



FRAUEN & MÄNNER

Für 3 – 6 Spieler ab 12 Jahren

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Kennen Sie die häufigsten Fehler, die Männer in der Partnerschaft machen? Oder wissen Sie, worüber Frauen mit anderen Frauen am liebsten reden? – Hier wird Ihr Basiswissen über Frauen und Männer auf amüsante Weise auf die Probe gestellt.

In jeder Runde schreibt jeder Spieler zu einem vorgegebenen Thema seine fünf Favoriten auf. Anschließend vergleicht man die eigenen Top-5-Begriffe mit denen der Mitspieler. Je mehr Übereinstimmungen man hat, desto mehr Punkte gibt es. Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist ein wahrer Frauenverstehender oder eine echte Männerkennnerin und gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- 60 Karten mit 360 Themen auf Vorder- und Rückseiten
- Außerdem benötigt jeder Spieler ein Blatt Papier und einen Stift.



KOSMOS

SPIELVORBEREITUNG

- Der Kartenstapel wird in die Tischmitte gelegt.
- Alle Spieler bereiten ihr Blatt für jede Runde wie in der Abbildung vor.

5	
4	
3	
2	
1	

SPIELABLAUF

Die vorwichtigste Frau wird erste Startspielerin und beginnt. Sollte es sich um eine reine Männerrunde handeln, beginnt der femininste Mann.

Hinweis: Auch wenn in dieser Regel manchmal die weibliche und manchmal die männliche Anrede gewählt wird, so gilt der Text dennoch für beide Geschlechter.

Auswahl des Themas

Die Startspielerin nimmt die oberste Karte vom Stapel. Sie sucht sich eines der Themen von der Vorder- oder Rückseite aus und liest dieses laut vor.

Erstellen der Top-5-Listen

- Alle Spieler notieren nun ihre Top-5-Begriffe zu dem gewählten Thema. Den gleichen Begriff darf ein Spieler dabei nicht mehrmals in seiner Top-5-Liste nennen.
- Wenn ein Spieler fünf Begriffe aufgeschrieben hat, sagt er „Top 5“ und legt seinen Stift zur Seite. Die anderen Spieler dürfen weiterschreiben.
- Die Schreibrunde endet sofort, wenn auch der zweite, der dritte oder der vierte Spieler alle seine Top-5-Begriffe notiert hat – abhängig von der Anzahl der Spieler. Dieser Spieler ruft „Top 5 – Stopp!“.

Im Spiel zu dritt endet die Schreibrunde, wenn der zweite Spieler fertig ist,
im Spiel zu viert und fünft, wenn der dritte Spieler fertig ist,
im Spiel zu sechst, wenn der vierte Spieler fertig ist.

Ermittlung der Siegpunkte pro Runde

- Die Startspielerin der Runde nennt den obersten Begriff ihrer Top-5-Liste und sagt den zugehörigen Wert an. In der obersten Zeile ist dies der Wert 5.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn prüft, ob er den gleichen oder einen gleichartigen Begriff in seiner Liste hat. Ist dies der Fall addiert er zu dem zuvor angesagten Wert seinen entsprechenden Wert für diesen Begriff hinzu. Hat er z. B. einen gleichartigen Begriff in der dritten Zeile stehen, dann addiert er 3 hinzu. Der Spieler sagt das Ergebnis an. In diesem Beispiel also $(5 + 3 =) 8$.
- Jeder weitere Spieler im Uhrzeigersinn prüft nun ebenfalls, ob auch er diesen Begriff in seiner Top-5-Liste stehen hat und erhöht die Zahl um den jeweiligen Wert, der bei ihm neben dem Begriff steht.
- Nachdem alle Spieler reihum geprüft haben, ob sie den Begriff auch in ihrer Top-5-Liste aufgeführt haben, stehen die Siegpunkte für diesen Begriff fest. Alle Spieler, die diesen Begriff genannt haben, tragen rechts neben dem Begriff die Summe auf ihrem Blatt als Siegpunkte ein, die sich durch die Übereinstimmungen ergeben hat.
- Mit den anderen Begriffen der Startspielerin wird ebenso verfahren. Sie sagt also ihren nächsten Begriff mit dessen Wert der entsprechenden Zeile an und die Mitspieler schauen, ob sie diesen Begriff ebenfalls in ihrer Liste haben, addieren ihre Werte usw.

