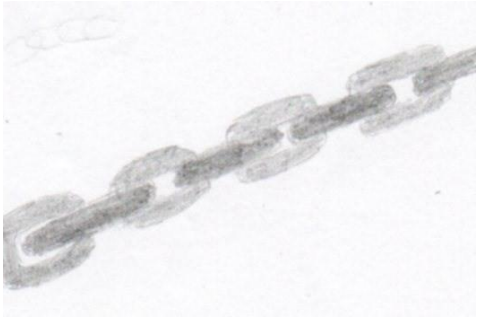
Versklavt



Bei diesem Spiel ist ein gutes Gedächtnis sehr hilfreich. Es geht darum herauszufinden, hinter welchem Namen welcher Mitspieler steckt, um diesen auf seine Seite zu ziehen.

Material

- kleine Papierzettel
- Stifte

Durchführung

- Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis.
- Jeder erhält einen kleinen Zettel und einen Stift.
- Jeder überlegt sich nun für sich irgendeinen Namen (z.B. von berühmten Persönlichkeiten oder von Comic-Figuren) und schreibt diesen auf den Zettel.
- Der Spielleiter sammelt die Zettel ein und mischt sie durch.
- Er liest einen Zettel nach dem anderen laut und deutlich einmal vor. Die Spieler versuchen sich, die Namen einzuprägen.
- Ein Spieler beginnt. Er versucht, einen der Namen auf den Zetteln einem der Spieler zuzuordnen. Z.B.: "Michael, du bist Asterix."
- Stimmt die Aussage, so muss sich der angesproche Spieler zu dem ratenden Spieler setzen. Er ist nun kein individueller Spieler mehr, sondern der "Sklave" vom besagten Spieler und hilft ihm, die anderen Teilnehmer zu entlarven.
- Ein Spieler darf solange raten, bis er einen Namen falsch zuordnet. Dann rät der jeweils angesprochene Spieler weiter.
- Wird ein Spieler entlarvt, der bereits mehrere "Sklaven" hat, so wechselt die ganze Gruppe zu dem ratenden Spieler.
- Der Spieler, der am Ende als letzter "freier Mensch" übrig bleibt und alle anderen als seine "Sklaven" in seiner Gruppe hat, gewinnt.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES