

ESELS- BRÜCKE

Ein spaßiges Geschichtenerzählspiel von Ralf zur Linde
und Stefan Dorra für 3 bis 12 Spieler ab 8 Jahren.



Spielziel

Wie merkt man sich ein Dutzend unterschiedlicher Begriffe? Na, ganz einfach! Mit Hilfe kleiner Geschichten, in die die Begriffe eingebaut werden. So konstruieren die Spieler kleine Erinnerungsstützen, die sogenannten **Eselsbrücken**. Diese helfen den Mitspielern, sich die Begriffe zu merken. Denn wenn sich die Mitspieler alle Begriffe einer Geschichte merken können, profitiert davon auch der Erzähler. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Plättchen sammeln konnte, gewinnt.

Spielvorbereitung

Eselsbrücke eignet sich für 3-6 Mitspieler. In Runden mit bis zu 12 Spielern lassen sich gut Zweier-teams bilden, in denen sich die Spieler eines Teams beraten dürfen. Dabei sind auch gemischte Partien mit Einzelspielern und Zweier-teams möglich.

- Jeder Spieler (bei 3 bis 6 Spielern) bzw. jedes Team nimmt sich eine Ablagetafel.
- Vor jede Tafel kommt außerdem verdeckt ein beliebiges Bildplättchen, das die Basis für den jeweiligen Siegpunktestapel bildet.
- Die große Denkblase kommt in die Tischmitte.
- Die Stopp-Plättchen kommen zur Seite.
- Alle Bildplättchen werden im Leinensack gemischt.

Der größte Esel in der Runde wird zum Startspieler bestimmt. Er erhält die Esel-figur, die er auf seiner Ablagetafel auf den Esel mit der Sattelnummer 1 stellt. Danach zieht er ein Bildplättchen aus dem Sack, zeigt es allen Mitspielern, benennt es und legt es **verdeckt** auf die große Denkblase in der Tischmitte.

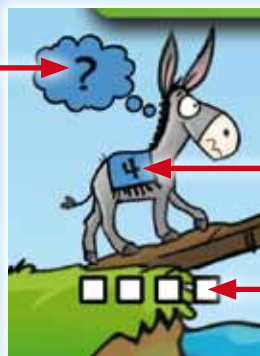
Spielablauf

Das Spiel läuft über insgesamt 7 Runden (gekennzeichnet durch die Nummern auf den Eseln):

- In Runde 1 und 2 muss jeder Spieler jeweils mit 3 Bildplättchen (aus dem Beutel) eine möglichst interessante Geschichte erzählen, die den Mitspielern als Eselsbrücke dient.
- Ab der 3. Runde müssen die Mitspieler jeweils nach dem Erzählen einer Geschichte die Motive aus den vorangegangenen Runden mit Hilfe der Eselsbrücken erraten.
- In der 6. und 7. Runde werden nur noch die Motive der Eselsbrücken-Geschichten erraten.

Die Plättchen dieses Farbfeldes werden an die Mitspieler verteilt und müssen von diesen erraten werden.

1. Runde: keine Verteilung
2. Runde: keine Verteilung
3. Runde: rotes Farbfeld
4. Runde: blaues Farbfeld
5. Runde: grünes Farbfeld
6. Runde: gelbes Farbfeld
7. Runde: lila Farbfeld



Nummer der aktuellen Runde

Anzahl der Plättchen für die Geschichte in dieser Runde.

1. Runde: 3 Plättchen
2. Runde: 3 Plättchen
3. Runde: 4 Plättchen
4. Runde: 4 Plättchen
5. Runde: 5 Plättchen
6. Runde: kein Plättchen
7. Runde: kein Plättchen

Die Eselsbrücken (Runde 1 – 2)



Der Startspieler zieht so viele Bildplättchen aus dem Sack, wie Kästchen unter dem Esel abgebildet sind (also in der 1. Runde 3 Plättchen). Er benennt laut die darauf abgebildeten Motive und legt sie **offen** vor sich aus.



