten zuhören.

MATERIAL

- 200 Poesiekarten
- 1 Poeten-Punktetafel
- 1 Team-Punktetafel
- 1 NÖ!-Keule
- 1 Sanduhr (ca. 90 Sekunden)

ZIEL

Erzielt die meisten Punkte mit dem Erraten von Begriffen.

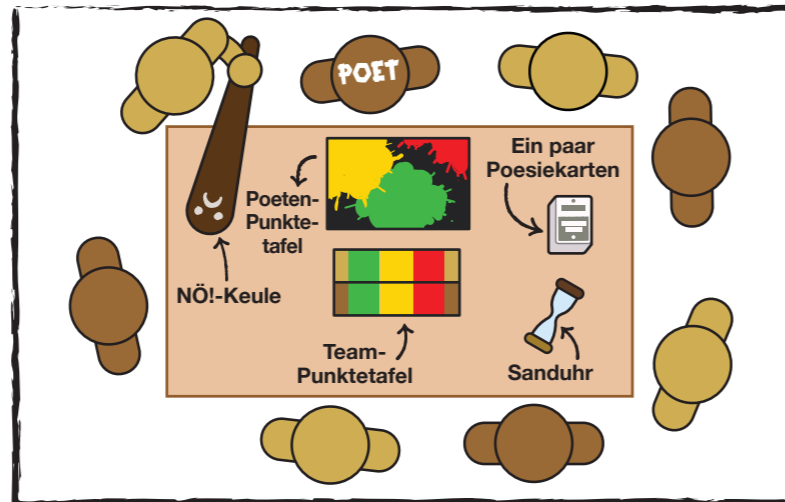


Vorbereitung

- 1 Bildet zwei Teams (**Team Toll** und **Team Groll**).

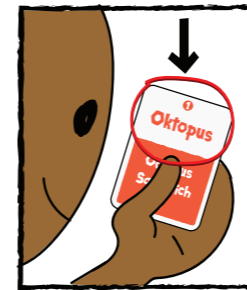
Falls ihr eine ungerade Spieleranzahl habt, ist jemand ständiger Schiedsrichter. Er ist in keinem Team, steht aber immer neben dem Poeten und verwendet die **NÖ!-Keule**, um die Regeln durchzusetzen.

- 2 Setzt euch in euren Teams abwechselnd um den Tisch.
- 3 Team Toll beginnt. Einer von euch wird zum ersten Neandertal-Poeten und legt die Poeten-Punktetafel vor sich (siehe Abbildung unten).
- 4 Der erste Poet wählt aus, von welcher Seite der Poesiekarten die Begriffe in dieser Partie kommen (grau oder orange).
- 5 Ein Spieler aus Team Groll, der die Karte in der Hand des Poeten sehen kann, erhält die **NÖ!-Keule**.
- 6 Bereitet das Spiel so vor:



SPIELABLAUF

Bist du der Poet, dreht das andere Team die Sanduhr um, während du dir die erste Poesiekarte nimmst. Dann versuchst du deinem Team den 1-Punkt-Begriff (einfach) oder den 3-Punkte-Begriff (schwierig) nur mit einsilbigen Wörtern zu erklären.



Alle in deinem Team können beim Raten wild durcheinanderrufen. Wenn jemand den richtigen Begriff nennt, sagst du „Ja!“ und legst die Karte in den entsprechenden Bereich auf der Poeten-Punktetafel:



Beginnst du mit dem 1-Punkt-Begriff und dein Team errät es, rufst du „Ja!“. Dann darfst du die Karte entweder in den 1-Punkt-Bereich legen oder zusätzlich den 3-Punkte-Begriff probieren. Falls du dann aber die Regeln brichst, verlierst du den verdienten Punkt und musst die Karte in den „Ups!“-Bereich (-1 Punkt) der Poeten-Punktetafel legen.

Beginnst du mit dem 3-Punkte-Begriff und dein Team errät den 1-Punkt-Begriff, rufst du „Ja!“ und folgst den Regeln oben, als hättest du mit dem 1-Punkt-Begriff begonnen.

Möchtest du eine Karte überspringen, bevor dafür Punkte vergeben worden sind, kannst du einfach „Weg!“ sagen und die Karte in den „Ups!“-Bereich der Poeten-Punktetafel legen.

Ziehe in jedem Fall so lange neue Poesiekarten, bis die Zeit abgelaufen ist.
HINWEIS: Pro Karte könnt ihr nie mehr als 3 Punkte erhalten.

Das darfst du

- Du darfst nur Wörter mit einer Silbe benutzen.
- Du darfst ein Wort von der Karte sagen, **NACHDEM** jemand dieses Wort beim Raten genannt hat.

Das darfst du nicht

- Du darfst kein Wort, Teil eines Worts oder irgendeine Form eines Worts benutzen, das auf der Poesiekarte steht (außer jemand aus deinem Team hat es bereits erraten).
- Du darfst keine Gesten benutzen oder etwas mimen.
- Du darfst keine Beschreibung wie „klingt wie“ oder „reimt sich auf“ benutzen.
- Du darfst keine Initialen oder Abkürzungen nennen.
- Du darfst keine anderen Sprachen benutzen.

Wir sind sicher, dass es da noch mehr gibt. Merkt euch einfach:

Fühlt es sich an wie Schummeln, ist es Schummeln!

