

Andrew Innes

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit der kostenlosen
Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt Regeln zu lesen?
Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

Blitz- Dings

Äh? ... Oh? ... Schnell!
... Dings eben.

Ein Partyspiel für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Die Spieler decken nacheinander Karten vor sich auf. Auf jeder Karte ist eines von acht Symbolen abgebildet und ein Begriff genannt. Sobald zwei Spieler je eine Karte mit demselben Symbol vor sich liegen haben, geht es darum, als Erster ein passendes Wort zum Begriff der Mitspielerkarte zu sagen.

Der eine nennt eine Sportart, z. B. Fußball, der andere ein Fahrzeug, z. B. Zug. Wer am schnellsten antwortet, erhält die Karte des Mitspielers. Die Karten ändern sich ständig. Knoten in der Zunge und im Hirn sind garantiert.

KOSMOS

► Spielmaterial

Es gibt 2 Sets mit je 100 Karten:

Set 1: Karten mit violetten Rückseiten

Rückseite



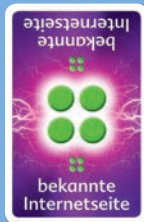
92 x

Vorderseite



Set 2: Karten mit blauen Rückseiten

Vorderseite



92 x

Rückseite



Es gibt 8 verschiedene Symbole. Auf jeder Karte steht ein Begriff.

Joker Rückseite



8 x

Joker Vorderseite



Joker Vorderseite



8 x

Joker Rückseite



Auf den Jokerkarten sind 2 verschiedene Symbole abgebildet.

► Spielvorbereitung

Nehmt eines der beiden Kartensets – für das erste Spiel empfehlen wir das mit den violetten Rückseiten. (Beim Spiel zu dritt, bitte Auswahl der Karten beachten – siehe „Weitere Hinweise“ am Ende der Anleitung.)

Mischt alle Karten des ausgewählten Sets samt Jokerkarten gut und teilt den Stapel etwa in der Mitte. Platziert dann die beiden Kartenstapelhälften verdeckt und für jeden gut erreichbar auf der Spielfläche. Dies sind die **Ziehstapel**.

Das andere Kartenset (im ersten Spiel das blaue) kommt in die Schachtel zurück und wird in dieser Partie nicht gebraucht.

► Das Spiel

Das Spiel im Überblick:

1. Karte aufdecken
2. Blitzdings-Duell bei Übereinstimmung eines Symbols
3. Kettenreaktion bei erneuter Übereinstimmung von Symbolen
4. Bei Jokerkarte weitere Karte aufdecken

Derjenige von euch, der die Karten gemischt hat, beginnt.

1. Karte aufdecken

Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte eines der beiden Ziehstapel schnell vor sich auf, so dass alle Spieler die Karte sofort gut sehen können.

Mögliche Ereignisse nach dem Aufdecken:

- nichts passiert, wenn keine gleichen Symbole ausliegen
- Blitzdings-Duell (siehe 2. Blitzdings-Duell) und dann eine Kettenreaktion (siehe 3. Kettenreaktion)
- Jokerkarte (siehe 4. Jokerkarten)

Anschließend kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe und deckt eine Karte auf usw.

