

Unikum

Zahlen & Formen

Ein Spiel für 3 bis 7 Personen ab 10 Jahren
von Inzenhopeter und Markus Hagenauer.

1. Spielmaterial

- 16 Karten mit Zahlen auf der einen Seite und Formen auf der anderen Seite
- 1 Block mit Tippzetteln
- *zusätzlich wird ein Stift pro Person benötigt*

2. Spielidee

Bei UNIKUM geht es um die Einzigartigkeit. Jeder Gegenstand, jede Zahl, jede Form hat etwas, was ihn bzw. sie ganz besonders macht. Die Aufgabe der Spieler ist es, die Besonderheiten zu erkennen und entsprechend für die jeweilige Karte zu argumentieren, damit diese in den „Zirkel der UNIKUMS“ aufgenommen wird. Neben dieser gemeinschaftlichen Aufgabe für alle Spieler kann aber auch jeder für sich alleine Punkte sammeln, indem er die Karten und seine Mitspieler richtig einschätzt.

3. Spielvorbereitung

Einigt euch zuerst darauf ob ihr mit *Zahlen* oder mit *Formen* spielen wollt. Mischt die Karten und legt je nach Spieleranzahl 9 bis 14 Karten (siehe Tabelle A) offen in einer Tischhälfte aus. Die Karten, die in dieser Tischhälfte liegen, sind die Kandidaten.

Spieler	Karten	V-Runden
3	9	3
4	12	3
5	10	2
6	12	2
7	14	2

*Tabelle A
(V-Runden wird
bei Spielverlauf
erklärt)*

Die übrigen Karten werden im Spiel nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Jeder Spieler erhält einen Tippzettel vom Block und einen Stift.

4. Spielverlauf

A) Tipprunde – Das Einschätzen der Karten

Jeder Spieler schreibt **geheim** 3 der Kandidaten auf seinen Tippzettel indem er die Zahl, des jeweiligen Kandidaten in das entsprechende Feld unter die Position einträgt. Als erstes wählt man einen Kandidaten, vom dem man glaubt, dass er als erstes (bzw. möglichst früh) in den *Zirkel der UNIKUMS* aufgenommen wird. Danach wählt man zwei weitere Karten, von denen man glaubt, dass sie als letztes (bzw. möglichst spät) in den Zirkel aufgenommen werden.

Die Spieler legen die Tippzettel verdeckt vor sich ab.

B) Vorschlagsrunden – Aufnahmen in den Zirkel

Abhängig von der Spieleranzahl folgt nun eine bestimmte Anzahl von Vorschlagsrunden (siehe V-Runden in Tabelle A). Hierbei schlagen die Spieler reihum (im Uhrzeigersinn) Kandidaten vor, die als UNIKUM in den Zirkel aufgenommen werden sollen. Die Spieler einigen sich darauf, wer beginnt. Wenn sie sich nicht einigen können beginnt der Älteste. Der Spieler, der am Zug ist, wählt einen der Kandidaten aus und trägt **ein** Argument vor, warum es sich bei diesem um ein UNIKUM (etwas Einzigartiges) handelt. Das Argument muss eine Eigenschaft des Kandidaten beschreiben, die ihn von **allen**

anderen Kandidaten unterscheidet.

Anschließend können alle Spieler über das vorgebrachte Argument diskutieren (aber nicht weitere eigene Argumente für den Kandidaten vorbringen, die nichts mit dem ursprünglich vorgebrachten zu tun haben). Nachdem das Argument von den Spielern diskutiert wurde, kommt es zur Abstimmung. Auf ein Zeichen des Spielers, der am Zug ist, heben alle Spieler, die seinem Argument zustimmen, die Hand (der Spieler, der das Argument vorgetragen hat, darf dabei mit abstimmen).

- Stimmen **mehr** als die Hälfte der Spieler dem Argument zu, so wird der Kandidat zum UNIKUM und in den „Zirkel der UNIKUMS“ aufgenommen indem er in die andere Tischhälfte gelegt wird. Die in den Zirkel aufgenommenen Karten werden in eine Reihe gelegt, sodass jederzeit nachvollzogen werden kann, in welcher Reihenfolge sie aufgenommen wurden.
- Stimmen nur die Hälfte oder weniger dem Argument zu, so bleibt der Kandidat ein solcher und in der entsprechenden Tischhälfte liegen. Er kann aber später mit einem neuem Argument erneut zum UNIKUM vorgeschlagen werden.

Nach der Abstimmung ist der nächste Spieler an der Reihe einen der verbliebenen Kandidaten als UNIKUM vorzuschlagen. So wird reihum weiter vorgeschlagen, argumentiert und abgestimmt, bis jeder Spieler 2 mal (bei 5 bis 7 Spielern) bzw. 3 mal (bei 3 bis 4 Spielern) eine Karte vorgeschlagen hat.

C) Wertung

Die Tippzettel der Spieler werden aufgedeckt und ausgewertet. Bei der Wertung werden nur Karten berücksichtigt, die in den *Zirkel der Unikums* aufgenommen wurden.

Wertung	
Position	Berechnung Punkte
Erster	10 minus Position
Vorletzter	Position
Letzter	2 mal Position
Summe:	

Jeder Spieler erhält für die Karte, bei der er auf die erste Position getippt hat 10 Punkte minus die wirklich erreichte Position an der diese Karte in den *Zirkel der Unikums* aufgenommen wurde.

Kam sie also z.B. als erste in den Zirkel, so erhält er 9 Punkte. Kam sie als 10., später oder auch gar nicht in den

Zirkel, so erhält er keine Punkte.

Für seinen Tipp des vorletzten UNIKUMS erhält der Spieler Punkte entsprechend der Position, an der die Karte tatsächlich in den Zirkel aufgenommen wurde.

Für seinen Tipp des letzten UNIKUMS erhält der Spieler Punkte entsprechend der tatsächlichen Position im Zirkel mal zwei.

Jeder Spieler addiert die Punkte, die er für seine drei Tipps bekommen hat. Der Spieler mit der höchsten Punktesumme gewinnt.

5. Tipp

Wenn man nach einer Partie gleich noch einmal mit dem selben Themenset spielen will, so ist das problemlos möglich, wenn man vereinbart, dass im ersten Spiel genannte Argumente nicht wieder verwendet werden dürfen.

6. Variante

Anstatt die Argumente nur auf die ausliegenden Kandidaten zu beschränken, kann man auch vereinbaren, dass die vorgetragenen Argumente die vorgeschlagenen UNIKUMS in ihrer Einzigartigkeit von allen erdenklichen Zahlen und Formen abheben muss.