

Elena hat zwar den Mitspieler mit der gleichen Karte wie ihre herausgefunden und getippt, erhält dafür aber keine Punkte, da dieser sie leider nicht als die richtige Mitspielerin erkannt hat.



Die Punktstände ändern sich also wie folgt:
Arne: -2, Birgit +3, Carsten +6, Doris +4, Elena -1

	Arne	Birgit	Carsten	Doris	Elena
Vorrat		5	5		
Arne					
Birgit					
Carsten					
Doris					
Elena					
Punkte	-2	+3	+6	+4	-1

Ende der Spielrunde

Der Startspieler sammelt alle in dieser Runde benutzten Karten ein und sortiert sie. Die Linq-Karten werden wieder so sortiert, dass die beiden identischen Karten übereinander liegen,

und kommen dann in die Schachtel zurück. Fragezeichen-Karten werden für die nächste Runde zur Seite gelegt. Dann wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der ein Spieler 25 Punkte erreicht oder überschreitet. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Linq für 4 Spieler

Grundsätzlich gelten alle oben beschriebenen Regeln. Es spielt allerdings als fiktiver 5. Spieler noch „Erik“ mit.

„Erik“ erhält wie alle Spieler Punktechips im Wert von 7 Punkten. Stift und Zettel benötigt er allerdings nicht.

Bei 4 Spielern werden zu Beginn der Runde 4 Linq-Karten und eine Fragezeichen-Karte gemischt und verteilt. „Eriks“ Karte wird verdeckt zur Seite gelegt, niemand darf sich seine Karte anschauen.

Der Spielablauf ist identisch, „Erik“ wird allerdings keine Hinweise geben und keine Tipps abgeben.

Selbstverständlich darf aber auf „Erik“ getippt werden, wenn man die Vermutung hat, dass ihm eine der Linq-Karten zugeteilt wurde.

Bei der Auswertung wird auch „Eriks“ Karte aufgedeckt. Er tippt grundsätzlich seinen Mitspieler richtig, d.h. ein Spieler, der richtigerweise getippt hat, dass er und „Erik“ identische Karten haben, erhält die Punkte.

Allerdings gibt es bei 4 Spielern immer nur 3 Punkte für das richtige Erkennen seines Partners. Dies gilt nicht nur für Kombinationen mit „Erik“ als Partner, sondern auch für 2 Spieler, die sich als Partner erkannt und getippt haben.

Erik erhält auch seine 3 Punkte. Hat Erik am Spielende die meisten Punkte gesammelt, dann gewinnt der Spieler mit den zweitmeisten Punkten.

Anmerkungen

- Alle Begriffe auf den Linq-Karten sind deutsche Hauptwörter bzw. Eindeutschungen.
- Zulässige Hinweise sind vollständige deutsche Wörter, die im Wörterbuch stehen, oder Eigennamen (Vor- und Zuname).
- Nicht zulässig sind unvollständige Wörter, Wörter, die den gesuchten Begriff enthalten, Übersetzungen oder Wörter, die sich auf den Begriff reimen, aber inhaltlich nicht damit in Zusammenhang stehen.
- Sollte ein Spieler einen ungültigen Hinweis geben, erhält der Spieler, dem dies als Erstes auffällt, von diesem Spieler 5 Punkte.
- Sollte ein Spieler Punkte abgeben müssen, aber nicht mehr genug besitzen, gibt er alle seine Punkte in den allgemeinen Vorrat und keiner der anderen Spieler erhält von diesem Spieler in dieser Runde Punkte.
- Die Hinweise sollten so dicht an dem Begriff sein, dass der Partner mit dem identischen Begriff dies problemlos erkennt, aber so weit weg, dass die anderen Spieler möglichst nicht die Verbindung zwischen diesen beiden Hinweisen erkennen.
- Ein wichtiger Punkt kann die Körpersprache sein: Wer eine Fragezeichen-Karte erhält und diese quasi ungelesen ablegt, gibt sich dadurch sehr leicht zu erkennen und wird vermutlich nur wenige Punkte in dieser Runde erhalten.
- Grundsätzlich ist dieses Spiel auch für jüngere Kinder spielbar. Dabei sollten aber nur Begriffe mit den Ziffern 1 bis 6 genutzt werden, da diese etwas einfacher sind.

In diesem Falle sollten Sie einen sechseckigen Würfel mit den Zahlen 1 bis 6 zum Auswürfeln der Begriffe nutzen.

