

Inhalt

174 Attributkarten, 66 Schafkarten, 1 Spielregel und ziemlich viele Schafe

Spielidee

Bei **Attribute** geht es darum, die Meinungen anderer Spieler zu frei gewählten Oberthemen möglichst gut einzuschätzen. Jeder Spieler hat stets vier Attributkarten und eine rote oder grüne Schafkarte auf der Hand. Ein Spieler wählt ein Oberthema. Alle Spieler mit grünem Schaf versuchen, ein zu diesem Thema passendes Attribut zu legen, alle mit rotem Schaf ein unpassendes. Danach werden alle Attributkarten gleichzeitig aufgedeckt und die Spieler müssen versuchen, Attributkarten bei Mitspielern zu klatschen, die ein grünes Schaf haben. Für Übereinstimmungen gibt es Punkte.

Spielvorbereitungen

Die Attribut- und die Schafkarten werden getrennt voneinander gemischt und mit der Rückseite nach oben als Stapel aufgelegt. Jeder Spieler erhält verdeckt vier Karten vom Attributstapel und eine Karte vom Schafstapel. Der Spieler mit dem höchsten Rang in der Brettspielwelt beginnt das Spiel.*

Spielablauf

Alle Spieler sehen sich ihre Karten an. Die Schafkarte legt jeder verdeckt vor sich ab. Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt ein Oberthema. Nun legen die Spieler eine ihrer Attributkarten – ebenfalls verdeckt – vor der Schafkarte ab. Die Spieler mit grünen Schafen versuchen dabei ein zu dem Thema passendes Attribut zu legen, die anderen ein unpassendes. Es wird bis drei gezählt. Dann drehen alle Spieler ihr Attribut so um, dass es offen auf dem eigenen (verdeckten) Schafkärtchen liegt. Nun darf jeder Spieler maximal ein fremdes Kärtchen klatschen. Das bedeutet, dass er Attribut- und Schafkarte eines Mitspielers zu sich zieht. Hier entscheidet die Geschwindigkeit. Wenn alle Spieler ein Attribut geklatscht haben (oder darauf verzichten möchten), wird gewertet:

- Wer ein Attribut auf einer grünen Schafkarte geklatscht hat, erhält einen Punkt.
- Wer ein Attribut auf einer roten Schafkarte geklatscht hat, erhält dagegen einen Minuspunkt.
- Wenn das eigene Attribut (also das, das man selbst gelegt hat) nicht geklatscht wurde, erhält man einen Punkt, wenn sich unter dem Attribut ein rotes Schaf befindet.
- Wenn das eigene Attribut nicht geklatscht wurde, sich darunter jedoch ein grünes Schaf befindet, erhält man einen Minuspunkt.

Um einen Punkt anzuzeigen, dreht der Spieler die entsprechende Attributkarte auf die goldene Seite und legt sie als Punktekonto vor sich ab. Bei einem Minuspunkt muss der Spieler eine Karte vom Punktekonto abgeben. Besitzt ein Spieler kein Punktekonto mehr, muss er keine Karte abgeben. Man kann also nie weniger als null Punkte haben.

Die benutzten Schafkarten werden offen als Ablagestapel gesammelt. Alle nicht mehr benötigten Attributkarten kommen auf einen separaten Ablagestapel. Jeder Spieler zieht nun eine Attribut- und eine Schafkarte nach. Ist der Schafkartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel neu gemischt und als neuer Schafkartenstapel aufgelegt.

Nun gibt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn das neue Oberthema an.

Spielende

Das Spiel endet bei 3 (4,5,6,7,8) Mitspielern, wenn jeder Spieler 6 (4,3,3,2,2) mal ein Oberthema angesagt hat. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

* Wenn Sie nicht wissen, was ein Rang in der Brettspielwelt ist, sehen Sie unter www.brettspielwelt.de nach oder lassen den Startspieler einfach aus.

Varianten

Seit Herbst 2001 läuft »Attribut« mit großem Erfolg als Internetspiel auf www.brettspielwelt.de. Für die Auswertung hat sich dort folgende Variante durchgesetzt, für die man besser Papier und Stift zum Aufschreiben nimmt:

Zusätzlich zu den normalen Punkten werden folgende Punkte verteilt:

- 1 Zusatzpunkt, für den Spieler, dessen grünes Schaf geklatscht wurde.
- 1 Minuspunkt, für den Spieler, dessen rotes Schaf geklatscht wurde.

Spielbeispiel einer Spielrunde

Willi hat sich für das Thema „Misthaufen“ entschieden. Außer **Willi** spielen noch **Herta**, **Albert** und **Kurt**.

