



Ein Spiel von Urs Hostettler
Grafik: Res Brandenberger

Nehmt die Karte „POKER STARTER“ und die 4 Leerkarten für eigene Ideen aus dem Spiel. Legt die Anfangskarte „EIN SOLCHES DING...“ offen in die Mitte. Den Rest der Karten mischt ihr gut durch. Sie bilden – mit der Textseite nach unten – den Stapel.

Wir stellen euch zwei Spiele vor, das Grundspiel DIE KETTE (mit einer Variante) und den nervenaufreibenden DING-POKER für Fortgeschrittene.

1. Die Kette (2-8 Spieler:innen)

Alle erhalten je 9 Karten vom Stapel. Ihr solltet euer Blatt gut anschauen, vor den anderen aber verdeckt halten.

1 zusätzliche Karte vom Stapel wird aufgedeckt und neben „EIN SOLCHES DING...“ gelegt.

Wer ist am kurzsichtigsten? Diese Person beginnt das Spiel. Legt reihum je eine Karte aus eurer Hand offen in die Mitte. So entsteht dort eine Kette von Eigenschaften, die EIN SOLCHES DING sein eigen nennen sollte.

Wer an der Reihe ist

- legt entweder eine weitere Karte aus dem eigenen Vorrat offen an die Kette an, oder
- bringt die Kette zum Platzen durch die Frage an die Person, die zuletzt eine Karte gelegt hat, was denn das für ein seltsames Ding sei. Daraufhin muss diese Person ein Ding nennen, auf das alle Karten der Kette zutreffen.



Kann sie diese Forderung nicht erfüllen, so muss sie 3 Karten vom Stapel aufnehmen. Schafft sie es aber, so nimmt 3 Karten auf, wer gefragt hat. Entfernt die Kette dieser Runde. Wer gerade die eigene Hand so grosszügig auffüllen durfte, legt eine neue Anfangskarte an „EIN SOLCHES DING...“ an - vom Stapel, nicht eine eigene. Dann legt die folgende Person eine eigene Karte an, die anderen weiter reihum.

Ausnahme: Wer nur noch eine einzige Karte in der Hand hat, beginnt nie eine Kette – in diesem Fall trifft dieses Vorrecht die nächstfolgende Person in der Runde.

Spielziel: Na, alle Karten loszuwerden, was denn sonst.

Variante (ab 3 Spieler:innen)

Alle beginnen mit je 6 Karten. Jede abgelegte Karte wird gleich wieder vom Stapel ersetzt.

Wenn's beim Fragen erwischt, muss die ganze Kartenkette einsammeln. Diese Karten werden bis zum Spielende nicht mehr gebraucht... dann zählen sie als Strafpunkte.

Darauf eröffnet die nächstfolgende Person die neue Kette.

Ist der Stapel aufgebraucht, spielt ihr weiter ohne nachzuziehen bis jemand die laufende Kette zum Platzen bringt. Wer diese letzte Kette aufnehmen muss, verliert das Spiel – ganz gleich wie viele oder wenig Karten in den Runden zuvor zusammengekommen sind.

Spielziel: Möglichst wenige Karten (Strafpunkte) sammeln.

Die Spieldauer lässt sich zu Spielbeginn durch die Höhe des Stapels leicht variieren. Unser Vorschlag: Versucht's mal mit der Hälfte aller Karten.

2. Poker (für beliebig viele Spieler:innen)

Als zusätzliches Spielmaterial braucht ihr als Gruppe einen Notizblock und alle je ein kleines charakteristisches Dingsda als Marke.

Verteilt je 5 Karten vom Stapel an alle. Das sind die persönlichen Handkarten.

Wer am kurzsichtigsten ist, erhält die Karte „POKER STARTER“ und wird auch so genannt.

