

# Eine Chance für die Liebe



## Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Kommunikationsspiel  
Spielerzahl: 3-8  
Altersempfehlung: ab 16 Jahre  
Spieldauer: ca. 60 Minuten



Was glauben Sie,

wer Ihrer Mitspieler steht auf seidene Unterwäsche? Wer würde sich am besten zum Verkäufer in einem Sex-Shop eignen? Wem trauen Sie die größte Ausstrahlung auf das andere Geschlecht zu? Wen stimulieren Nacktszenen im Fernsehen am meisten?

Die Antwort auf diese und viele andere Fragen um die ewigwährenden Themen Liebe, Lust und Leidenschaft bestimmen Sie und Ihre Mitspieler - in amourös-amüsanten Runden, in denen kein Auge trocken bleibt!

Und sollten Sie dabei unter Beweis stellen, daß Sie Ihre Mitspieler genauso gut einzuschätzen vermögen wie sich selbst, wird Ihre „Liebeskurve“ steigen und steigen und steigen...

Spielen Sie „Eine Chance für die Liebe - Das Spiel, das zueinander führt“, und Sie werden die geheimsten Wünsche Ihres Partners, Ihrer Freunde und Bekannten kennenlernen.

Spielen Sie diesen frech-fröhlichen Fragespaß, bei dem Sie vieles über andere und so manches über sich selbst erfahren werden, damit Sie auch weiterhin mitreden können -wenn es um das Thema Nr. 1 geht!

## **Spielziel**

Wer nach 15 heißen Runden seine Liebeskurve „auf die Spitze“ getrieben hat, ist Sieger. Doch Sie werden schnell feststellen, daß das Gewinnen in diesem Spiel eigentlich nur Nebensache ist - im Vordergrund stehen statt dessen anregende und amüsante Gespräche sowie kurzweilige Unterhaltung.

## **Spielmaterial**

- 1 Spielplan
- 150 „Wer kennt sich aus?“-Karten
- 130 „Von mir an Euch“-Karten
- 115 „Analle“-Karten
- 112 Votums-Karten (je 14 in 8 Farben)
- 8 Klammern
- 1 Block „Liebeskurve“
- 1 Spielfigur
- 1 Würfel

### **Einige Worte vorab...**

*Wie man sich leicht denken kann, ist es sehr empfehlenswert, "Eine Chance für die Liebe" mit einer gemischten Gruppe - Frauen und Männer möglichst gleichmäßig vertreten - zu spielen. Natürlich ist es auch nicht ausgeschlossen, daß nur Frauen bzw. nur Männer teilnehmen. Es sei aber nicht vorenthalten, daß das Spiel hierdurch einen großen Teil seines Reizes, vor allem was die zwischenmenschlichen Abläufe anbelangt, verliert. Ebenso sei daraufhingewiesen, daß das Spiel mit jedem weiteren Teilnehmer interessanter wird-je mehr Spieler, desto besser!*

*Übrigens: Wird in der Spielregel von „dem Spieler“ gesprochen, ist damit selbstverständlich auch jede Angehörige des weiblichen Geschlechts gemeint - zugunsten der einfacheren Leseweise haben wir uns entschieden, auf das umständliche und verwirrende „Spieler/in“ zu verzichten.*

## **Spielvorbereitung**

Alle Karten werden nach Kategorien - "Wer kennt sich aus?" (Fragezeichen), „An alle" (3 Herzen) und „Von mir an Euch" (Herz mit Pfeil) - sortiert, gut gemischt und mit der Textseite nach unten auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans gelegt (die „Wer kennt sich aus?"-Karten müssen in 2 gleichgroße Stapel aufgeteilt werden).

Die Spielfigur wird auf ein beliebiges Feld der herzförmigen Laufbahn gestellt.

Jeder Spieler erhält:

- einen Satz, also 14 Votums-Karten: 8 Farbkarten in den Spielerfarben, 3 A/B/C-Karten, 2 Ja/Nein-Karten und 1 Passe-Karte (alle diese Karten müssen mit einer gleichfarbigen Rückseite versehen sein),
- die Klammer derselben Farbe,
- 1 Blatt vom „Liebeskurven“-Block, das er auf einer der großen Flächen des Spielplans mit seiner Farbklammer festklemmt. Hierbei sollte er die Fläche benutzen, vor der er sitzt, und die Klammer so befestigen, daß jeder ihre Farbe erkennen kann - so weiß während des Spiels immer jeder Teilnehmer, wer welche Farbe spielt.