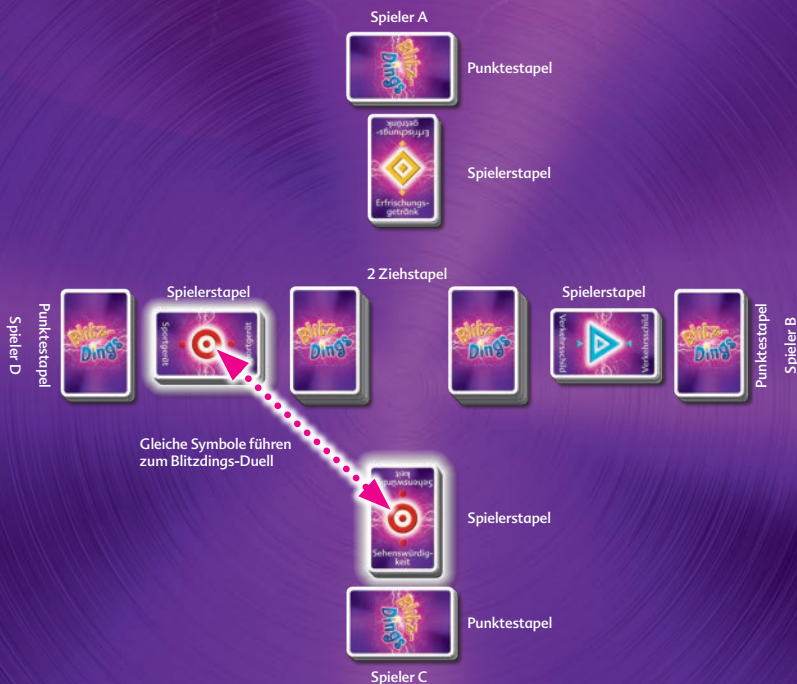
Hinweise:

- * Deckt die Karte schnell auf.
- * Deckt die Karte jeweils so auf, dass sie sofort von jedem gut gesehen wird (am besten nehmt ihr das entfernte Ende der Karte und dreht es beim Aufdecken schnell zu euch – also „von euch weg aufdecken“).
- * Verdeckt nichts mit euren Händen.
- * Liegt schon eine aufgedeckte Karte vor euch, wird die neue Karte einfach darauf gelegt. So entsteht euer **Spielerstapel**. Es ist immer nur die jeweils oberste Karte vor jedem Spieler für alle gut sichtbar.

2. Blitzdings-Duell bei Übereinstimmung

Zeigt die aufgedeckte Karte das gleiche Symbol, wie die offene Karte eines Mitspielers, kommt es zum Blitzdings-Duell: Jeder der beiden Spieler nennt nun blitzschnell ein Wort passend zum Begriff der Karte des Mitspielers.

Beispiel 1: Blitzdings-Duell zwischen Spieler C und D (im Beispiel spielen 4 Personen)



Vor den Spielern C und D liegt jeweils eine Karte mit rotem Symbol.

Auf der Karte von Spieler C steht „Sehenswürdigkeit“.

Auf der Karte von Spieler D steht „Sportgerät“.

Beide Spieler müssen nun blitzschnell ein Wort zur Karte des Mitspielers nennen, Spieler C nennt „Snowboard“, während Spieler D „Eiffelturm“ ruft.

Wer schneller ein passendes Wort zur gegnerischen Karte nennt, gewinnt das Duell. Er lässt die eigene Karte auf seinem Spielerstapel liegen. Er erhält die Karte des Gegners und legt sie verdeckt vor sich. Mit dieser gewonnenen Karte bildet er seinen **Punktestapel**.

3. Kettenreaktion

Durch das Wegnehmen der obersten Karte vom Stapel des Verlierers wird die darunterliegende Karte sichtbar.

Aufgepasst: Zeigt diese Karte das gleiche Symbol, wie die offene Karte eines Mitspielers, kommt es sofort wieder zu einem Blitzdings-Duell zwischen dem Verlierer und dem Spieler, dessen Karte nun das gleiche Symbol zeigt. Die Kettenreaktion kann sich durch jedes Gewinnen und Wegnehmen einer Verliererkarte fortsetzen.

