

INTUITON PUR

LINQ

München - Graffiti - Peitsche.

Falls Ihnen die Überschrift auf den ersten Blick gleich einmal kryptisch vorkommt, liegen Sie ausnahmsweise dennoch ganz richtig. So ist das eben bei LINQ! Im Concise Oxford Dictionary wird das englische Wort „link“ mit „ein Ring einer Kette“, „ein Verbindungsstück“, „eine Brücke zum ...“, „eine Kontaktaufnahme zwischen zwei Punkten mittels Radio oder Telefon“ oder auch einfach mit „ein Transportmittel zwischen zwei Punkten“ erklärt. Das Endungs-Q steht für Quiz, so darf man frei im Neujargon interpretieren. In der Tat haben wir es mit einem hinterhältigen, ausgefuchsten Ratespiel zu tun, in dem zwei Partner dieses eine „Verbindungsstück“, dieses Wort, diesen Link, zu bilden, zu erkennen und gleichzeitig auch vor den anderen zu verbergen versuchen. Wie das geht, werden Sie fragen? Ganz einfach: Von den eingangs betonten kryptischen Wörtern wie „München“, „Graffiti“ oder „Peitsche“ ausgehend, wird dem Partner „allergeheimst“ ein assoziativer Begriff vermittelt. Jetzt muss er nur richtig schalten und schon ist der Link festgemacht. Aber davon mehr weiter unten. Erik Nielsen hat den Prototyp bereits im Jahr 2006 in der Tasche gehabt, allein die Umsetzung in ein griffiges Format musste bis zur Herbstmesse 2007 warten. Jetzt sollte der LINQ zum Publikum aber mit Bravour geschafft sein. Sie verstehen doch meinen Ruf: Oktoberfest – Mauer – Zuckerbrot? Hm, wenn nicht, zurück zum Start – ich meine zur Überschrift! ... Intuition pur wird doch verlangt!

Vorbereitung & Spielziel: Es geht sofort zur Sache – wie wohltuend, vor allem bei einer vollen Besetzung von acht Personen. Einzige Vorarbeit, falls nach der letzten Partie schlampig weggeräumt wurde: Die Kärtchen sollten paarweise mit der Textseite nach unten in den drei Schachtelfächern (oder in einem Stapel daneben, auch das reicht) bereitgehalten werden. Jeder Spieler bekommt 7 Holzsteine und außerdem Papier (mit zwei Spalten) und Bleistift für die geheimen Notizen. Ein Schreiber – einer muss sich opfern! – notiert alle Namen fein säuberlich auf einer Liste (Tafel, Flipchart etc.). Und wie sieht das Spielziel aus? Ganz einfach, LINQ endet in der Runde, in der irgendwer 25 Holzsteine für richtige Tipps vor sich kumuliert hat. Mehr weiter unten. Los geht's!

Spielablauf & Spieltyps: Der Ablauf einer Runde zerfällt in sechs Abschnitte. **(A)** Schritt 1 – Verteilungsphase: Jede Runde zieht der Spielleiter (wechselt reihum im Uhrzeigersinn) zunächst vier (bei vier, fünf, sechs Teilnehmern) oder sechs Karten (bei sieben und acht Teilnehmern) vom bereit gehaltenen Stapel und vermischt diese vorweg mit ein oder zwei Fragezeichenkarten. Dann bekommt jeder, auch