Kurt hat eine grüne Schafkarte und findet – welch Glück – in seiner Auswahl „*stinkend*“, welches er natürlich sofort in die Runde wirft.

Herta hat weit weniger Glück, denn auch sie hat ein grünes Schaf, allerdings nur „*weiblich*“, „*sehenswert*“, „*lecker*“ und „*kleinkariert*“ zur Auswahl. In der Hoffnung, dass es sich um einen wirklich sehenswerten Misthaufen handelt und irgendwer aus der Runde dies auch findet, legt sie „*sehenswert*“ aus.

Albert hat eine rote Schafkarte, muss also etwas Unpassendes suchen. Dafür sind seine Attribute eher schlecht geeignet. Mit „*doof*“, „*muffig*“, „*kann schwimmen*“ und „*kurvenreich*“ hat er die Qual der Wahl und entscheidet sich schließlich für „*kurvenreich*“.

Willi legt bei einer ebenfalls roten Schafkarte das Attribut „*intelligent*“ und hofft, dass seine Mitspieler die intellektuellen Fähigkeiten von Misthaufen richtig einschätzen können.

Nun haben alle gelegt und es wird aufgedeckt.

Als erstes stürzen sich alle wie die Geier auf das „*stinkend*“ von **Kurt**, denn hier dürfte wohl kaum ein Zweifel an einer grünen Schafkarte bestehen. **Herta** ist die schnellste und sichert sich somit die Karte.

Als Nächster klatscht **Kurt** auf die Karte von **Albert**, denn „*kurvenreich*“ erscheint ihm doch wahrscheinlicher als „*intelligent*“. Somit ist auch diese Karte besetzt.

Albert denkt um 20 Ecken und sagt sich: Bei so viel Ungeziefer auf einem Haufen muss dieser eigentlich „*intelligent*“ sein und klatscht bei **Willi**, was beide gleich bereuen werden.

Willi ist in dieser Runde etwas langsam und kann sich auch nicht für das misthaufenuntypische „*sehenswert*“ erwärmen. Er klatscht nichts.

Nun haben alle die Chance gehabt zu klatschen und die Punkte werden verteilt.

Kurt ist sein „*stinkend*“ an **Herta** losgeworden und vermeidet so einen Minuspunkt. Da er die Kurvigkeit von Misthaufen allerdings krass überschätzt hat, wird dennoch ein Minuspunkt fällig, denn die zugehörige Schafkarte von **Albert** war rot. -1 Punkt also für **Kurt**!

Albert entgeht ein satter Pluspunkt, da **Kurt** ihm sein rotes „*kurvenreich*“ weggenommen hat. Doch damit nicht genug. Mit **Alberts** Cleverness ist es auch nicht weit her und so hat er **Willis** „*intelligent*“ geklatscht. Da unter diesem Attribut aber ein rotes Schaf liegt, gibts für **Albert** insgesamt -1.

Herta bekommt zunächst einen Pluspunkt, weil sie den „*stinkenden*“ Misthaufen von **Kurt** schon von weitem gerochen und die grüne Karte als erste geklatscht hat. Nun bekommt aber auch Sie einen Minuspunkt, da scheinbar niemand einen Misthaufen für ausreichen „*sehenswert*“ hält, obwohl diesem Attribut ein grünes Schaf zugeordnet ist. Null Punkte für **Herta**.

Fehlt noch **Willi**! Er dürfe sich jetzt ziemlich über **Alberts** Vorstellung von intelligenten Daseinsformen wundern. Er streicht keinen Punkt ein, weil tatsächlich sein – rotes – „*intelligent*“ geklatscht wurde! Da er selbst nichts geklatscht hat, gibt es für ihn auch keinen zusätzlichen Punkt. Insgesamt bekommt **Willi** null Punkte und schütelt wohl immer noch den Kopf.

Credits

Idee und Original-Graphik: Marcel-André Casasola Merkle

Redaktion: Uwe Rosenberg und Hanno Girke

Graphische Gestaltung und Schriftsatz: Thomas Hageleit, Doris Messmer und Hanno Girke

Herzlichen Dank allen Testspielern, insbesondere den unermüdeten Attributspielern der Brettspielwelt.

Attribut wurde für die Auswahlliste „Spiel des Jahres 2003“ nominiert.

© 2002-2006 Lookout Games. Alle Rechte vorbehalten.

Attribut -T-Shirts kann man hier bestellen: <http://www.all-aboutgames.de/lookout/>