Nun erzählt er eine kurze Geschichte, in der die eben gezogenen Motive vorkommen. Diese Geschichte sollte möglichst interessant oder kurios erzählt werden, um so den Mitspielern eine gute Eselsbrücke zu bauen und ihnen das Einprägen dieser Bildmotive besser zu ermöglichen.

Beispiel: Mario hat in der 1. Runde die 3 Bildplättchen **Stau**, **Schneewittchen** und **Drei** gezogen. Er erzählt folgende Geschichte: „An unserer Schule hat die Theater-AG gestern das Stück **Schneewittchen** und die **drei** Zwerge gespielt. Klar, eigentlich sollten es sieben Zwerge sein, aber die anderen Zwerge sind in einem **Stau** stecken geblieben und kamen nicht mehr rechtzeitig zur Vorstellung. Dem Publikum hat das Stück so gut gefallen, dass sie **drei** Zugaben forderten und in Sprechchören **Schneewittchen**, **Schneewittchen** riefen.“



Anschließend legt der Geschichtenerzähler die Bildplättchen verdeckt übereinander auf das nächste freie Farbfeld seiner Ablagetafel (in der 1. Runde legt er die 3 Plättchen somit auf das rote Farbfeld).



Nun erhält der im Uhrzeigersinn nächste Spieler den Esel und stellt ihn auf den Esel mit der gleichen Sattelnummer wie sein Vorgänger. Er zieht Bildplättchen entsprechend der Kästchenanzahl unter dem Esel, erzählt eine Geschichte und verfährt dann ebenso wie sein Vorgänger. Die Spieler erzählen so reihum jeweils eine Geschichte.



Ist der Startspieler wieder an der Reihe, so setzt er die Eselfigur auf den Esel mit der nächst höheren Sattelnummer. In der neuen Runde erzählt er wieder eine Geschichte mit Bildplättchen entsprechend der Kästchen unter dem Esel (in der 2. Runde nochmals mit 3 Plättchen).

Spielverlauf Runde 3 – 5



Ab der 3. Runde erzählt der Startspieler zunächst wie gewohnt eine Geschichte (z.B. in der 3. Runde mit 4 Bildplättchen) und legt die Plättchen auf das nächste freie Farbfeld. Anschließend verteilt er die Plättchen einer bereits erzählten Geschichte verdeckt an die im Uhrzeigersinn nächsten Mitspieler. Jeder dieser Spieler bekommt 1 Plättchen, das er auf die Hand nimmt und vor seinen Mitspielern geheim hält. Je nachdem wo die Eselfigur steht, bestimmt die Farbe der Denkblase von welchem Farbfeld die Plättchen verteilt werden.



Beispiel: Mario verteilt in der 3. Runde verdeckt seine 3 Bildplättchen vom roten Feld (= 1. Runde), da der dritte Esel auf der Ablagetafel eine rote Denkblase hat. Claudia erhält das Plättchen **Stau**, Birgit bekommt das Plättchen **Schneewittchen** und Nils das Plättchen **Drei**.



Sollten Plättchen übrig bleiben, d. h. weniger Mitspieler teilnehmen als Plättchen vorhanden sind, nimmt der Geschichtenerzähler diese selbst auf die Hand. Bei mehr als 4 Spielern bekommen zunächst nicht alle Spieler ein Plättchen. Sofern Mitspieler vor ihnen keinen Fehler machen, raten sie in dieser Runde zunächst einmal nicht mit (**siehe Sonderfall 1**).



Der Spieler links vom Geschichtenerzähler versucht nun als Erster, sich an die Motive aus der vorher erzählten Geschichte zu erinnern. Als Gedächtnisstütze dient ihm das Bildplättchen, das er auf der Hand hält. Er nennt nun **eines der anderen** Bildmotive, die in der Geschichte vorkamen. Dabei darf er **nicht** das Motiv nennen, das er selbst auf der Hand hält.



Konnte er die vom Geschichtenerzähler gebaute Eselsbrücke gut nutzen und ein weiteres in der Geschichte vorkommendes Motiv nennen, erhält er das entsprechende Bildplättchen von dem Spieler, der es auf der Hand hält und legt es offen vor sich aus. Es zählt für ihn als Siegpunkt.