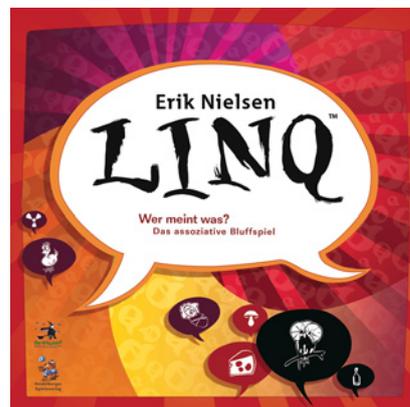
der Spielleiter, verdeckt eine einzige Karte. Diese zeigt jeweils 12 Begriffe, von denen mit einem Dodekaeder (12-seitiger Würfel) einer zufällig gewählt wird. **(B)** Schritt 2: Nun kommt die 1. Kreativphase, nämlich die Nennung eines LINQ-Worts, reihum mit dem Spielleiter beginnend. Gesucht werden Wörter, die dem Partner eine klare Idee davon vermitteln, dass er gemeint ist, ohne den übrigen Mitspielern auch nur die geringste Ahnung zu lassen. Gar nicht einfach, glauben Sie mir. Diese Tipps werden vom Spielleiter auf einem „Hinweisblatt“ (Tafel, Flipchart, etc.) zu jederzeitiger Einsicht festgehalten. Dabei gelten, wie im Regelheft unter „Hinweise“ angeführt wird, einige Spezialregeln. Zugelassen ist: (1) Jedes deutsche Wort aus dem Duden, (2) Eigennamen (anders

Hugo Kastner

LINQ kann in der richtigen Spielrunde süchtig machen, keine Frage. Voraussetzung, es finden sich mindestens fünf, besser sogar acht, schöpferische, wortgewandte und fantasievolle Menschen im Spielzimmer. Partnersuche einmal anders – fernab von den schlüpfrigen Pfaden, dafür mit ebenso großer Enttäuschung, wenn man nicht erhört wird. Ja, letzteres Wort ist im ursprünglichen Sinn zu verstehen: Bei LINQ müssen Sie auf die Tonnancen achten, sonst greifen Sie zum falschen Gegenüber. Wer bei Klassikern wie TABU oder NOBODY IS PERFECT seine Glückshormone ausschütten konnte, wird bei LINQ ein angenehmes Déjà-vu erleben.

als bei vielen Wortspielen), (3) alle Wortarten. Verboten dagegen sind: (1) Reime auf das Grundwort, (2) Übersetzungen in eine Fremdsprache, (3) zusammengesetzte Wörter, die das Grundwort enthalten. Für Übertretungen dieser Regel sind Strafpunkte vorgesehen. Wichtig in dieser Spielphase ist vor allem die Körpersprache. Denn auch der Fragezeichen-Spieler muss ein LINQ-Wort nennen, ohne zu verraten, dass er keinen Schimmer vom Grundwort hat. Hier sind schauspielerisches Talent und Kaltblütigkeit vom Vorteil. Lügen Sie einfach unverfroren darauf los! **(C)** Schritt 3 – Tipp-Phase: Geprägt wird diese durch ein geheimes Abgeben eines Tipps, wer die gleichen Grundworte haben könnte. Hierbei darf die eigene Paarung oder auch ein Fremdpaarchen genannt werden. **(D)** Schritt 4 – 2. Kreativphase: Wieder werden LINQ-Wörter genannt, allerdings mit der Einschränkung, dass keine Wiederholungen erlaubt sind. **(E)** Schritt 5 – 2. Tipp-Phase: Nochmals kommt es geheim zu einer schriftlich festgehaltenen „Vermutung“ pro Spieler. Diese Spielzüge gehen nahtlos ineinander über, das heißt die LINQs sind perfekt aufeinander abgestimmt. **(F)** Schritt 6: Turbulent wird es im letzten Spielabschnitt, der Auflösungsphase. Jeder deckt seine Grundkarten auf und vergleicht sei-

ne Tipps mit der oft grausamen Realität. Jetzt kommt es oft zum Jammern und Klagen, vor allem, wenn ein Spieler zwar seinen Partner gefunden hat, dieser selbst jedoch blind für die vorangegangene verbale Werbung war. In diesem Fall gibt es nämlich nicht einen einzigen Punkt für die Mühe. Wie sieht sonst der Lohn aus? (1) Zwei Partner finden, „tippen“ einander (was für ein nettes Liebeswerben!) – 5 Holzsteine/Punkte aus dem Vorrat (3 bei vier Spielern) / (2)



