

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# NOBODY IS PERFECT

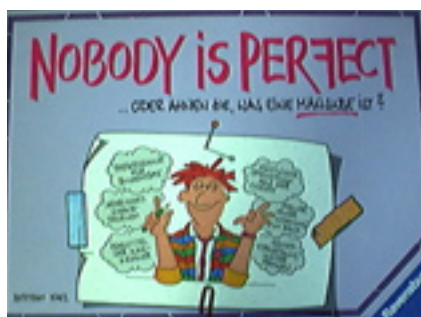
... but you!

Liebe Leserin, lieber Leser! Wer je die letzte Szene des Billy Wilder-Klassikers „Some Like it Hot“ gesehen hat, wird niemals die Worte des Millionärs und Jachtbesitzers Osgood Fielding III. an die eben als Mann geoutete Josephine vergessen: „Nobody is perfect“. Die Liebe treibt eben ein seltsames Spiel. Und so mag auch Bertram Kaes über diese Komödie der Extraklasse zum ermutigenden Namen für sein exquisites Lexikonspiel inspiriert worden sein. Wenn ich Lexikonspiel schreibe, so denke ich natürlich ganz unverhohlen an die Papier- und Bleistift Variante meiner Jugendzeit. Dennoch hat sich Kaes' Überarbeitung einen Ehrenplatz verdient, so gut abgestimmt ist der Rhythmus dieses kreativen Kommunikationsspiels. Wer gerne völlig unbekannte Wörter definiert, wer gerne kuriose Fragen mit möglichst glaubwürdigen Antworten versieht, wer gerne zu wackeligen Fakten die richtige Ja/Nein-Entscheidung erahnt, der ist im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf gut aufgehoben. Wie immer das Definitionsspielchen in diesem gastlichen Ambiente auch ausgehen mag, es bleibt das Motto bestehen: Nobody is perfect ... but you! Ich hoffe, Sie fühlen sich sehr direkt angesprochen. (Infos unter [www.spielen.at](http://www.spielen.at))

Wissen Sie, was man unter „Kupidität“ versteht? Oder unter „Mastopathie“? Sind Sie je auf die Begriffe „Nigromant“, „avernalisch“, „Vicomtesse“ oder „approvisionieren“ gestoßen? Wenn nicht, dann sind Sie bei NOBODY IS PERFECT gerade richtig. Alle diese im Normalwortschatz eines Menschen nicht un-

bedingt gespeicherten Ausdrücke könnten dem Bertram Kaes-Meisterwerk entnommen sein. Doch hier ein Hinweis in eigener Sache: Ich habe diese Beispiele meinem eigens für Schulklassen kreierten Spiel LEXICOGRAPH (siehe Expertentipp) entnommen. Kaes geht weiter und bietet auch unvollständige Sätze an, deren gekonnte Vervollendung perfektes Wissen vortäuschen soll. Denn bei NOBODY IS PERFECT punktet, wer die Mitspieler am besten in die Irre führt. Nicht das tatsächliche lexikalische Wissen um eine Wortdefinition oder ein historisches Ereignis ist maßgebend für den Erfolg, sondern vielmehr das überzeugende Darlegen einer über dem Tisch geschaffenen Eigenkreation. Elegante, wissenschaftlich anmutende Sprachschöpfungen sind erwünscht, überzeugende, gleichzeitig aber auch überraschende Fortsetzungen zu Satzanfängen, die zu historischen oder sonstigen Fakten gehören. Zuletzt wird eine rasche Entscheidungsfähigkeit zwischen „richtig“ und „falsch“ zu diversen, dem Sammelurium unseres Wissens entnommenen Randthematiken verlangt. Egal, wie viele finde Meisterlügner um den Tisch sitzen, egal, wie streng die diversen Regelmechanismen dieser edlen Spielversion eingehalten werden, die Idee des Lexikonspiels lebt ungebrochen auf höchstem Niveau weiter. Es mag schon stimmen: „Nobody is perfect“ – doch dieses Spiel kommt dem sehr nahe.

Rückmeldungen an: [Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at)



## EMPFEHLUNG #25

**Autor:** Bertram Kaes

**Grafik:** nicht genannt

**Preis:** ca. 30,00 Euro

**Verlag:** Ravensburger 1992

Neuaufgaben 1995 und 1999

<http://www.ravensburger.de>

SPIELER

3-10

ALTER

14+

DAUER

45+

Glück Bluff Kompetenz

Sprachkompetenz ist von immensem Vorteil, daher auch die Altersangabe ab 14. Dennoch spielt es sich mit einer Portion kreativen Bluffverhaltens wesentlich leichter, als wenn nur die optimalen Definitionen zu Papier gebracht werden. Und wie sieht es mit dem Glücksfaktor aus? Keine Frage, auch dieses Element entscheidet bei NOBODY IS PERFECT, dieser eleganten Variation des betagten Lexikonspiels, über Sieg oder Niederlage.

### Hugos EXPERTENTIPP

NOBODY IS PERFECT ist regeltechnisch leicht zu erfassen, doch im praktischen Ablauf in gewisser Weise gewöhnungsbedürftig. Wo sind die Fallen? Erstens: Bei größeren Runden sollte das Tempo der Spieler einigermaßen gleichmäßig hoch gehalten werden. Zweitens: Alle Definitionen müssen leserlich notiert sein. Drittens: Wer immer die Definitionen vorliest, muss penibel darauf achten, durch Zögern und Stocken nicht bereits vorweg die eine oder andere Antwort auszuschließen. Viertens: Karteikärtchen sind als Schreibmaterial dem beigelegten Block allemal vorzuziehen. Fünftens: Lassen Sie – bei der dritten Ausgabe – die Sonderregeln für hinten liegende Spieler einfach außer Acht. Der Spielreiz wird durch derlei Beiwerk eher beeinträchtigt. Letzter Tipp: Falls Sie kein Spiel zu Hause haben, können Sie mit ein wenig Vorbereitung auch zur Urform des Lexikonspiels zurückgreifen. Eine Anleitung finden Sie in meinem Buch „Fundgrube für Spiele im Unterricht“ (Cornelsen Scriptor 2002).

### Hugos BLITZLICHT

Mit NOBODY IS PERFECT hat Bertram Kaes ein Sprachspiel der gehobenen Klasse geschaffen. Wenn auch die Ideen des ehrwürdigen Lexikonspiels Pate gestanden sind, so bieten die drei „Nobody is perfect“-Ausgaben (jeweils mit durchaus eigenständigen Elementen) ein Highlight dieses Genres. Es ist hierbei egal, ob Sie das „Definitionen-Schöpfen“ nun als eher lockeres Partyerlebnis oder als hoch anspruchsvolle Sprachaufgabe empfinden. Der Spielspaß ist in jedem Fall ungebrochen. Absolut empfehlenswert!

### VORANKÜNDIGUNG: BACKGAMMON

Klassiker des Würfelbrettspiels



## IMPRESSUM

**Offenlegung nach dem Mediengesetz:** Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obmann Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: [office@spielejournal.at](mailto:office@spielejournal.at), Internet: [www.spielejournal.at](http://www.spielejournal.at) - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2008 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM  
Dieses Medium liest der  
»OBSERVER«  
Österreichs größter Medienbeobachter  
Tel.: (01) 213 22 0