



## Ja, Herr und Meister!

Selten charakterisierte ein Titel so treffend das Spielgeschehen. „Ja, Herr und Meister!“ Diese Worte auf den Lippen und man fühlt sich als nichtswürdiger Wurm, der gesenkten Hauptes



vor seinem Herrscher im Staub kniet. Und damit sind wir schon mitten im Spielgeschehen. „Wir“, das sind die Diener und Gehilfen eines Herrschers auf der dunklen Seite der Macht. Er hatte uns mit einem Auftrag in die Welt geschickt, und wir haben diesen Auftrag wieder einmal verzieht. „Aber ich trage daran keine Schuld, ehrwürdiger Meister, es war der neugierige Zwerg hier neben mir, der unbedingt den geheimnisvollen Trank von Gonat,

dem Trödler ausprobieren musste.“ Erleichtert nehme ich zur Kenntnis, dass der dunkle Herrscher seine Aufmerksamkeit meinem Nachbarn zuwendet, ohne mir einen bösen Blick zuzuwerfen.

Die Rolle des dunklen Herrschers hat vor Beginn dieser Spielrunde einer der Teilnehmer übernommen. Er denkt sich eine Mission aus, wobei er seiner Fantasie völlig freien Lauf lassen muss, denn Hilfsmittel dafür sind im Spielmaterial nicht vorgesehen. Anschließend beginnt er das Spiel mit einer Frage an einen der Mitspieler, seinen Erfüllungsgehilfen, nach dem Ausgang der Mission.

Der Angesprochene muss sich blitzschnell eine Antwort einfallen lassen, die in irgendeiner Form zu den Hinweiskarten passt, die er auf der Hand hält. Das können Figuren, Gegenstände, Orte, Situationen sein. Er spielt eine Karte aus und beginnt, seine Geschichte zu erzählen, weshalb die Mission nicht den gewünschten Erfolg hatte. Eine zweite Kartensorte, die jeder auf der Hand hat, erlaubt es, den

Faden der Geschichte an einen anderen Spieler weiterzugeben oder auch dem Erzähler ins Wort zu fallen.

Währenddessen lauscht der Herrscher den vorgebrachten Erzählungen. Missfallen sie ihm, straft er den Erzählenden mit einem bösen Blick. Und dafür ist er niemandem Rechenschaft schuldig, schließlich ist er der Herrscher! Drei böse Blicke verkräftet ein nichtswürdiger Diener, dann kann er nur noch um Gnade winseln, um im Spiel zu bleiben. Lässt sich der Herrscher nicht erweichen, endet damit das Spiel.

Um es gleich klarzustellen: JA, HERR UND MEISTER ist kein Spiel für jede Runde. Maulfaule und Einfallslose werden keinen Spaß dran haben (und die Mitspieler an ihnen auch nicht). Man braucht Kreative mit Improvisationstalent und schauspielerischen Ambitionen, die sich in ihre Rollen hineinversetzen können. Alles lebt allein von der Erzähkraft der Akteure, das Spielmaterial ist nur Beiwerk. Trotzdem schade, dass nicht noch ein paar Chips im Preis drin waren, um die ausgeteilten bösen Blicke zu zählen. *KMW*

### JA, HERR UND MEISTER!

(Truant/Heidelberger Spielverlag) von Fabricio Bonifacio, Massimiliano Enrico und Chiara Ferlito, für 4-12 Personen ab ca. 10 Jahren; Spieldauer: ca. 20-30 Minuten; Preis: ca. 18 €.



## NoNo

Bei langweiligen Autofahrten spielen wir gern „Wortschlange“: Ein Thema wird gewählt, zum Beispiel „Urlaub“, und dann nennt jeder reihum dem Alphabet folgend passende Substantive: Autobahn, Badeseesee, CocaCola ... Oder der nächste Begriff nimmt den letzten Buchstaben des vorangegangenen Wortes wieder auf: Sonne, Erdbeereis, Sardinien ...

Eine ausgefeiltere Version dieses Spiels hat sich Michael Schacht ausgedacht. Herausgekommen ist NoNo, das aus 75 Karten und vier Spezialwürfeln besteht. Auf den Karten findet sich jeweils ein Thema („in der Gefühlswelt“, „im Weltraum“, „in der Kunst“), eine Zahl von eins bis drei, (genannt Siegpunktemultiplikator), und die Abbildung von zwei oder drei Würfeln.

Es gibt einen grünen Silbenwürfel, der bestimmt, wie viele Silben der gesuchte Begriff haben muss, zwei Gebotswürfel mit Buchstaben und kleinen Zahlen drauf, die angeben, welche Buchstaben im Wort vorkommen sollen und was sie wert sind, sowie einen Verbotswürfel, der einen Buchstaben aus dem Lösungswort ausschließt. Je nach aufgedeckter Karte werden zwei Gebotswürfel verwendet, oder zwei Gebots- und der Verbotswürfel, oder ein Gebots- und der Silbenwürfel.

Ein beliebiger Mitspieler deckt eine Karte auf, jemand würfelt mit den darauf abgebildeten Würfeln, und dann denken sich alle gleichzeitig ein passendes Wort aus. Dann „Stopp“ rufen und Wort nennen. Die anderen überprüfen, ob alle Bedingungen erfüllt sind: Finden sich die ge-

forderten Buchstaben in dem Wort, stimmt die Silbenzahl, taucht vielleicht ein Buchstabe auf, der verboten ist, oder hat das Wort mit dem verlangten Thema nix zu tun? Immer, wenn etwas nicht stimmt, kriegt der „Stopp-Rufer“ Minuspunkte: wenn die Mehrheit der Mitspieler das Wort als unpassend zum Thema ablehnt, kostet das drei Punkte, je zehn Miese sind fällig, wenn das geforderte Thema oder ein Teil davon im Wort vorkommt (Thema: „aus Metall“, angebotenes Lösungswort: „Edelmetall“), oder wenn ein verlangter Buchstabe im Lösungswort fehlt, oder wenn ein verbotener Buchstabe im Lösungswort auftaucht, oder wenn die geforderte Anzahl der Silben nicht stimmt. Ach ja, wer „Stopp“ ruft und nicht sofort ein Wort nennt, kriegt auch zehn abgezogen. Pluspunkte gibt es nach folgender Formel: die kleinen Zahlen auf den Würfeln mit den geforderten