Beispiel: Gespielt wird zu viert. Auf die Frage „Wie sich ein Mann gegenüber einer Frau verhalten soll“, hat Anne ihre persönliche Top-5-Liste erstellt:

Wert		Siegpunkte
5	höflich	11
4	rücksichtsvoll	13
3	sie zum lachen bringen	6
2	aufmerksam	5
1	großzügig	3
		38

Gesamtpunkte der Runde →

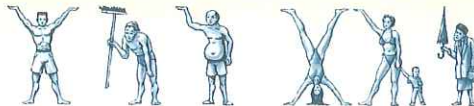
Anne hat bei „höflich“ den Wert 5 (=5), den sie laut ansagt. Bernd hat den Begriff auch, aber auf dem vierten Platz. Dieser bedeutet Wert 2. Er sagt daher die Summe „7“ an ($5 + 2 = 7$). Claudia hat an „höflich“ gar nicht gedacht und vergibt daher keine Punkte. Es bleibt bei „7“ ($5 + 2 + 0 = 7$). Auch Daniel findet „höfliches Auftreten“ sehr wichtig. Er hat diesen ähnlichen Begriff an zweiter Stelle notiert, was Wert 4 bedeutet. Er sagt „11“ an ($5 + 2 + 0 + 4 = 11$). Alle außer Claudia notieren nun rechts neben dem Begriff diese 11 Siegpunkte. Anschließend werden Annes vier anderen Begriffe nacheinander auf die gleiche Weise ausgewertet. Insgesamt erzielt Anne in dieser Runde mit ihrer Top-5-Liste 38 Siegpunkte.

- ☞ Danach folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn mit den Begriffen auf ihren Top-5-Listen, die bisher noch nicht ausgewertet wurden. Auch hier sagt der Spieler seine noch nicht genannten Begriffe mit dem dazugehörigen Wert an. Die anderen Spieler zählen bei Übereinstimmung den Wert ihrer Begriffe hinzu.
- ☞ Wurden die Begriffe von allen Spielern ausgewertet, zählen die Spieler die Siegpunkte, die sie bei jedem Begriff eingetragen haben, zusammen. Das sind die Siegpunkte, die sie in dieser Runde erzielt haben.

Anschließend beginnt eine neue Runde. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist Startspieler. Er deckt eine Karte auf und liest ein Thema vor. Der übrige Verlauf ist wie beschrieben.

SPIELENDER

- ☞ Im Spiel zu fünft und sechst endet das Spiel, nachdem jeder einmal Startspieler war. Bei drei und vier Spielern wird gespielt, bis jeder zweimal Startspieler war.
- ☞ Nun zählen die Spieler ihre Siegpunkte, die sie pro Runde gewonnen haben, zusammen. Wer die meisten Gesamtsiegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler die meisten Punkte, haben sie gemeinsam gewonnen.



Noch zwei Hinweise:

- Sollte zu einem Thema keinem Spieler 5 Begriffe einfallen, können die Spieler vereinbaren, vorher zu werten.
- Die Spieler sollten sich in Zweifelfällen gemeinsam um eine Einigung bemühen, wie z. B. bei der Auslegung eines Themas oder welche Top-5-Begriffe als gleichartig gelten sollen. Können sie sich nicht einigen, entscheidet die Mehrheit.

Schnelle Variante: Wollen die Spieler schneller spielen, können sie folgende Regel anwenden: Sobald in einer Runde der erste Spieler fünf Begriffe notiert hat, ruft er „Top 5“ und zählt langsam leise bis 30. Die übrigen Spieler dürfen weiterhin ihre Top-5-Begriffe aufschreiben. Ist der Spieler bei 30 angekommen, ruft er „Stopp!“. Damit ist die Schreibrunde beendet. Angefangene Wörter dürfen aber noch zu Ende geschrieben werden.

Autor: Uwe Rosenberg

Themenzusammenstellung: Uwe Rosenberg und Hagen Dorgathen

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Bernd Wagenfeld

Grafik: Pohl & Rick Grafikdesign

Wir danken allen Testspielern und Regellektern.

© 2009 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711-2191-0

Fax: +49 711-2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Art.-Nr.: 699284

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY
DAS INTERNET-MAGAZIN ÜBER UNSERE SPIELE

NOCH MEHR SPIELSPASS!



Für 3 – 8 Spieler

Ab 16 Jahren

Art.-Nr. 690014



- Der große Spaß um den kleinen Unterschied
- 100 Karten mit 600 Themen und 20 Bildkarten für kreative Köpfe