

Cyrano

Ein Spiel für 4 bis 9 Dichter
von Angèle & Ludovic Maublanc



Spielmaterial

- 1 Schreibblock (1)
- 81 Stimmkarten (9 Sets mit jeweils 9 Symbolkarten) (2)
- 9 Symbolfiguren + 9 Standfüße (3)
- 9 Stifte (4)
- 55 Reim & Themen-Karten (mehrsprachig) (5)
- 1 Spielregelheft
- 1 Kartenturm (6)

Ziel des Spiels

Wie einst der Dichter Cyrano helfen die Spieler einem zaghaften, verliebten Verehrer. Er steht am Fuße des Turms, in dem seine Angebetete lebt, und trägt Gedichte vor. Dadurch will er das Recht erlangen, sie auf dem Balkon zu treffen. Je origineller die Verse sind, desto schneller darf er hinaufklettern. Wenn er geschmackvoll dichtet, kann er außerdem die Schöne verführen, die Treppe herunter und ihm entgegen zu gehen.

Wer als Erster die beiden Liebenden vereinen kann, gewinnt die Partie!

Wichtiger Hinweis: Keine Sorge – es ist nicht nötig, ein besonders begabter Poet zu sein, um bei diesem Spiel zu gewinnen. Ein wenig Raffinesse und taktisches Geschick sind unter Umständen viel wichtiger...

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält eine Symbolfigur (3), die er vor sich auf den Tisch stellt, so dass jeder sie sehen kann.
- Jeder bekommt ein Set Karten, die alle Symbole der Spieler zeigen (einschließlich seines eigenen). (2) Wenn weniger als 9 Spieler teilnehmen, werden die Karten der nicht verwendeten Symbole aus dem Spiel genommen.
- Die 55 Reim- und Themen-Karten (5) werden als verdeckter Stapel neben dem Kartenturm in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Schreibblock (1) und einen Stift (4). Auf der linken Seite des Blatts kann der Spieler seine süßen Verse notieren. Rechts ist der Turm abgebildet, an dessen Fuß der zaghafte Verehrer steht.



Jeder Spieler erhält:

- ein Blatt vom Schreibblock (1)
- einen Stift (4)
- eine Symbolfigur samt Standfuß (3)
- ein Set mit 9 Karten, die den Symbolen aller Spieler entsprechen (2)

Bei weniger als 9 Spielern kommen die nicht verwendeten Symbole aus dem Spiel.

Die 55 Reim- und Themen-Karten werden gemischt und in die Tischmitte gelegt (5).

Spielablauf

Das Spiel verläuft über **mehrere Runden**.

In jeder Runde schreiben die Spieler einen vierzeiligen Vers auf. Je nach dessen Schönheit und Originalität können die Spieler dann Kästchen ihres Turmes abhaken, so dass die Liebenden einander näher kommen.

Ablauf einer Spielrunde

Phase 1: Gedichte schreiben

Der (beliebig ermittelte) Startspieler dreht die erste Karte des Stapels um, steckt sie oben in den Kartenturm und nennt das Thema (1).

Dann deckt er die beiden nächsten Karten vom Stapel auf, steckt sie in den Turm (2 & 3) und nennt die **zwei Reim-Endungen**, die **in dieser Runde verwendet** werden müssen.

Die Spieler beginnen nun, ihre Gedichte zu verfassen. Dabei müssen sie das **Thema berücksichtigen** und die **beiden vorgegebenen Reim-Endungen** verwenden. Zwei Zeilen müssen mit einer der beiden zufällig gezogenen Reim-Endungen enden, die anderen beiden müssen die zweite Endung aufweisen. Bei der Auswahl der Wörter ist deren Klang entscheidend, nicht die Schreibweise.

Beispiel: Soll ein Vers auf „-ar“ enden, ist der Begriff „Februar“ ebenso korrekt wie das Wort „Jahr“.

Es gibt keine anderen Vorgaben für die Reime: Das Versmaß ist ebenso frei wie die Wahl der Reimform. **Es ist hilfreich und erwünscht, dem Gedicht einen Titel zu geben.**

Die Spieler können die auf den Karten angegebenen Beispielwörter verwenden, wenn sie keine eigenen Ideen haben – doch für diese Begriffe gibt es keine Belohnung.

Bei den ersten Partien sollte man so lange warten, bis jeder sein Gedicht vollendet hat. Wozu der Stress? Es ist ja nur ein Spiel! Und es ist gar nicht so einfach, unter diesen Bedingungen kreativ zu sein ...

Später kann man beispielsweise festlegen, dass noch eine Minute Zeit bleibt, sobald nur noch zwei Spieler an ihren Gedichten feilen.

Phase 2: Originalität der Gedichte

Beginnend mit dem Startspieler trägt nun jeder reihum im Uhrzeigersinn sein Gedicht vor und nennt dessen Titel.

