

Poesie FÜR NEANDERTALER

Popkultur-Edition

DIE REGELN

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 NÖ!-Keule • 1 Reparatursticker

Um dieses Spiel zu spielen, braucht ihr einen Handy-Timer, eine Eieruhr oder etwas anderes, was 60 Sekunden runterzählt und dann BRRT BRRT macht!

WIESO GIBT ES KEINE SANDUHR?

Es ist sehr wahrscheinlich, dass ihr irgendwie die Zeit zählen könnt. Deshalb haben wir auf die Produktion von unnötigem Plastik verzichtet. Eure Handys sind eh geiler!

ZIEL

Erzielt die meisten Punkte mit dem Erraten von Begriffen.

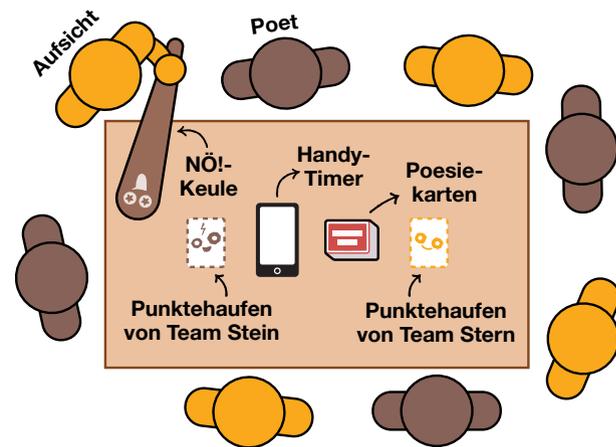
VORBEREITUNG

- 1 Bildet zwei Teams (**Team Stein** und **Team Stern**).

→ Es ist kein Problem, wenn ein Team eine Person mehr hat.

2 oder 3 Personen: Lest einfach die Anleitung weiter. Auf der Rückseite steht alles zum Spiel zu zweit oder dritt.

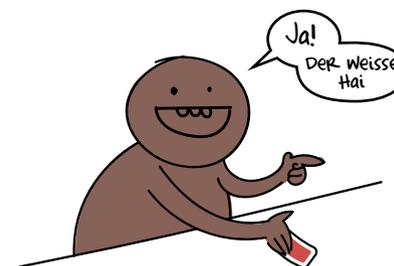
- 2 Setzt euch in euren Teams abwechselnd um den Tisch (jemand aus eurem Team, dann vom gegnerischen, usw.)
- 3 Stellt einen Timer auf 60 Sekunden (mit einem Handy, Sanduhr, o. ä.).
- 4 Team Stein beginnt. Ein Teammitglied wird zum ersten Neandertal-Poeten.
- 5 Der erste Poet wählt aus, von welcher Seite der Poesiekarten die Begriffe in dieser Partie kommen (rot oder weiß).
- 6 Ein Mitglied von Team Stern, das die Karte in der Hand des Poeten sehen kann, erhält die **NÖ!-Keule**.
- 7 Bereitet das Spiel so vor:



SPIELABLAUF



Bist du der Poet, startest das andere Team den Timer, während du dir die erste Poesiekarte nimmst. Dann versuchst du deinem Team den Begriff 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 auf den Punktheufen eures Teams.

Überspringen: Möchtest du eine Karte überspringen, kannst du einfach „Weg!“ sagen und die Karte auf den Punktheufen des gegnerischen Teams legen. Dadurch erhält es 1 Punkt.

Ziehe in jedem Fall so lange neue Poesiekarten, bis die Zeit abgelaufen ist.

Das darfst du

- Du darfst nur Wörter mit einer Silbe benutzen.

Das darfst du nicht

- Du darfst keinen Begriff, Teil eines Begriffs oder irgendeine Form eines Begriffs benutzen, der auf der Poesiekarte steht.
- 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 benutzen.
- 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 Poeten des anderen Teams. Falls er eine Regel bricht, rufe laut „NÖ!“ und hau ihn (mehr oder weniger) sanft mit der **NÖ!-Keule**. Dann darfst du die Karte stehlen und sie auf den Punktheufen deines Teams legen.

Fortsetzung auf der anderen Seite →

ENDE DEINES ZUGS

Jeder Poet ist so lange an der Reihe, bis die Zeit abläuft. Dann ist das andere Team an der Reihe.

GEWINNEN

Wenn beide Teams jeweils dreimal am Zug waren, zählt ihr für jedes Team die Karten auf ihren Punktehaufen. Das Team mit den meisten Punkten (Karten) gewinnt!