Die Autoren



Andrea Meyer ist Spieleautorin und -verlegerin und arbeitet im Umweltbereich. Sie lebt in Berlin-Kreuzberg und liebt kommunikative, interaktive Spiele, die die Spielrunde auch über das Spiel hinaus begleiten.



Erik Nielsen ist Gründer der Social Media Agentur „Saffron Project“ und des Filmstudios McNulty Nielsen. Eriks Leidenschaft gilt dem Edutainment. Er liebt wortbasierte Strategie-Spiele, schnelle mobile Spiele und Klassiker. Erik lebt in Los Angeles, Kalifornien, USA.

Impressum © 2011
Autoren: Andrea Meyer und Erik Nielsen
Gestaltung: Sensit Communication, www.sensit.de
Redaktion: Stefan Stadler

KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de
info@kosmos.de

Art.-Nr.: 692070
Alle Rechte vorbehalten
Made in Germany

LINQ

**BEGRIFFE NENNEN,
PARTNER ERKENNEN**

für
4 bis 8 Spieler
ab 10 Jahren

Ein Partyspiel zum Assoziieren, Bluffen und Raten

Spielmaterial

- 116 LINQ-Karten mit jeweils 12 Begriffen
- 4 Fragezeichenkarten
- 1 Block mit Tippzetteln
- 1 Würfel
- 60 weiße Punktechips (Wert: jeweils 1 Punkt)
- 40 rote Punktechips (Wert: jeweils 5 Punkte)
- 1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel

Öffnen Sie die beiden identischen Kartenpacks und legen Sie die vier Fragezeichen-Karten zunächst beiseite.

Jetzt sortieren Sie beide Kartenpacks so zu einem Stapel, dass immer zwei gleiche Karten hintereinander liegen. Anschließend teilen Sie den entstandenen Stapel so, dass zwei gleich große Kartenstapel entstehen, und legen Sie

die beiden Stapel **ungemischt mit der Textseite nach unten** in die Fächer im Schachtelboden. Achten Sie dabei darauf, dass kein Kartenpaar geteilt wird.

Achtung: Bringen Sie die Karten dabei nicht durcheinander, es müssen immer zwei identische Karten hintereinander liegen.

Die Fragezeichenkarten können zusammen mit dem Würfel, den Chips und dem Block im großen Fach verstaut werden.

Worum geht's?

Linq ist ein Spiel, bei dem die Spieler mit witzigen Assoziationen und cleverem Bluffen erfolgreich sind. Ziel des Spiels ist es herauszufinden, welche zwei Spieler jeweils den gleichen Begriff haben. Dies geschieht, indem die Spieler zu ihrem Begriff einen Hinweis geben. Dieser darf allerdings nur aus einem Wort oder einem Eigennamen bestehen.

Nachdem jeder Spieler einen Hinweis gegeben hat, tippen alle, welche zwei Spieler eine identische Karte und damit einen identischen Begriff umschrieben haben.

Allerdings gibt es in jeder Runde auch mindestens einen Spieler, der nur versucht, die anderen Spieler zu irritieren: Er hat eine Fragezeichenkarte und spielt nur für sich. Clever

gespielt sorgt die Fragezeichenkarte für große Verwirrung und viele Punkte.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler braucht einen Stift und einen Tippzettel vom Block. Außerdem erhält jeder Spieler Punktechips im Wert von sieben Punkten, also einen roten und zwei weiße Chips. Die restlichen Punktechips werden als Vorrat in der Tischmitte platziert.

Der Spieler mit der lesbarsten Schrift wird zum **Schreiber** ernannt. Er notiert während des Spieles die genannten Hinweise auf einem weiteren Blatt des Blocks. Dazu nutzt er die Rückseite des Blattes.

Er notiert links die Namen der Spieler und dahinter die während des Spieles genannten Hinweise.

Spielziel

Das Spiel endet nach der Runde, in der jemand 25 oder mehr Punkte hat. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielablauf

In den folgenden Abschnitten werden die Regeln für das Spiel mit 5 bis 8 Spielern erklärt. Bei 4 Spielern gibt es einige Besonderheiten, die am Ende der Anleitung erläutert werden.

Gespielt wird in mehreren Runden, in denen jeweils ein anderer Spieler Startspieler ist.

Der Spieler links vom Schreiber wird der erste Startspieler. Er nimmt einen Kartenstapel aus der Schachtel und legt ihn bereit. Anhand der folgenden Tabelle nimmt er Linq-Karten vom verdeckten Stapel und fügt Fragezeichenkarten hinzu. Dabei sieht er sich die Karten nicht an.