Ein Spieler errät ein fremdes Paar – 1 Holzstein/Punkt von jedem der beiden „Turteltauben“ / (3) Ein Fragezeichenspieler wird in den Tippnotizen genannt – er bekommt 1 Holzstein/Punkt für jeden Tipp von jedem der Spieler, die fälschlich einen Partner in ihm gesehen haben (max. also 2 Holzsteine pro Spieler). Diese Ablaufphasen dauern so lange, bis zumindest einer der Spieler in einer Runde die 25-Punkte-Marke erreicht. Der LINQ zum Triumph ist damit gefunden!

Kritik & Anmerkungen: Ausnahmsweise fange ich mit einem augenscheinlichen Kritikpunkt an, nämlich der spärlichen Ausstattung dieses an sich tollen Spiels. Mich persönlich stört das eher wenig, da ich es gewohnt bin, bei kommunikativen Spielen im Klassenzimmer zu improvisieren. Aber es wäre sicher kein Luxus gewesen, ein paar Tipp- und Hinweiszettel in Blockform beizulegen oder vielleicht sogar die passenden Schreibgeräte in die mittelgroße Schachtel zu packen. Die Aufforderung, Ko-

Hugo Kastner

Stellen Sie sich das Flair einer turbulenten und rundum gelungenen Party vor. Genau dieses Feeling nämlich ist bei einer Runde LINQ denkbar, vorausgesetzt Sie laden die richtigen Gäste ein. Aber so ist es eben bei Partys immer: Die Stimmung machen am Ende Sie selbst, die Ingredienzien können von außen beigegeben werden. Erik Nielsen jedenfalls hat bei Letzteren nicht gespart. Der Link (pardon: Linq) zwischen Spaß und Anspruch ist ihm voll gelungen. Pure Freude erwartet die Gäste!

pien der Notizblätter zu machen, mag für manchen Linq-freudigen Käufer ein erstes, leises Kopfschütteln hervorrufen. Doch wie gesagt: Papier und Bleistifte finden sich in den meisten Haushalten, und die Tipps könnten selbst auf der Rückseite von Fahrscheinen notiert werden. Daher bitte weiter lesen! Falls bei Seminaren, in Klassenzimmern oder anderen gruppenspezifischen Veranstaltungen an

den Einsatz dieses Spiels gedacht wird – meine unbedingte Empfehlung! – so wäre für die Hinweise so und so eine Flipchart oder eine Tafel das ideale Präsentationsmedium. Jeder kann Einblick nehmen und muss nicht erst zweimal nachfragen. Hervorragend übrigens die Wahl der Grundwörter, hier hat Erik Nielsen mit sei-



ner Testrunde ganze Arbeit geleistet. Die obere Hälfte eines Kärtchens enthält die einfacheren Begriffe (schließlich wollen auch Kinder mit-spielen), die untere die manchmal sogar wür-zig und doppeldeutig interpretierbaren Basis-



wörter. Lassen Sie Ihrer Fantasie einfach freien Lauf. Und brabbeln Sie einfach intuitiv, jedoch mit Begriffsbezug drauflos, wenn Sie wissen,

was ich meine. Immerhin muss Sie ja nur Ihr Partner verstehen. Zur Spielerzahl möchte ich auch noch ein Wort sagen. LINQ läuft optimal mit acht Personen. Falls ganze Jugendgruppen unterhalten werden wollen, dürfen Sie ruhig parallel zwei oder gar drei LINQ-Runden einplanen. Die Stimmung und Turbulenz wird sich in jedem Fall auf den ganzen Raum übertragen. Und Sie müssen nicht einmal ein zweites Spiel erwerben. Ein Griff zum Stapel genügt schon. Letzte kritische Anmerkung: Das Bluffelement ist für die Fragezeichen-Spieler enorm groß, vor allem, wenn Sie es sind, der als Erster ein LINQ-Wort nennen muss. Hier ist Kreativität ein entscheidender Vorteil. Aber das dürfen wir ja bei Freunden der Kommunikationsspiele voraussetzen!