Jetzt werden die Karten vom Stapel einzeln aufgedeckt und an „EIN SOLCHES DING...“ angelegt. Nach jeder Karte müssen die Spieler:innen beginnend beim POKER STARTER erklären, ob sie noch eine weitere Karte riskieren wollen oder nicht.

Wer aussteigt, setzt die eigene Marke auf die zuletzt angelegte Karte. Und weiter deckt ihr Karten vom Stapel auf, bis alle ihre Marke gesetzt haben.

Nun geht es rückwärts: Wer zuletzt ausgestiegen ist, muss ein Ding nennen, auf das alle aufgedeckten Eigenschaften zutreffen, inklusive der letzten, auf der die eigene Marke liegt.

Gelingt dies nicht, gibt's diesmal keine Punkte. Nun muss die als zweitletzte ausgestiegene Person ein Ding bis hin zu ihrer Karte finden, usw. – Wird ein Ding anerkannt, so erhalten diese Person und alle vor ihr ausgestiegenen Spieler:innen jeweils so viele Punkte, wie Karten bis hin zu ihrer Marke offen liegen. – Findet niemand ein Ding bis hin zur eigenen Marke, gehen alle leer aus.

Die „POKER STARTER“-Karte rutscht um eine Position nach links und eine neue Pokerrunde kann beginnen.

Spielziel: 33 Punkte. Erreichen mehrere Spieler:innen das Spielziel in derselben Runde (was fast immer der Fall ist), so gewinnt, wer

- 1) die höhere Gesamtpunktzahl erreicht
- 2) in der letzten Runde später ausgestiegen ist.

Ach ja, die persönlichen Handkarten: Sie dienen zum „ausbessern“ – ratende Spieler:innen dürfen beliebig viele der ausgelegten Karten durch eigene Handkarten überdecken. Wird die Lösung anerkannt, so gibt's zwar die Punkte, doch sind die Handkarten verloren (und werden nicht ersetzt). Wird die Lösung abgelehnt, gibt's die Handkarten wieder zurück... dafür aber keine Punkte.

* * *

Das waren schon alle Spielregeln. Dem Hausfrieden zuliebe möchten wir aber noch einige Erläuterungen mitliefern. Ihr könnt sie vorläufig auslassen und erst bei einem Streitfall zu Rate ziehen, d.h. etwa nach der fünften Karte des ersten Spiels.

Was ist EIN SOLCHES DING ?

EIN SOLCHES DING **muss** alle angesagten Eigenschaften erfüllen. Dabei müsst ihr bei der einmal gewählten Definition bleiben.

Das „Äffchen im Zoo“, das „meist wieder geflickt wird, wenn es kaputt geht“, kommt nicht „weitab von jeder menschlichen Zivilisation“ vor! Würde hier nur „Affe“ gesagt, so verhielte sich der Fall genau umgekehrt.
Das „Matterhorn“ ist nicht „im Wohnzimmer“, auch wenn es oft abgebildet wurde. – Das „Bild vom Matterhorn“ ist ein ganz anderes Ding.

EIN SOLCHES DING **darf** alles sein, ganz vage ein „Buch“ oder

- viel präziser definiert, z.B. der „Koran in arabischer Sprache“.

Dieser „Koran“ hat einige Eigenschaften, die ein „Buch“ nicht hat: Beispielsweise „könnte ich allein nichts damit anfangen“. Umgekehrt ist ein Buch „in vielen Haushalten mehrfach vorhanden“... ein Koran doch eher selten.

Ihr dürft die Präzision sogar auf die Spitze treiben und mit eurer Einschränkung nur ein einziges, allgemein bekanntes SOLCHES

DING übriglassen, etwa den „Kreml“. Allerdings solltet ihr bei euren Einschränkungen und Ausschmückungen am Ende darauf achten, dass EIN SOLCHES DING auch anerkanntermassen existiert – ein „Apfel mit Hörnern“ etwa ist zwar originell, aber ungültig. Der blosse Hinweis, dass „es sowas bestimmt irgendwo gebe“, genügt nicht. Wenn euch allerdings ein Kunstwerk mit EINEM SOLCHEN DING bekannt ist, etwa die Pelztasche von Meret Oppenheim, sieht die Sache schon viel besser aus.