In dieser Phase kommt es in erster Linie auf das letzte Wort jeder Zeile an. Nachdem der Spieler sein Gedicht vorgelesen hat, nennt er noch einmal seine vier Reimwörter.

Falls die übrigen Spieler dieselben Reimwörter verwendet haben, müssen sie dies nun mitteilen.

Für jedes Reimwort, das er als Einziger verwendet hat, kann der Spieler ein Kästchen abhaken – unten an der Strickleiter beginnend. (Die auf der Karte genannten Beispielwörter zählen dabei nicht.)

Beispiel: Die vier Reimwörter meines Gedichts sind „haben“, „Gaben“, „begehrt“ und „wert“. Wenn „begehrt“ das einzige Wort ist, das kein anderer Spieler verwendet hat, darf ich ein einziges Kästchen der Strickleiter abhaken. Das nächste Mal sollte ich mich wohl um mehr Originalität bemühen!



Der Startspieler steckt die ersten drei Karten des Stapels in den Kartenturm (und achtet darauf, dass die richtige Sprache sichtbar ist).

So werden **2 Reim-Endungen** und **1 Thema** vorgegeben.



Die Spieler notieren gleichzeitig ihren Vierzeiler.

Beginnend mit dem Titel tragen die Spieler ihre Gedichte vor.

Jeder Spieler wiederholt seine **4 Reimwörter**, um zu prüfen, ob jemand anderes diese ebenfalls verwendet hat.

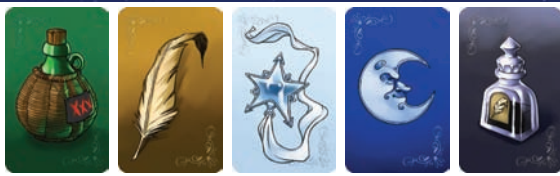
Nachdem alle Spieler ihr Gedicht vorgetragen und eventuell Kästchen auf ihrem Blatt abgehakt haben, beginnt die nächste Phase.
Kreuzt ein Spieler ein Kästchen mit einem Schal an, bedeutet dies, dass er die Etage der entsprechenden Farbe erreicht hat.

Unvollständiges oder fehlerhaftes Gedicht: Wenn ein Spieler seinen Vierzeiler nicht vollendet hat, kann er trotzdem für Reimwörter, die er als Einziger verwendet hat, Kästchen abhaken. Hat ein Spieler die falsche Reim-Endung verwendet – also z. B. „-au“ statt „-aul“ – geht er dafür leer aus, kann aber gegebenenfalls für andere, richtige Reime noch Kästchen ankreuzen.

Phase 3: Schönheit des Gedichts

Vor der Abstimmung nennt der Startspieler zur Erinnerung noch einmal die Titel aller Gedichte.

Dann **entscheidet sich jeder Spieler geheim** für das Gedicht, das ihm in dieser Runde am besten gefallen hat, und wählt die entsprechende Stimmkarte mit dem Symbol des Dichters. **Natürlich darf man auch für sein eigenes Werk stimmen!**



Hinweis: Es bietet sich an, während die Gedichte vorgetragen werden, bereits die Stimmkarten diskret zu sortieren. Dann kann man sich bei der Abstimmung schneller entscheiden.

Mit dieser Abstimmung können die Spieler die Angebotete Schritt für Schritt von ihrem Turm herablocken.

Sobald alle ihre Wahl getroffen haben, werden die Stimmkarten gleichzeitig umgedreht.

Jeder Spieler kann bei seinem Turm **ein Kästchen pro Spieler ankreuzen, der genauso gestimmt hat wie er selbst!** Man muss also seinen guten Geschmack unter Beweis stellen und erraten, welcher Spieler die meisten Stimmen bekommen wird. Die Spieler haken die entsprechende Anzahl an Kästchen ab – oben am Turm beginnend und die Treppe stufenweise hinabsteigend.

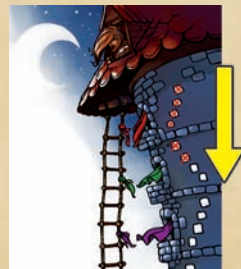
Beispiel: Ich stimme für Angela, da mir ihr Gedicht am besten gefällt. Drei andere Spieler haben sich genauso entschieden. Ich darf also drei Kästchen meines Turmes ankreuzen, so dass die Schöne drei Stufen herabsteigt!

Für jedes Reimwort, das **nur er** verwendet hat, kreuzt er ein Kästchen an.
(Der Verehrer steigt hinauf.)



Jeder Spieler stimmt für das Gedicht, das ihm am besten gefällt.

Jeder Spieler kreuzt ein Feld pro Spieler an, der genauso gestimmt hat wie er.
(Die schöne Roxane steigt vom Turm herab.)



Ende der Partie und Sieger

Wer die Partie gewinnen will, muss erreichen, dass der Verehrer und dessen Angebetete sich am Ende einer Runde in derselben Etage befinden. Wenn am Ende einer Runde keiner gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Der linke Nachbar des bisherigen Startspielers wird neuer Startspieler.

Wenn sich auf dem Blatt eines Spielers die Schöne in derselben Etage aufhält wie ihr Verehrer (d. h. die angekreuzten Kästchen der Strickleiter und der Treppe haben dieselbe Etage erreicht), hat dieser Spieler gewonnen. Sollte die Angebetete sich in einer tieferen Etage befinden als ihr Verehrer, steigt sie natürlich sofort wieder zu ihm empor – ach, die Liebe ist ja so schön!

Wenn es mehreren Spielern in derselben Runde gelingt, die beiden Liebenden zu vereinen, gibt es mehrere Sieger. Das ist wahre Freundschaft!

Reim-Duell für alle, die keine Freunde haben!

Wenn mehrere Spieler gleichzeitig gewinnen, kann man diesen Gleichstand auch lösen, indem man vergleicht, welcher der Spieler eine höhere Etage erreicht hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, können die Spieler ein Reim-Duell veranstalten!

Es wird ausgelost, welcher der Duellanten beginnt. Die anderen Spieler ziehen eine Reim- und Themen-Karte und verkünden, welche Reim-Endung die Duellanten verwenden müssen; die Beispielwörter werden nicht vorgelesen.

Beim Reim-Duell wird kein Thema vorgegeben.

Der erste Duellant beginnt mit einer Zeile, die mit der vorgegebenen Endung endet.

Der im Uhrzeigersinn nächste Duellant setzt das Gedicht fort, so dass es sich auf die erste Zeile reimt ..., und so weiter.

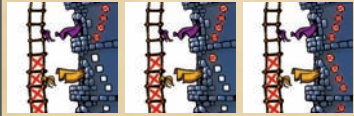
Wenn einer der Duellanten nicht weiter weiß, kann er um eine neue Reim-Endung bitten: Die anderen Spieler ziehen dann eine neue Reim- und Themen-Karte und nennen die Reim-Endung, aber nicht die Beispiele. Jeder Duellant darf im Laufe des Duells nur ein einziges Mal um eine neue Reim-Endung bitten.

Fällt diesem Duellanten ein zweites Mal kein passender Reim ein, zählen die übrigen Spieler rückwärts von 5 bis 0. Hat er bis dahin das Gedicht nicht fortsetzen können, scheidet er aus dem Duell aus.

Das Duell endet, wenn nur noch ein einziger Duellant übrig ist.

Dieser hat dann die Partie gewonnen!

Wenn ein Spieler die beiden Liebenden auf dieselbe Etage (identische Farbe bei Schal und Vorhang) führt, hat er gewonnen.



Beispiel 1:

*Ich stehe vor der gelben Etage, doch meine Schöne ist noch in der violetten Etage ...
Ich habe noch nicht gewonnen.*

Beispiel 2:

*Ich stehe vor der gelben Etage, meine Schöne ebenfalls ...
Ich habe gewonnen!*

Beispiel 3:

Ich stehe vor der gelben Etage, meine Schöne ist schon eine Etage unter mir und steigt zu mir nach oben ... Ich habe gewonnen!

Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige Spieler, der die höhere Etage erreicht hat.

Herrscht weiterhin Gleichstand, kommt es zu einem Reim-Duell.

- Eine Karte mit einer Reim-Endung wird aufgedeckt. Das Thema ist frei.
- Der erste Duellant wird ausgelost und nennt einen Satz, den er mit der vorgegebenen Reim-Endung beendet.
- Der nächste Duellant setzt das Gedicht nach denselben Regeln fort.
- Fällt einem Spieler kein Reim ein, darf er um eine neue Reim-Endung bitten – allerdings nur einmal während des gesamten Duells.
- Wenn dieser Duellant ein zweites Mal nicht weiter weiß, scheidet er aus.

Das Duell endet, wenn nur noch ein einziger Spieler übrig ist.

Cyrano ist ein Spiel von Repos Production

Tel.: +32(0)477254518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • B-1170 Bruxelles - Belgien • www.rprod.com

Spielidee: Angèle & Ludovic Maublanc

Redaktion: „Die Belgier mit dem Sombrero“ alias Cédric Caumont & Thomas Provoost

Layout: Alexis Vanmeerbeek

Illustrationen: Pierô

Übersetzung: Birgit Irgang

Die Belgier mit dem Sombrero bedanken sich bei Martine und Dets, Benoît und Anne-Marie, Nicolas Doguet, Frédéric Daguéné, Elfine & Gwendoline, Georges Brassens und Jacques Brel.

© REPOS PRODUCTION 2010. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Dieses Spiel darf ausschließlich zum privaten Vergnügen verwendet werden.



REPOS
PRODUCTION