Mein persönliches Fazit: Unbedingt einmal ausprobieren, würde ich meinen, am besten in voller Besetzung. Scheuen Sie auch nicht vor intuitiven Entscheidungen zurück, denn diese erweisen sich gerade hier als meist sehr Ziel-führend. Und streiten Sie nicht zu sklavisch um den einen oder anderen Punkt. Wie so oft bei diesem Genre, kommt es viel mehr auf den Weg an als auf das Ziel. Wer am Ende gewonnen hat, geht im allgemeinen Diskussionsgetümmel ohnehin fast unter. Wohltuend, wenn Sie mich fragen. Ich spiele zwar grundsätzlich um zu gewinnen – doch hier gewinnt wunderbarerweise ohnehin jeder, der sich auf diesen Stimmungshammer einlässt. Spüren Sie schon die Lust auf LINQ aufkeimen? Ja, Zuckerbrot sucht ...!

Hugo.Kastner@spielen.at



SPIELEAUTOREN-WETTBEWERB 2008
DES HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

Zum zwanzigsten Mal fand der „Spieleautorenwettbewerb“ statt. Hier gibt es einen kleinen Überblick über die besten drei Spiele 2008.



1. Platz: AGORA von Harald Lieske

Auf dem Marktplatz im antiken Athen, der Agora, treffen sich die Athener um zu streiten, zu Handeln, Gericht zu halten und ihren Vorbildern Denkmäler zu bauen. Der Wert dieser Heldenabbilder und die Rhetorikfähigkeiten der eigenen Spielfiguren entscheiden über den Gesamtsieg zum Spielende. Während der Partie versuchen die Spieler ihre wenigen Figuren immer zu den Erfolg versprechendsten Aktionen zu lenken um Baumaterial für die Denkmäler und Rhetorikfähigkeiten zu erwerben.



2. Platz: ARCHITEKTEN VON FLORENZ
von Andreas Steding

In den Rollen von Architekten versuchen die Spieler lukrative Bauaufträge für die Patrizierfamilien in Florenz zu erfüllen. Durch Aktionskarten werden sowohl Bausteine als auch Einflussmöglichkeiten ins Spiel gebracht. Bauzwang verschärft die Konkurrenz um das richtige Baumaterial und da jeder Auftrag nur einmal und erst nach Bauabschluss vergeben wird, kann man dem Gegner durch zügiges Bauen schon sicher geglaubte Kontrakte entreißen.



3. Platz: TEMBO von Alf Seegert

3-4 Spieler sind Händler in Afrika und müssen Früchte aus den Dörfern in ihre Lager transportieren. Dazu stapeln sie ihre Transportkisten auf Elefantenrücken und locken die Elefanten mit Nahrungsangebot auf die richtigen Wege. Erhaltene Früchte bringen die Siegpunkte, sowie die Mehrheiten bei den jeweiligen Fruchtarten.

Alle Infos unter: www.hippodice.de

ÜBERBLICK

Autor: Erik Nielsen
Grafik: Sebastian Wagner
Vertrieb: Heidelberger
Preis: ca. 20,00 Euro
Verlag: BeWitched 2007
www.bewitched-spiele.de

SPIELER
4-8

ALTER
8+

DAUER
45+

BEWERTUNG

Assoziatives Bluffspiel
Familie, Schüler und Studenten
Partnersuche über Worte

Strategie ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Taktik ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Glück ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Interaktion ● ● ● ● ● ● ● ●

Kommunikation ● ● ● ● ● ● ● ●

Atmosphäre ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Kommentar
Intuitives Kommunikationsspiel
Überraschender Showdown
Kreativ-assoziative Wortschöpfungen
Heiteres Partyfeeling

Vergleichbar
Erstes Spiel seiner Art