Anzahl der Spieler	Linq-Karten	Fragezeichenkarten
4 Spieler	4	1
5 Spieler	4	1
6 Spieler	4	2
7 Spieler	6	1
8 Spieler	6	2

Dann mischt er diese Karten verdeckt und gibt jedem – auch sich selbst – eine Karte.

Nun würfelt der Startspieler, die Zahl auf dem Würfel gibt an, welcher der 12 Begriffe auf jeder Karte für diese Runde gilt.

Jeder Spieler sieht sich seine Karte an und liest still das Wort neben der gewürfelten Zahl. Jeweils zwei Spieler haben eine identische Karte mit dem gleichen Begriff. Ein bzw. zwei Spieler haben Fragezeichen-Karten. Um den Bluff aufrecht zu erhalten, sollten auch sie so tun, als würden sie einen Begriff auf ihrer Karte lesen. Dann legen die Spieler ihre Karten verdeckt vor sich ab. Die Runde kann beginnen!

Die Spielrunde

Eine Runde besteht aus folgenden Schritten:

1. Erster Hinweis (reihum)
2. Erster Tipp (gleichzeitig geheim)
3. Zweiter Hinweis (reihum)
4. Zweiter Tipp (gleichzeitig geheim)

1. Erster Hinweis

Der Startspieler muss nun zu seinem Begriff einen Hinweis nennen. Der Hinweis muss ein vollständiges deutsches Wort oder ein Eigenname sein. Keinesfalls ist es erlaubt, einen

vollständigen Satz oder mehrere Wörter zu nennen. Weiterhin darf der Begriff auf der Karte natürlich nicht im genannten Hinweis selbst auftauchen.

Der Schreiber notiert diesen Hinweis auf dem bereitliegenden Zettel. Danach nennt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler seinen Hinweis.

Wer eine Fragezeichenkarte hat, nennt ebenfalls einen Hinweis. Dabei sollte sich dieser Spieler an den bisher genannten Hinweisen orientieren, um es seinen Mitspielern nicht zu leicht zu machen, ihn als Fragezeichenspieler zu enttarnen.

Am schwierigsten ist die Situation, wenn der Startspieler eine Fragezeichen-Karte erhalten hat. Unverfänglich ist es dann, einen sehr allgemeinen ersten Hinweis zu geben, der zu vielen Begriffen passt. Beim zweiten Hinweis kann sich der Fragezeichenspieler dann an den bereits genannten Hinweisen der Mitspieler orientieren.

2. Erster Tipp

Wenn alle Spieler einen Hinweis genannt haben und der Schreiber alle Hinweise notiert hat, kommt die erste Tipp-Runde. Alle Spieler schreiben auf ihren Tippzettel in die erste Spalte die Namen oder Initialen zweier Spieler, die mutmaßlich identische Karten vor sich liegen haben. Dabei notieren alle Spieler ihre Tipps geheim und gleichzeitig. Die Tippzettel sollten danach verdeckt abgelegt werden, sodass die Mitspieler die Tipps nicht sehen können.

Achtung: Beim Tippen geht es nicht darum, den gesuchten Begriff zu erraten! Es wird nur getippt, welche Spieler zusammenspielen und identische Begriffe umschrieben haben!

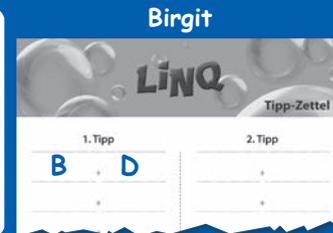
Falls man eine Linq-Karte erhalten hat, sollte man versuchen, seinen Partner zu erraten und auf sich und den Partner tippen, da dies bei Erfolg später mehr Punkte bringt.

Auf keinen Fall sollte der eigene Tipp einen Spieler mit Fragezeichen-Karte beinhalten. Dies bringt später Minuspunkte.

Beispiel:

Arne, Birgit, Carsten, Doris und Elena sind in der ersten Hinweis-Runde: Arne sagt „Geschirr“, Birgit „Tasse“ und Carsten „rund“. Doris kann mit all diesen Hinweisen bisher nichts anfangen. Um sich als Spielerin mit der Fragezeichen-Karte nicht zu verraten, versucht sie möglichst allgemein zu bleiben und sagt „weiß“. Elena sagt „Satellit“, weil sie an eine Satellitenschüssel denkt.