Beispiel: Claudia hat das Plättchen **Stau** auf der Hand. Ihr fällt sofort **Schneewittchen** ein und sie nennt diesen Begriff. Birgit gibt Claudia ihr „**Schneewittchen**“-Plättchen. Nach Claudia ist Nils an der Reihe. Er hat das Plättchen **Drei** auf der Hand. Er kann sich an den **Stau** erinnern und bekommt von Claudia das „**Stau**“-Plättchen und legt es vor sich ab.



Sollte sich ein Spieler jedoch nach „gefühlten“ 15 Sekunden nicht erinnern können oder ein falsches Motiv nennen, scheidet er aus dieser Raterunde aus.



Anschließend ist das Erinnerungsvermögen des im Uhrzeigersinn nächsten Spielers gefordert. Auch er muss ein Bildmotiv aus der Geschichte nennen. Dies wiederholt sich, bis alle Begriffe genannt wurden, bzw. alle Spieler einen Fehler gemacht haben. Der Geschichtenerzähler rät natürlich bei seiner eigenen Geschichte **nie** mit! Anschließend geht die Runde mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.



Es kann durchaus vorkommen, dass ein Spieler erneut einen Begriff nennen muss, z.B. wenn vor ihm Spieler aus der Runde ausgeschieden sind.

Beispiel: Birgit ist an der Reihe. Ihr fällt die **Drei** nicht ein. Deshalb scheidet sie für diese „Raterunde“ aus. Nach Birgits Fehler kommt Claudia erneut an die Reihe. Sie sagt sofort **Drei** und erhält von Nils auch noch das „**Drei**“-Plättchen.



Erfolg und Misserfolg



Nachdem alle Motive aus der Geschichte genannt wurden, dürfen die Spieler, die keinen Fehler gemacht haben, ihre gewonnenen Bildplättchen verdeckt auf ihren Siegpunktstapel legen.



Alle Spieler, die Fehler gemacht haben bzw. sich nicht erinnern konnten, müssen so viele Siegpunktplättchen abgeben, wie es die schwarze Wolke am Farbfeld **auf der Ablagetafel des aktiven Geschichtenerzählers** (mit der Eselsfigur) anzeigt. Diese Plättchen kommen aus dem Spiel. Besitzt der Spieler noch offene Siegpunktplättchen aus der aktuellen Runde, so werden diese bevorzugt abgegeben, um die Minuspunkte zu begleichen.

Sollte ein Spieler keine Siegpunktplättchen mehr haben, so muss er auch keine Plättchen abgeben.

Beispiel: Da es Marios erste Geschichte aus der 1. Runde war, muss Birgit für Ihren Fehler entsprechend der schwarzen Wolke am roten Farbfeld auf Marios Ablagetafel 1 Plättchen von ihrem Siegpunktstapel abgeben.



Stopp-Plättchen

Wenn in einer Runde kein Spieler einen Fehler gemacht hat, darf sich **der Geschichtenerzähler** als Belohnung für seine gelungene Eselsbrücke ein Stopp-Plättchen auf seinen Siegpunktstapel legen.

Dies gilt auch, wenn alle Mitspieler richtige Motive genannt haben und nur das Motiv auf der Denkblase falsch benannt wurde (**siehe Sonderfall 2**).

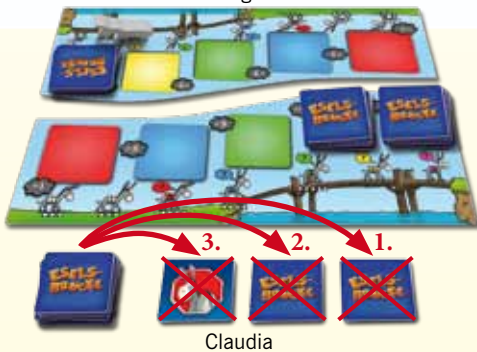


Hat allerdings mindestens ein Spieler einen Fehler gemacht, so erhält der Geschichtenerzähler kein Stopp-Plättchen.