- in einem bestimmten Zustand, z.B. „völlig zerfallenes, altes Taschenbuch“.

Ein „zerfallenes Taschenbuch“ besteht aus „mehreren, nicht zusammenhängenden Einzelteilen“, es würde – auf dem Zimmerboden liegend – von einer Reinigungskraft „als wertlos eingestuft und beseitigt“... was sich beides von einem einfachen „Buch“ nicht behaupten lässt. Dafür ist ein Buch „in einem normalen Supermarkt zu haben“, ein „zerfallenes Taschenbuch“ kaum.

Der Zustand muss EIN SOLCHES DING direkt und nachhaltig beeinflussen, eine momentane Zeit- oder Ortsangabe ist unzulässig. Verboten ist etwa ein „Buch im Winter“ oder ein „VW, der gerade einen Wald durchfährt“, erlaubt ist eine „Rakete im Flug“ oder ein „Affe in einem Zoo“. Und wieder müssen der Spielrunde SOLCHE DINGE im genannten Zustand geläufig sein. Also Finger weg von „gebratenen Uhren“ oder sowas.

- ein Ding mit seinem natürlichen Zubehör, z.B. „antikes Buch mit Siegeln“.

Ein „antikes Buch mit Siegeln“ ist „zwar meist drinnen, doch selten in Privathaushalten“, dafür kann ein „Buch im allgemeinen“ viel eher „gemietet oder ausgeliehen“ werden.

Erlaubt ist eine Weinflasche mit Inhalt, ein Computer mit Drucker, eine Halskette mit Kreuz. – Das Zubehör muss eng und ideell mit EINEM SOLCHEN DING verbunden sein. Ein Mensch besteht nicht „teilweise aus Stoff“, weil ihr sagt, er trage ein Hemd. Hingegen könnt ihr gezielt einen Tour-de-France-Fahrer benennen. Der wird allgemein mit Rädern und Beinen und auch beschriftet wahrgenommen. Ist aber kaum im Wohnzimmer anzutreffen, sondern eben pedalend auf der Tour. Eine Dame mit Handtäschchen, Familie mit Gartenzwerg, Tablet mit Netflix-Serie... nix da. Solche Kombinationen bilden keine Einheit.

- ein Teil eines Dings oder eine überschaubare, gebräuchliche Menge von verwandten Dingen, z.B. „der Bücherbestand der Stadtbibliothek“.

Den „Bücherbestand der Stadtbibliothek“ vermöchte ich „mit all meinem Geld nicht zu kaufen“, irgendein „Buch“ aber sehr wohl.

Erlaubt ist ein Paar Schuhe, eine Briefmarkensammlung, ein Wald, ein Tomatensalat. Unzulässig wäre „mein ganzer Besitz“ (der besteht aus einem unklaren Haufen ganz verschiedener Dinge) oder „alle Vögel mit roten Federn“ (schrecklich konstruiert und kaum als EIN DING zu betrachten).

Die Karten

sind konkret aufzufassen. Eine Schülerin „glänzt“ nicht durch ihre Leistungen, eine Geigerin dient nicht der Kultur-„Pflege“, ein „Schwein“ ist ein Schwein. Die ICH-Karten beziehen sich jeweils auf die Person, welche das üble Ding ausbaden und begründen muss! Bei gleichen Karten können so durch eure persönlichen Fähig- und Unfähigkeiten ganz unterschiedliche DINGE möglich werden.

Massgebend sind selbstverständlich die Texte auf den Karten und nicht die Illustrationen. Beachtet die Formulierungen der Karten:

„Ich könnte es...“ bietet mehr Freiräume für Fantasien als ein klares „...wenn man es...“. Dass EIN SOLCHES DING „oft“ an einem bestimmten Ort zu finden sein soll, ist eine strengere Forderung als ein „mitunter“.