Jetzt wird getippt: Arne notiert „A + C“, da für ihn die beiden Hinweise am ehesten zusammenpassen. Birgit schreibt „B + D“ auf, Carsten wusste nach Birgits Hinweis sofort, dass sie die gleiche Karte wie er selbst haben muss und notiert „C + B“. Doris vermutet dies auch und vermerkt ebenfalls „B + C“ auf ihrem Tippzettel. Elena dagegen tippt auf sich und Carsten als Partner und schreibt deswegen „E + C“.



Carsten

1. Tipp: C + B

2. Tipp: +

1. Tipp: B + C

2. Tipp: +

1. Tipp: E + C

2. Tipp: +

Die Auswertung

Nachdem alle Spieler ihren zweiten Tipp aufgeschrieben haben, wird ausgewertet. Zuerst erfolgt die Auflösung: Alle Spieler decken ihre Karte auf, sodass alle sehen können, wer identische Karten hatte. Dann beginnt der Startspieler mit der Auswertung:

- Hat ein Spieler sich selbst und seinen Mitspieler richtig getippt, erhält er 5 Punkte aus dem allgemeinen Vorrat. **Allerdings nur, wenn auch sein Mitspieler die richtige Kombination getippt hat!**
- Für eine richtig getippte Kombination zweier Mitspieler erhält er von jedem dieser erratenen Spieler einen Punkt aus dessen Vorrat.
- Hat er auf einen Spieler mit einer Fragezeichen-Karte als Teil eines Paares getippt, muss er diesem Spieler einen Punkt aus dem eigenen Vorrat geben.

Eigenen Partner gefunden?	5 Punkte aus dem allgemeinen Vorrat	Nur, wenn Ihr Partner auch Sie gefunden hat!
Ein anderes Paar gefunden?	Jeweils 1 Punkt aus deren Vorrat	
Auf ein Fragezeichen getippt?	1 Punkt aus Ihrem Vorrat an diesen Spieler geben	

Dabei ist es egal, ob man in der ersten oder zweiten Tipp-Runde richtig getippt hat. Es werden immer beide Tipps ausgewertet. Allerdings gibt es für zwei identische Tipps eines Spielers nur einmal Punkte.

Anschließend werten reihum alle anderen Spieler ihre Tipps aus.

Beispiel

Arne erhält für seine Tipps keine Punkte, da er keine Kombination richtig getippt hat. Im Gegenteil, er muss noch einen Punkt an Doris

abgeben, da sie die Fragezeichen-Karte hatte und Arne auf sie getippt hat.

Arne

1. Tipp: A + C

2. Tipp: +

1. Tipp: A + D

2. Tipp: +

Birgit dagegen erhält 5 Punkte, da sie ihren Partner mit der gleichen Karte identifiziert hat und er diese Kombination auch getippt hat. Allerdings muss auch sie einen Punkt an Doris geben, da sie ebenfalls auf die Inhaberin des Fragezeichens getippt hat.

Birgit

1. Tipp: B + D

2. Tipp: +

1. Tipp: B + C

2. Tipp: +

Carsten erhält 5 Punkte dafür, dass er und Birgit sich richtig erkannt haben. Außerdem bekommt er sowohl von Elena als auch Arne jeweils einen Punkt, da er auch sie richtig zugeordnet hat.

Carsten

1. Tipp: C + B

2. Tipp: +

1. Tipp: A + E

2. Tipp: +

Doris bekommt deswegen auch von Birgit und Carsten jeweils einen Punkt. Für den Tipp „Birgit und Elena“ erhält sie natürlich keine Punkte, da diese Kombination falsch ist. Mit den beiden Punkten, die sie von Arne und Birgit erhalten hat, kommt sie also auf vier Punkte in dieser Runde. →

3. Zweiter Hinweis

Wie beim ersten Hinweis gibt jetzt jeder Spieler reihum einen zweiten Hinweis auf seinen Begriff. Dabei dürfen selbstverständlich keine Hinweise genannt werden, die in dieser Runde schon gegeben wurden.

4. Zweiter Tipp

Nachdem alle Spieler einen zweiten Hinweis gegeben haben, tippen wieder alle Spieler geheim ein Paar. Dabei wird wiederum getippt, welche beiden Spieler identische Karten erhalten haben, der Tipp wird in die zweite Spalte des Tippzettels eingetragen. Die beiden Tipps dürfen auch widersprüchlich sein, allerdings darf man den Eintrag der ersten Tipp-Runde nicht verändern. Zweimal den gleichen Tipp abzugeben, bringt keinen Vorteil, da man nur einmal Punkte für eine richtige Kombination erhält.