Beispiel: Da Birgit einen Fehler gemacht hat, bekommt Mario kein Stopp-Plättchen. Hätte Birgit die **Drei** gewusst, hätte Mario sich ein Stopp-Plättchen auf seinen Siegpunktstapel legen dürfen.



Birgit



Claudia



Ein aufgedecktes Stopp-Plättchen, das im Stapel der Siegpunktplättchen liegt, beendet das Abgeben von Siegpunktplättchen. Allerdings muss das Stopp-Plättchen mit abgegeben werden.

Beispiel: In der 6. Runde verteilt Birgit als Startspielerin als erstes ihre Plättchen vom gelben Feld, da der Esel mit der Sattelnummer 6 eine gelbe Denkblase hat. Diesmal fällt Claudia nichts ein. Deshalb müsste sie 5 Bildplättchen abgeben. Sie nimmt die Plättchen einzeln von ihrem

Stapel. Als drittes Plättchen hebt sie ein Stopp-Plättchen ab. Sie hat Glück gehabt. Dadurch muss sie nur die ersten beiden und das Stopp-Plättchen abgeben.



Ein Stopp-Plättchen zählt also 1 Siegpunkt und sorgt möglicherweise dafür, dass ein Spieler weniger Siegpunktplättchen als vorgeschrieben abgeben muss.

Spielverlauf Runde 6 + 7

In der 6. und 7. Spielrunde werden keine neuen Geschichten mehr erzählt, sondern nur noch nacheinander die Plättchen verteilt und die Motive erraten (unter den Eseln Nummer 6 und 7 sind keine Kästchen abgebildet).

Runde 6 Runde 7



Sonderfälle:



Sonderfall 1

Bei mehr als 4 Spielern kann es vorkommen, dass ein Spieler an die Reihe kommt, der selbst kein Plättchen bekommen hat. Diesem Spieler dienen bereits genannte Motive als Gedächtnisstütze, um ein noch im Spiel befindliches Motiv zu benennen. Sollten alle Motive der aktuellen Geschichte bereits erraten worden sein, so geht dieser Spieler leer aus.

Sollte allerdings vor ihm kein Motiv richtig genannt worden sein, da alle Spieler sich nicht erinnern konnten, bekommt er das Bildplättchen des ersten Spielers als Erinnerungshilfe. Mit Hilfe dieses Bildplättchens versucht er nun seinerseits, eines der gesuchten Motive zu erraten.



Sonderfall 2

Kommt ein Spieler an die Reihe, der das letzte noch nicht genannte Bildmotiv selbst auf der Hand hält, muss dieser als Ersatz das Bildmotiv nennen, das auf der großen Denkblase in der Tischmitte liegt.

Konnte der Spieler das Motiv auf der Denkblase richtig benennen, darf er sich das Plättchen als Siegpunkt nehmen. Anschließend legt er sein Handplättchen

verdeckt auf die Denkblase, ohne es vorher nochmals laut zu benennen. Sollte er einen Fehler machen oder sich nicht erinnern können, so wird das alte Plättchen auf der Denkblase aus dem Spiel genommen. Der Spieler legt ersatzweise sein Hand-Plättchen verdeckt auf die Denkblase und er muss so viele Siegpunkt-Plättchen abgeben, wie auf der aktuellen Wolke angezeigt wird.

Spielende

Das Spiel endet nach der 7. Runde nachdem die letzten Motive erraten wurden.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunktplättchen. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Stopp-Plättchen in seinem Stapel hat.

Besteht auch hier Gleichstand, so gibt es mehrere Sieger.

Verlag und Autoren bedanken sich für zahlreiche Testspiele bei Anja und Ronald Brodowski, Luca und Laurin Dorra, Jens Franke, Markus Gebauer, Timothy Rinkleff, Ulrich Stumpe.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

Autoren: Stefan Dorra (dorra-spiele.de)
und Ralf zur Linde.
Grafik: Michael Menzel