Konsens

Lasst findige Mitglieder der Runde in Streitfällen eine Minute lang argumentieren – dann entscheiden die Unparteiischen über die Gültigkeit des Dings. Seid nicht allzu nachgiebig, bloss um eine gute

Idee zu belohnen: Die Karten müssen wirklich alle zutreffen. Seid aber auch nicht allzu kleinlich... in dubio pro reo.

Ganz besondere Konzilianz ist beim Spiel zu zweit notwendig.

Ruhig Blut. Tastet euch nüchtern an die Probleme heran. Manchmal hilft die Probe aufs Exempel.

Für wirkliche schwer entscheidbare Sachfragen (ob etwa Lady Gaga im Wilhelm Tell-Bühnenbild stören würde oder nicht) steht euch unser Test- und Expertenteam unter urs@fatamorgana.ch zur Verfügung.

Tempo

Wir raten, die Zeit des Überlegens in der KETTE auf eine Minute zu beschränken, die POKER-Zeit auf 30 Sekunden, die Rate- und Auswechselzeit am Ende der POKER-Runde auf 2 Minuten.

Taktik

Ganz klar – wer im POKER als letztes aussteigt, trägt ein Risiko und muss zudem oft ihre Handkarten opfern. Die Kunst ist demnach das rechtzeitige Aussteigen, das Gratis-Punkte holen, die anderen hirnlos lassen. Wenn andererseits die Konkurrenz allzu früh aussteigt, lohnt sich vielleicht mal ein grosser Coup: 2-3 Handkarten opfern, dafür 4-5 Punkte mehr einheimsen als die anderen, kann das Spiel entscheiden.

In der letzten Runde, wenn jemand das Punkteziel erreicht, sind die anderen gezwungen, sehr hoch zu pokern, um mit einem Lucky Punch die Partie doch noch an sich zu reißen. Mehr als 10 Punkte gelingen aber höchst selten.

Wenn ihr KETTE spielt und keine Lösung mehr findet oder kein passendes Kärtchen mehr in der Hand habt, so lasst euch ja nichts anmerken! Entweder fühlt ihr der/dem Vorgänger:in auf den Zahn, oder... ihr legt mit einem überzeugten „klar, ich weiss was“ euer unverbindlichstes Kärtchen ab, in der Hoffnung, dass der Bluff geschluckt und noch ein Kärtchen draufgelegt wird – dann wärt ihr eure Sorgen für eine Runde los. Noch was: Selbst wenn ihr auf diese Weise erpapt werdet, habt ihr so noch ein Kärtchen weniger in der Hand, als wenn ihr einfach resigniert.

Wir danken gewissen Papageienzüchtern, Air-Hostessen, Brieftaubenclubs, Briefträgern und Ernährungsberaterinnen für ihre sachdienlichen Informationen.

NOCH MEHR VON URS HOSTETTTLER:

Bei «**Wie ich die Welt sehe**» müsst ihr zu vorgegebenen Themen eure persönliche Sicht auf die Dinge erklären. Dabei müsst ihr aber damit arbeiten, was euch die anderen aus der Runde an Möglichkeiten vorgeben. Wer am besten einschätzen kann, wie andere die Welt sehen, kann hier gut punkten! Ihr könnt **Stufe 1 (für alle)** und **Stufe 2 (für Erwachsene)** dabei nach Herzenslust miteinander kombinieren. Für Fans von «Ein solches Ding» ein Muss und auch für größere Gruppen ein Riesenspaß!



Autor: Urs Hostettler, **Grafik:** Res Brandenberger

8. Auflage 2025

© 1989 **Fata Morgana Spiele**,
Landoltstr. 63, 3007 Bern, Schweiz
www.fatamorgana.ch

© 1998 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Deutschland
www.abacusspiele.de

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

