



## SPIELEND

Sobald alle einmal Poet waren (oder beide Teams gleich oft als Poet an der Reihe 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 eine dieser Personen bist, die 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.

## WAS SOLL DIESER BEGRIFF BEDEUTEN?!

Falls ihr bestimmte Begriffe auf den Poesiekarten nicht kennt oder versteht, solltet ihr dem Drang widerstehen, sie zu recherchieren. Das Internet ist ein verstörender Ort, der mit verstörenden Dingen gefüllt ist. **Sagt nicht, wir hätten euch nicht gewarnt.**

## ! 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.

## ÜBUNG

Du kennst jetzt alle Regeln, aber lass uns noch einmal üben, bevor es losgeht!

Du sagst:

Ding, das man hat an im Schritt.



Dein Team ruft: Unterhose!

Also sagst du:

Fast! Hat kaum Stoff und zeigt viel Haut.

Dein Team ruft: Tanga!

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

Ja!

Tanga!

1 Punkt!

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

Art von Slip mit nur Schnur im Arsch!

Dein Team ruft:

Stringtanga!

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 Personen

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 ihr jeweils dreimal Poet wart, rechnet ihr eure Punkte zusammen:

- **10 Punkte oder weniger:** Ihr zu brav. Geht mal raus.
- **11–30 Punkte:** Team ist mau, kaum Schmutz im Kopf.
- **31–49 Punkte:** So gut in Zeug mit Schmutz!
- **50 Punkte oder mehr:** Euer Team verfügt über ein exquisites Gespür für Perversität, an das man noch in Jahrhunderten mit größter Bewunderung zurückdenken wird.

### 3 Personen

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

Am Ende der Runde rechnen Poet und Rateperson 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 alle jeweils zweimal Poet waren, gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

### Beispiel:

A und B beginnen das Spiel als Poet und Rateperson. Sie erhalten beide 10 Punkte und notieren das. Dann wechseln die Rollen und B und C erhalten beide 5 Punkte. Anschließend erhalten C und A beide 20 Punkte. Zwischenstand: A hat 30 Punkte, B hat 15 Punkte und C hat 25 Punkte.

Dann spielen sie weiter, bis alle zweimal Poet waren.



POETRYNSFW.COM/HOW

Schau dir lieber dieses Video online an:  
Ein Spiel lernt man nicht, indem man Regeln liest.

KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!