



MACKE

Ein spaßig-kommunikatives
Spiel für Gruppen

Spielanleitung

KURZE SPIELERKLÄRUNG:

„Macke“ ist ein lustiges, kommunikatives Partyspiel, in dem es nicht nur ein paar Macken zu entdecken gibt. 350 tolle Fragen und 150 verrückte Macken sorgen für ein abwechslungsreiches Spielvergnügen.

ZIEL DES SPIELS:

So schnell wie möglich die Macken der anderen Spieler durch Beobachten zu erraten und die eigene Macke so darzustellen, dass sie klar zu erkennen ist, von den anderen Spielern aber nicht erraten wird.

SPIELMATERIAL:

50 Mackenkarten

mit je 3 Macken zum Aussuchen

70 Fragenkarten

mit je 5 Fragen zum Auswählen

SPIELVORBEREITUNGEN:

Zu Beginn werden die Karten aus der Spielverpackung gründlich gemischt und auf **zwei Kartenstapel** (entsprechend ihrer Farbe) aufgeteilt. Jeder Mitspieler zieht nun verdeckt **eine der Mackenkarten** vom grünen Macken-Stapel und **sucht sich eine** der drei beschriebenen Macken aus, die er als seine Macke spielen möchte. Für die ersten Macke-Runden empfehlen wir nach der Einstiegsviariante zu spielen, die unter „Spielvarianten“ erklärt wird.

DREI MACKEN-TYPEN:

- 1. Macken, die jemand hauptsächlich während der Antwort in seine Gestik einbaut**, wie z. B. mit den Fingern schnipsen, am Hals kratzen, auf dem Stuhl herumrutschen etc.
- 2. Macken, die die Sprache und die Art des Redens betreffen** wie z. B. Stottern, einen bestimmten Begriff erwähnen etc.
- 3. Macken, die jemand macht, während die anderen antworten** wie z. B. die anderen unterbrechen etc.

1. SPIELPHASE „FRAGEN“:

Wenn alle Spieler eine Macke haben, **eröffnet der Älteste** die Runde, indem er die oberste gelbe Fragenkarte zieht. Sein linker Mitspieler darf sich - ohne die Fragen zu sehen - eine Frage **zwischen 1 und 5** aussuchen.

Jeder Mitspieler beantwortet reihum im Uhrzeigersinn die **gleiche Frage** und spielt dabei seine Macke.

Ein kleiner Tipp:

Wenn man sich gleich noch ein paar Macken dazu überlegt, kommen die anderen nicht so schnell auf die richtige Macke.

2. SPIELPHASE „TIPPEN“:

Auf eine Frage-Runde folgt immer eine Tipp-Runde. **Jeder Spieler** muss in der Tipp-Runde einen Verdacht zu einem Spieler seiner Wahl und dessen Macke äußern. Der Spieler, der als Erster geantwortet hat, beginnt auch hierbei. Es folgen alle anderen im Uhrzeigersinn. Es darf immer nur **ein Verdacht** geäu-

bert werden. Wird ein Spieler durch den Tipp eines Mitspielers **entlarvt**, beantwortet er in den folgenden Runden normal die gestellte Frage und konzentriert sich auf das Erraten der Macken der Anderen.

Diese beiden Spielphasen wechseln sich immer ab. Auf die Tipp-Runde folgt wieder eine Frage-Runde. Dieses Mal muss der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die Frage auswählen und zuerst beantworten. Derjenige, der in der gerade abgeschlossenen Runde die Frage als Erster beantwortet hat, stellt die Frage.

SPIELENDE:

Das Spiel dauert so lange, bis alle Macken erraten wurden.

SPIELVARIANTEN:

1. Einsteiger: Für die ersten Macke-Spielrunden bestimmen die Spieler einen **Spielleiter** aus ihrer Runde, der für ein ganzes Spiel die Leitung übernimmt.

Der Spielleiter hat folgende Aufgaben:

- Notieren der ausgesuchten Macken
- Überwachen, dass die Macken der Spieler auch deutlich genug gespielt werden, und ggf. Ermahnungen der Mitspieler, ihre Macken deutlicher zu spielen
- Verteilen der Fragenkarte an den Spieler, der an der Reihe ist, und Moderation der Gruppe in der Phase der Beantwortung
- ggf. Einleiten von Spielvarianten gegen Ende des Spiels (siehe weitere Spielvarianten)

2. Chefsache: Zu Beginn wird eine Person zum Spielleiter gewählt. Dieser hat die Aufgabe für jeden Mitspieler eine Mache aus den Karten (oder eine selbst ausgedachte) auszuwählen und sie diesem mitzuteilen (ggf. zu erklären). Der Spielleiter kann natürlich, wenn er möchte, auch mitspielen, er darf nur nicht mitraten.

Der Spielleiter hat des Weiteren die Aufgaben, die in der Einsteigervariante beschrieben wurden.

3. Überraschung: Die Mitspieler verabreden zu Beginn des Spiels eine Mackenziffer (1, 2 oder 3), ziehen dann eine Mackenkarte und spielen alle die Macke, die unter der entsprechenden Ziffer erklärt wird.

4. Entlarvte Spieler: Wird ein Spieler durch den Tipp eines Mitspielers entlarvt, scheidet er aus dem Spiel aus.

5. Mehrere Tipps: Wird das Spiel irgendwann langatmig, können nach der Tipp-Runde alle Spieler so viele Tipps abgeben, wie sie wollen.

6. Spieldauer: Falls sich das Spiel besonders lange hinzieht, ist eine letzte Runde möglich, in der das Ziel ist, dass alle ihre noch nicht erkannten Macken so offensichtlich übertrieben darstellen, dass sie entlarvt werden müssen.

7. Neustart: Wird ein Spieler durch den Tipp eines Mitspielers enttarnt, darf er sich eine neue Mackenkarte ziehen und eine Mache auswählen. Zu Beginn dieser Spielvariante sollte dann eine Rundenanzahl oder feste Spieldauer vereinbart werden.