Die NÖ!-Keule

Ist dein Team gerade nicht an der Reihe, schnapp dir die **NÖ!-Keule** und stell dich neben den anderen Poeten. Falls er eine Regel bricht, rufe laut „**NÖ!**“ und hau ihn (mehr oder weniger) sanft mit der **NÖ!-Keule**. Der Poet muss dann die Poesiekarte aus seiner Hand in den „Ups!“-Bereich (-1 Punkt) der Poeten-Punktetafel legen.

Wenn du schlecht mit
Wort, mein Freund
stuck trifft dein Kopf.



ENDE DEINES ZUGS

Jeder Poet ist so lange an der Reihe, bis die Zeit abläuft. Falls du Punkte für die Poesiekarte erhalten hast, die du noch in der Hand hältst, lege sie in den entsprechenden Bereich auf der Poeten-Punktetafel. Lege dann **ALLE** Karten von der Poeten-Punktetafel in die richtigen Bereiche der Team-Punktetafel. Jetzt ist das andere Team an der Reihe.

SPIELENDE

Sobald alle einmal Poet waren (oder beide Teams gleich oft Poet waren), rechnet ihr für jedes Team die Punkte von der Team-Punktetafel zusammen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

EINWÄNDE

Falls der Poet das Gefühl hat, fälschlicherweise bestraft worden zu sein, ruft er „**Stopp!**“ und legt die Sanduhr auf die Seite. Entscheidet als Gruppe, ob der Einwand gerechtfertigt ist. Entscheidet dann als Gruppe, was ihr mit der fraglichen Poesiekarte macht. Wir wollen euch hier nicht zu viele Regeln vorgeben ... aber während ihr euch heftig über Aussprache, Dialekte und *diese eine Regel* über Silben streitet, die ihr in der Grundschule gelernt habt, vergesst bitte nicht, dass das hier ein Spiel und wahrscheinlich wirklich nicht so wichtig ist.

Falls du einer dieser Menschen bist, der auf der offiziellen Antwort **BESTEHT**, schau einfach kurz im Internet bzw. einem Onlinewörterbuch nach.

Stellt nach dem Einwand die Sanduhr wieder hin und spielt weiter.

ÜBUNG

Du kennst jetzt alle Regeln, aber lass uns noch einmal üben, bevor ihr loslegt!



Du sagst: **DRECK im Haus.**

Dein Team ruft: **Müll!**

Also sagst du: **Nein, schwebt durch Luft.**

Dein Team ruft: **Staub!**

Dein Team hat den 1-Punkt-Begriff erraten, also darfst du ihn nennen und sagst:

Ja! Staub! 1 Punkt!

Du möchtest aber noch den 3-Punkte-Begriff probieren, also sagst du:

Ding ist laut und macht Staub weg.

Dein Team ruft: **Staubsauger!**

Du sagst: **Ja!**

Dann legst du die Karte in den 3-Punkte-Bereich der Poeten-Punktetafel und ziehst die nächste Karte.

SPIEL ZU ZWEIT ODER DRITT

2 Spieler

Ihr seid beide im selben Team und wechselt euch als Poet ab. Spielt nur mit der Poeten-Punktetafel (ihr benötigt die Team-Punktetafel nicht). Kontrolliert euch gegenseitig, ohne auf die Karte zu schauen. Nachdem jeder von euch drei Mal Poet war, rechnet ihr eure Punkte zusammen:

- **10 Punkte oder weniger:** Team schlecht
- **11–30 Punkte:** Team ist mau mit Wort
- **31–49 Punkte:** Team hat viel groß Hirn
- **50 Punkte oder mehr:** Ein herausragendes Beispiel der Evolution

3 Spieler

Ihr wechselt euch in drei Rollen ab: Poet, Ratender und Keulen-Schwinger. Poet und Ratender benutzen nur die Poeten-Punktetafel. Sie erhalten gemeinsam Punkte und legen Karten auf die Punktetafel. Der Keulen-Schwinger stellt sicher, dass keine Regeln gebrochen werden, und erhält keine Punkte.

Am Ende der Runde rechnen Poet und Ratender ihre Punkte zusammen und notieren sie für beide auf einem Zettel.

Legt dann alle benutzten Poesiekarten zurück in die Schachtel, tauscht die Rollen durch und beginnt die nächste Runde. Nachdem jeder von euch zwei Mal Poet war, gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

Beispiel:

Spieler A und Spieler B beginnen das Spiel als Poet und Ratender. Sie erhalten beide 10 Punkte und notieren sich das.

Dann wechseln sie die Rollen und Spieler B und C erhalten beide 5 Punkte. Anschließend erhalten Spieler A und C beide 20 Punkte.

Zwischenstand: Spieler A hat 30 Punkte, Spieler B hat 15 Punkte und Spieler C hat 25 Punkte.

Dann spielen sie weiter, bis alle zwei Mal Poet waren!



KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

Ein Spiel lernt man nicht, indem man Regeln liest.

Schau dir lieber dieses Video online an:

POETRYUNDEANDERTHALS.COM/HOW

**! TIPP FÜR !
PROFIS !**

Vermeide es, einzelne Wörter zu sagen und auf eine Antwort deines Teams zu warten! Versuche stattdessen wie in diesem Beispiel in ganzen „Sätzen“ zu reden.