Hinweise:

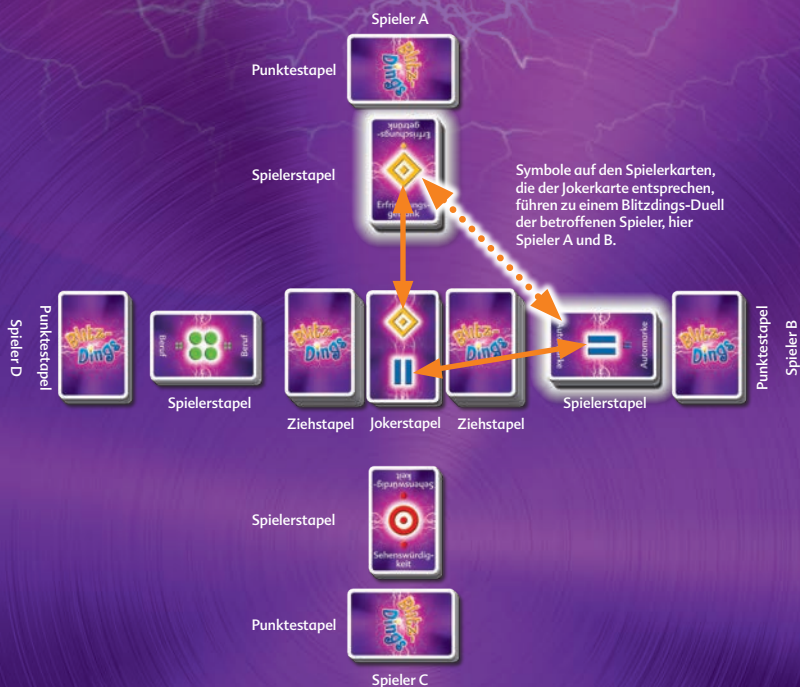
- * Es gibt nie mehr als ein Blitzdings-Duell auf einmal. Allerdings können Blitzdings-Duelle durch das Wegnehmen der jeweiligen Verliererkarten rasant aufeinanderfolgen. Das nennt man Kettenreaktion. Daher solltet ihr den Spielverlauf stets im Auge behalten.
- * Eine neue Karte wird erst dann von einem Ziehstapel in der Mitte aufgedeckt, wenn alle Blitzdings-Duelle, auch die, die durch die Kettenreaktion verursacht wurden, beendet sind.
- * Nach beendetem Blitzdings-Duell bzw. beendeter Kettenreaktion, kommt immer der Spieler links vom Spieler, der zuletzt eine Karte aufgedeckt hat, an die Reihe. Die Spielerreihenfolge wird durch Kettenreaktionen nicht verändert. (Vielleicht wollt ihr einen kleinen Gegenstand, wie einen Salzstreuer oder eine Münze im Spielverlauf reihum weitergeben, um anzuzeigen, wer an die Reihe kommt.)

4. Jokerkarten

Ein Blitzdings-Duell kann auch durch eine Jokerkarte ausgelöst werden. Eine Jokerkarte – sie ist durch ihre Kartenrückseite erkennbar – wird beim Aufdecken sofort zwischen die beiden Ziehstapel gelegt.

Eine Jokerkarte zeigt zwei Symbole. Liegen auf zwei Spielerstapeln Karten mit diesen Symbolen, müssen die betroffenen beiden Spieler sofort ein Blitzdings-Duell austragen (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).

Beispiel 2: Jokerkarte löst Blitzdings-Duell für Spieler A und B aus



Jokerkarten verschärfen das Spiel. Ein Blitzdings-Duell wird nun wie bisher durch gleiche Symbole verursacht ODER durch die beiden Symbole der Jokerkarte.

Eine Jokerkarte bleibt so lange im Spiel wirksam, bis eine weitere Jokerkarte aufgedeckt wird. Die neue Jokerkarte wird sofort auf die bereits liegende gelegt – sodass immer nur die oberste Jokerkarte sichtbar ist.

Wer eine Jokerkarte aufdeckt, deckt anschließend eine weitere Karte auf – allerdings erst nachdem ggf. Blitzdings-Duelle ausgetragen wurden.

► Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Karten aufgedeckt wurden. Der Spieler mit den meisten Karten in seinem Punktestapel gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Ihr könnt sofort eine neue Runde beginnen — mit dem gleichen oder dem anderen Kartenset.

