

**VerTIPPT - nochmal!**

**M**it den Worten: „Ich will genau das, was die da spielen!“ stürmte Birgit C. aus H. (Name von der Redaktion geändert) an unseren Tisch und wollte wissen, was genau für unsere lautstarken Emotionen verantwortlich war. Sie war nicht die einzige, die beim Juryabend während der diesjährigen SPIEL in Essen auf unsere Runde aufmerksam wurde. Dabei steckt das Spiel, das so viel Heiterkeit auslöste, in einer eher coolen Schachtel.

130 quadratische Kärtchen zeigen auf der Vorderseite einen Begriff. Das Spektrum reicht von „Lottogewinn“ über „Heidi Klum“ bis „Magen-Darm-Grippe“ und noch weiter. Zwölf dieser Begriffe werden offen ausgelegt. Von den übrigen Karten bekommt jeder Spieler sieben, aber nicht auf die Hand, sondern als Stapel vor sich auf den Tisch. Einer der Mitspieler hält sich die Augen zu oder wen-

det sich ab. Sein Nachbar wählt – für alle anderen sichtbar – eines der ausliegenden Kärtchen aus.

Nun muss der Ratespieler (er sollte jetzt die Augen wieder öffnen) herausfinden, welcher

genannt, meist Eigenschaften, manchmal Tätigkeiten oder anderes. Wer einen Tipp gibt, nimmt die oberste Karte seines persönlichen Stapels und sucht sich eines der Wörter von der Rückseite aus. Ziel ist dabei nicht, den Ratenden in die Irre zu führen, sondern einen möglichst hilfreichen Hinweis zu liefern, denn wenn er den Begriff errät, darf der Tippgeber zwei seiner Karten vom Stapel abgeben. Und wer bei Spielende die wenigsten Karten hat, gewinnt.

Beim Hinweiswort „blond“ ist es nicht schwer, auf "Heidi Klum" zu kommen, wenn sie gerade auf dem Tisch liegt.

Aber welches Wort suchen Sie aus, wenn auf Ihrer Karte „vorne“, „emsig“, „planschen“, „krachend“ und „goldig“ steht und der gesuchte Begriff „Friedhof“ lautet? Tippt der Ratende auf einen falschen



Begriff gesucht wird. Dazu geben ihm die anderen Spieler reihum einen Tipp – aber nicht frei aus dem Stegreif. Auf der Rückseite der Karten sind jeweils fünf Wörter

Begriff, nimmt er die Karte an sich, und das Geschehen setzt sich fort. Auf diese Weise reduziert sich die Zahl der möglichen Begriffe immer weiter, und früher oder später führt kein Weg mehr an der richtigen Lösung vorbei.

VERTIPPT – NOCHMAL hat ein genial einfaches Spielkonzept. Es ist schnell erklärt, schnell zu begreifen, verlangt keine geistigen Höhenflüge, kein Protokollieren der Siegpunkte. Die Suche nach den richtigen Begriffen, die oft unmöglichen Tipps, das

sorgt für Gesprächsstoff, abgefahrene Diskussionen und jede Menge Spaß am Spieltisch. Und das muss ausgerechnet jemand sagen, der eigentlich kein Freund von Party-Spielen ist. Vielleicht sollte ich meine Einstellung dazu überdenken.

Vorsicht allerdings vor Mitspielern, die ihren Mund nicht halten können! Das Wissen um die richtige Lösung verleitet manchen dazu, mehr Tipps zu geben, als seine Spielkarte zulässt. So mussten wir in unserer turbulenten Runde Uwe M. aus D.

(Name von der Redaktion *nicht* geändert!) immer wieder über den Mund fahren, um seinen Redefluss zu bremsen.

KMW

**VERTIPPT – NOCHMAL!**  
(Heidelberger Spieleverlag)  
von Reinhard Staube; für  
3-8 Personen ab ca. 14 Jahren;  
Spieldauer: ca. 20 Minuten; Preis:  
ca. 15 €.