UNENTSCHEIDEN

Bei einem Unentschieden spielt eine weitere Runde. Wiederholt dies so lange, bis ein Team gewonnen hat.

EINWÄNDE

Falls der Poet das Gefühl hat, fälschlicherweise bestraft worden zu sein, ruft er „**Stopp!**“ und pausiert den Timer. Entscheidet als Gruppe, ob der Einwand gerechtfertigt ist und 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 Silbenregel* 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 die offizielle Antwort **BESTEHT**, schau einfach kurz im Internet bzw. einem Onlinewörterbuch nach.

Startet nach dem Einwand wieder den Timer und spielt weiter.

ÜBUNG

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

HEIDI

Du sagst:

Nicht alt Frau auf Berg.
Hat Freund mit Hut.

Dein Team ruft:

Schnee-
wittchen!

Also sagst du:

Nee. Sie lebt bei Mann,
sehr alt, auf der Alm.

Dein Team ruft:

Heidi!

Du sagst:

Ja!

Lege die Karte dann auf den Punktehaufen deines Teams und ziehe eine neue Karte, um weiterzumachen.

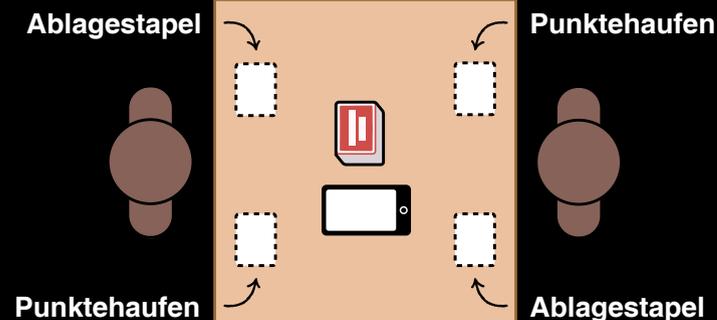


! TIPP FÜR PROFIS !
Vermeide es, einzelne Wörter zu sagen und auf eine Antwort deines Teams zu warten! Versuche stattdessen wie in diesem Beispiel in ganzen „Sätzen“ zu reden.

SPIEL ZU ZWEIT ODER ZU DRITT

2 Personen

Ihr seid beide im selben Team und wechselt euch als Poeten ab. Lege jede erratene Karte auf den Punktehaufen RECHTS von dir. Lege Karten, die du übersprungen hast oder bei denen du eine Regel gebrochen hast, auf den Ablagestapel LINKS von dir.

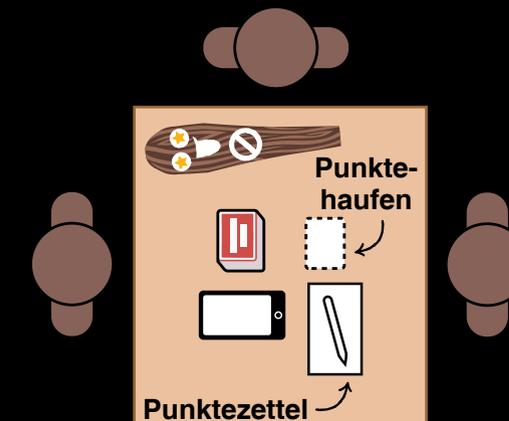


Nachdem ihr jeweils dreimal Poet wart, rechnet ihr eure Punkte zusammen:

- **10 Punkte oder weniger:** Team schlecht
- **11–20 Punkte:** Team ist mau mit Wort
- **21–30 Punkte:** Team hat viel groß Hirn
- **31–40 Punkte:** Ein herausragendes Beispiel der Evolution

3 Personen

Euren jeweiligen Punktestand haltet ihr auf Papier fest. Ihr wechselt euch in drei Rollen ab: Poet, Rateperson und Aufsicht. Der Poet und die Rateperson erhalten gemeinsam Punkte und legen Karten auf einen gemeinsamen Punktehaufen. Die Aufsicht stellt sicher, dass keine Regeln gebrochen werden und nutzt die NÖ!-Keule.



Die Aufsicht erhält alle übersprungenen Karten und Karten, bei denen eine Regel gebrochen wurde.

Wenn der Timer abgelaufen ist, endet die Runde. Der Poet und die Rateperson zählen ihre Punkte und schreiben diese jeweils auf dem Punktezettell auf. Die Aufsicht zählt alle Karten, die sie erhalten hat, und schreibt sich ihre Punkte ebenfalls auf.

Legt dann alle verwendeten Poesiekarten zurück in die Schachtel und tauscht die Rollen. Dann beginnt die nächste Runde. Nachdem ihr alle jeweils zweimal Poet wart, gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