► Weitere Hinweise:

Spiel für 3 Personen: Wir empfehlen im Spiel zu dritt, zwei Symbole zu entfernen. Ihr sortiert alle Karten, auch Joker, mit einem der beiden Symbole aus einem Kartenset aus und spielt mit den verbleibenden Karten des Sets. Das erhöht die Anzahl der Blitzdings-Duelle relativ zur Kartenanzahl.

Karte aufdecken: Wer beim Aufdecken Mitspieler benachteiligt, verliert seinen Zug. Behindert und verzögert also zu keinem Zeitpunkt die Sicht auf den Text und das Symbol der Karte.

Übersehene Blitzdings-Duelle: Wenn Symbole auf den Spielerkarten übereinstimmen, aber die betroffenen Spieler das nicht merken, können sie von den anderen darauf aufmerksam gemacht werden. Drängendes Gemurmel oder sonstige Hinweise sollten helfen.

Achtung: Es darf keine weitere Karte aufgedeckt werden, solange nicht alle möglichen Blitzdings-Duelle ausgetragen wurden.

Wortwiederholungen: Die Spieler einigen sich vor dem Spiel, ob es erlaubt ist, Wörter zu wiederholen. Es ist witzig, mit Wiederholungen zu spielen. Ohne Wiederholungs-Erlaubnis wird das Spiel noch anspruchsvoller.

Gleichstand: Nennen Spieler in einem Duell gleichzeitig ein Wort, deckt ein dritter Spieler eine Karte auf. Wer von den beiden Gleichstandsspielern schneller zur neu aufgedeckten Karte ein Wort nennt, bekommt die Karte des Verlierers. Die Karte (oder Karten), die zur Auflösung der Patt-Situation geführt hat, wird wieder in den Ziehstapel gemischt.

Antwort: Eine korrekte Antwort zu einem Begriff basiert auf gemeinsamem Wissen. Eine Antwort kann Reales oder Fiktionales sowie die Gegenwart oder Historie betreffen. Sie ist dann korrekt, wenn die Spielrunde die Antwort als korrekt erkennt. Ein berühmter Musiker kann Wolfgang Amadeus Mozart, Robbie Williams oder auch Der Rattenfänger von Hameln sein. Alle Unstimmigkeiten über den Gewinner eines Blitzdings-Duells oder über die Korrektheit einer Antwort, werden durch die Spielrunde geklärt. Nehmt zur Not ein Wörterbuch, einen Atlas etc. zu Hilfe.

Spielerstapel ist leer: Damit ein Spieler, wenn er keine Karten mehr auf seinem Spielerstapel hat, dennoch mit den anderen im Duell-Fieber bleiben kann, schlagen wir zwei mögliche Spielvarianten vor:

Variante 1: Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn 10 Karten (keine Jokerkarten) und legt sie aufgedeckt als Spielerstapel vor sich ab. Bei den obersten Karten darf kein Symbol doppelt vorkommen.

Variante 2: Sollte ein Spieler im Spielverlauf, nachdem er Karten verloren hat, gar keine Spielerkarte mehr vor sich liegen haben, darf er ab jetzt bei den Blitzdings-Duellen der Mitspieler teilnehmen. Gewinnt er ein Duell vor den anderen beiden Spielern, erhält er die Verliererkarte und legt sie verdeckt auf seinen Punktestapel.

▶ Der Autor



Andrew Innes ist vielseitiger Musiker und Autor piffiger Spiele. Er lebt mit seiner Frau und seinen beiden Kindern in Boston. Im Familienkreis kommen die unterschiedlichsten Spiele auf den Tisch. Einmal pro Monat organisiert er zudem einen großen Spieleabend. Seine Spielideen sind dafür bekannt, dass sie die „grauen Gehirnzellen“ der Spieler anregen.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Gestaltung: Bluguy Grafikdesign
Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts

© ANOMIA™, Where Common Knowledge
Becomes Uncommonly Fun™
Anomia Press LLC, AnomiaPress.com

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY