

RORSCHACH

Keine Lust Regeln zu lesen? Das Erklärvideo gibt es hier ▶



rorschach.deep-print-games.com

Ihr erwacht aus unruhigen Träumen. Als ihr euch umseht, merkt ihr, dass etwas nicht stimmt. Ihr blickt auf weiße Wände ohne Fenster. Die Tür ist vergittert. „Wie geht es euch?“, fragt eine männliche Stimme. Ihr folgend, blickt ihr in eine Ecke des Raums. Im Schatten sitzt ein älterer, bärtiger Mann in weißem Kittel an einem Tisch. Er stellt sich als Professor Rorschach vor. Er sei Psychiater. Ihr seid verwirrt. Es gehe euch blendend, sagt ihr. Es müsse sich um einen Irrtum handeln, dass ihr hier seid. Rorschach lächelt. „Natürlich“, sagt er. „Machen wir doch einen Test und finden heraus, ob ich euch wirklich gehen lassen kann. Oder besser gesagt, spielen wir ein Spiel ...“

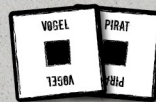
Spielmaterial

100 Bildkarten



Rückseite

100 Wortkarten



Rückseite

18 Marker

3 Sets in Schwarz:



Set



Rückseite

3 Sets in Weiß:



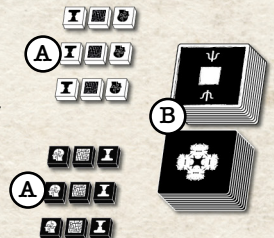
Set



Rückseite

Spielvorbereitung

1. Bildet zwei etwa gleich große Teams und setzt euch einander gegenüber an den Tisch.
2. Jedes Team nimmt die 9 Marker einer Farbe und legt sie getrennt nach Sets offen vor sich aus (A).
3. Mischt die Wortkarten und Bildkarten getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Stapel zwischen euch (B).
4. Bestimmt ein Team zum **Testteam** der ersten Runde. Das andere Team ist in dieser Runde das **Vergleichsteam**.



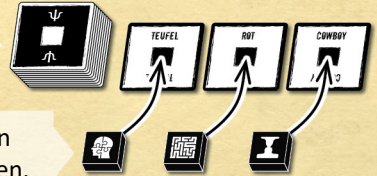
Spielablauf

Rorschach wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde paart eine Person geheim Wörter und Tintenfleck-Bilder miteinander. Die anderen versuchen, diese Wort-Bild-Paare zu erraten. Das Team, dem dies am besten gelingt, gewinnt.

Jede Runde läuft wie folgt ab:

Zunächst führt das **Testteam** folgende vorbereitende Schritte aus:

Deckt 3 Karten vom Wortkartenstapel auf und legt sie offen in einer Reihe neben dem Stapel aus.



Nimmt dann eines eurer Marker-Sets und legt je einen dieser Marker offen in die Mitte jeder der 3 Wortkarten.

Deckt 4 Karten vom Bildkartenstapel auf und legt sie mit etwas Abstand voneinander in der Form eines Quadrats aus.

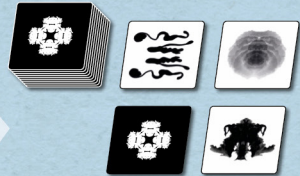


Bestimmt schließlich noch eine Person aus euren Reihen zur **Testperson** dieser Runde. Diese nimmt sich die 3 Marker eines weiteren eurer Sets und legt sie vor sich ab.



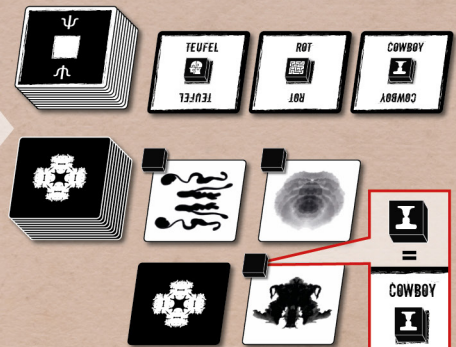
Im Anschluss muss das **Vergleichsteam** eine der aufgedeckten Bildkarten aus dem Spiel nehmen:

Beratet euch hierzu, welches Bild wohl am deutlichsten einem der Worte zuzuordnen ist, und dreht dieses Bild mit der Rückseite nach oben.



Dann übernimmt die **Testperson**:

Nimm deine 3 Marker verdeckt auf die Hand und ordne den 3 aufgedeckten Bildern geheim je eine der 3 Wortkarten zu. Das tust du, indem du in die obere linke Ecke jedes Bildes **verdeckt** einen deiner Marker legst (und damit jedem Bild dasjenige Wort zuordnest, auf dessen Marker das gleiche Symbol abgebildet ist). Welches Wort du welchem Bild zuweist, ist dabei natürlich ganz deiner Assoziationsfreude überlassen.



Danach ist der Rest des **Testteams** an der Reihe:

Beratslagt euch laut oder flüsternd. (Die **Testperson** darf euch natürlich keinerlei Hinweise geben.) Bestimmt dann **eines** der 3 aufgedeckten Bilder, von dem ihr das zugeordnete Wort zu wissen glaubt. Nehmt dazu den Marker des entsprechenden Symbols und legt ihn **offen** am unteren Rand des gewählten Bildes ab.



Dann darf auch noch das **Vergleichsteam** raten, indem es neben eurem Marker entweder:

a) einen seiner Marker mit dem gleichen Symbol ablegt (womit es eurer Auswahl zustimmt)



oder

b) einen seiner Marker mit einem anderen Symbol ablegt (weil es dessen zugehöriges Wort hinter dem Bild vermutet).



Im Anschluss kommt es zur **Wertung** (eine *Wertungs-Schnellübersicht findet ihr übrigens auf der Rückseite dieser Spielanleitung*). Die **Testperson** deckt hierzu den Marker auf, der in der oberen linken Ecke des von euch gewählten Bildes liegt, und entweder ist euer Tipp:

A) richtig, weil auf diesem Marker das gleiche Symbol abgebildet ist wie auf dem von euch gelegten Marker,



oder

B) falsch, weil auf diesem Marker ein anderes Symbol abgebildet ist.

A) Habt ihr **richtig** getippt, überprüft zudem, wie das **Vergleichsteam** getippt hat:

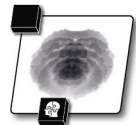
Hat das **Vergleichsteam** auch **richtig** getippt, legt das entsprechende Bild in die **Schachtel** zurück.



Hat das **Vergleichsteam** **falsch** getippt, legt das entsprechende Bild **als Siegpunkt** vor euch ab.



Im Anschluss habt ihr einen weiteren Rateversuch (das **Vergleichsteam** darf diesmal **nicht** raten). Legt dazu einen eurer übrigen Marker offen am unteren Rand eines der zwei übrigen Bilder ab. Dann deckt die **Testperson** auch bei diesem Bild ihren Marker auf ...



Habt ihr erneut **richtig** getippt, legt dieses zweite Bild **als Siegpunkt** vor euch ab.
Habt ihr **falsch** getippt, erhält stattdessen das **Vergleichsteam** das Bild und legt es als Siegpunkt vor sich ab.

Habt ihr erneut **richtig** getippt, legt auch dieses zweite Bild **als Siegpunkt** vor euch ab. Habt ihr **falsch** getippt, kommt es zurück in die Schachtel.

B) Habt ihr **falsch** getippt, überprüft auch, wie das **Vergleichsteam** getippt hat:

Hat das **Vergleichsteam** ebenfalls **falsch** getippt, so endet die Runde, ohne dass ein Bild als Siegpunkt verteilt wird.

Hat das **Vergleichsteam** **richtig** getippt, erhält es das entsprechende Bild und legt es **als Siegpunkt** vor sich ab.

Schnellübersicht der verschiedenen Wertungsszenarien:

	Tipp des Testteams ist:	Tipp des Vergleichsteams ist:	Wer bekommt das Bild?	Erhält das Testteam 2. Tipp?	Wer bekommt das 2. Bild, wenn der 2. Tipp richtig ist?	Wer bekommt das 2. Bild, wenn der 2. Tipp falsch ist?
1.	richtig	richtig	Niemand	Ja	Testteam	Vergleichsteam
2.	richtig	falsch	Testteam	Ja	Testteam	Niemand
3.	falsch	falsch	Niemand	Nein	-	-
4.	falsch	richtig	Vergleichsteam	Nein	-	-

Nachdem die **Wertung abgeschlossen** ist, nimmt alle Marker eures jeweiligen Teams wieder zurück und legt sie getrennt nach Sets vor euch ab. Entfernt außerdem die restlichen aufgedeckten Bildkarten (und die verdeckte Bildkarte) sowie die drei aufgedeckten Wortkarten aus der Auslage und legt sie in die Schachtel zurück.

Im Anschluss startet eine neue Runde, in der eure Teamrollen vertauscht sind. (Das Testteam ist diesmal also das Vergleichsteam und umgekehrt.)

Spielende

Das Spiel endet mit dem Sieg eines Teams, wenn es nach einer Wertung mindestens vier Bilder als Siegpunkte besitzt und gleichzeitig mindestens zwei Siegpunkte Vorsprung auf das andere Team hat.

„Bravo“, ruft Rorschach, der euch die ganze Zeit genau beobachtet hat. „Ihr habt den Test bestanden und könnt gehen!“ Als ihr alle aufstehen wollt, hebt der Professor jedoch die Hand. „Natürlich gilt das nur für das siegreiche Team!“, sagt er und lächelt. „Ihr anderen habt den Test nicht bestanden, aber vielleicht gebe ich euch bald eine neue Chance ...“



Spieldesign: Kristian Klooß
Grafik: Fiore GmbH, Kristian Klooß
Redaktion: Peter Eggert, Viktor Kobilke
Spielanleitung: Viktor Kobilke

© 2021 Deep Print Games GmbH,
 Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
 Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
 Pegasus Spiele GmbH,
 Am Straßbach 3,
 61169 Friedberg,
 Deutschland.
www.pegasus.de



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,
 des Spielmaterials oder der Illustrationen ist
 nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