*Hinweis: Nehmen weniger als 8 Spieler teil, sortiert jeder Spieler vor Spielbeginn die Farben, die nicht vertreten sind, aus seinem Kartensatz aus und legt sie beiseite; sie werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.*





## Allgemeiner Spielverlauf

*Zunächst soll hier der allgemeine Spielablauf erklärt werden. Auf die einzelnen Kartenarten, die Punktwertung und deren Notierung auf der Liebeskurve wird im Anschluß daran eingegangen.*

Der Spieler mit dem größten Brustumfang (*im Zweifelsfalle bitte nachmessen!*) beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er einmal mit dem Würfel und bewegt die Spielfigur entsprechend - im Uhrzeigersinn - vorwärts. Das Feld, auf dem die Figur zu stehen kommt, gibt an, von welchem Stapel der Spieler (*der „Vorleser“*) nun eine Fragekarte ziehen und laut vorlesen muß (die Karte anschließend wieder zurück unter den entsprechenden Kartenstapel schieben). Würfelt ein Spieler das Fragezeichen, bewegt er die Figur nicht, sondern zieht statt dessen die oberste Karte von einem der beiden „Wer kennt sich aus?“-Stapel und liest sie vor (siehe dazu „Fragezeichen“).

Die vorgelesene Frage wird nun von allen Spielern beantwortet, indem sich jeder für eine seiner Votums-Karten entscheidet. Die ausgewählten Karten werden immer - gleichgültig, um welche Fragekategorie es sich handelt - zunächst verdeckt abgelegt. Erst wenn auf diese Weise jeder Spieler eine seiner Karten ausgespielt hat, werden sie reihum (im Uhrzeigersinn), stets mit dem Spieler links vom Vorleser beginnend, - Karte für Karte - aufgedeckt. (*Der Vorleser offenbart also immer als letzter einer Runde seine Karte.*)

Falls ein Spieler möchte, kann er nach dem Aufdecken seiner Karte begründen, warum er sich gerade für diese Antwort entschieden hat. In diesen Begründungen - *ob witzig oder ernsthaft, in knappen Sätzen oder vielen Worten, wahr oder frei erfunden, anständig oder anzüglich, freundlich oder bissig* - liegt die Würze des Spiels! Es sei an dieser Stelle aber ausdrücklich daraufhingewiesen, daß es nicht Pflicht ist, Begründungen abzugeben; man kann also auch seine Votums-Karte ohne jeglichen Kommentar ausspielen.

*Hier sollte jeder Spieler für sich die Spielweise wählen, die ihm am meisten zusagt und den größten Spielspaß bringt.*

Anschließend werden die durch die Antworten erworbenen Punkte auf der Liebeskurve eingetragen.

Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe: Er würfelt, bewegt die Figur vorwärts, zieht die entsprechende Frage-Karte usw.

Durch die Punktnotierung nähern sich die Liebeskurven der Spieler mit jedem Zug dem rechten Rand des Blattes. Nach genau 15 Zügen wird jeder Spieler mit seiner *-je nach Ergebnissen mehr oder minder steilen* - Liebeskurve diesen Rand erreicht haben. Damit endet das Spiel (siehe „Spielende“).



## Die verschiedenen Kartenarten und ihre Bewertungen

„Von mir an Euch“ (Herz mit Pfeil)



Diese Fragen beziehen sich stets auf den Spieler, der sie vorliest. Alle anderen Spieler müssen mit ihren Votums-Karten (Ja/Nein- bzw. A/B/C-Karten) die Antwort bestimmen, von der sie glauben, daß sie auch der Spieler, der die Frage vorgelesen hat, geben wird. Der Spieler am Zug hat beispielsweise folgende Karte vorgelesen:

### Von mir an Euch

**Habe ich in der Pubertät heimlich mit Gleichaltrigen in Sexmagazinen geschmökert?**

Nun legen alle Spieler entweder die Ja- oder die Nein-Karte vor sich ab, ebenso auch der fragende Spieler selbst (*er muß es ja schließlich wissen!*).

*Wurde eine Frage mit drei Alternativ-Antworten (A, B oder C) vorgelesen, wird entsprechend verfahren, lediglich mit dem Unterschied, daß die Spieler in diesem Fall natürlich nicht aus den Ja/Nein-, sondern den ALBIC-Karten ihre Antwort auswählen.*

Will sich ein Spieler nicht eindeutig zu einer Frage äußern, kann er statt einer Ja/Nein- bzw. A/B/C-Karte auch die Passe-Karte spielen (siehe „Passe-Karten“). Der Spieler, der am Zug ist und die „Von mir an Euch“-Frage vorgelesen hat, darf jedoch nicht passen.

Nachdem jeder Spieler sein Votum abgegeben hat, werden die Karten reihum aufgedeckt (*und begründet?*) und anschließend ausgewertet.





## Bewertung

Nachdem auch der Vorleser als letzter der Runde seine Karte aufgedeckt hat, wird überprüft, wie viele der Antworten der Mitspieler mit seiner eigenen übereinstimmen. Für jede Übereinstimmung erhält er einen Punkt, insgesamt aber maximal 3 Punkte.

Alle anderen Spieler erhalten ebenfalls, wenn sie die Antwort des Vorlesers richtig eingeschätzt haben, 1 Punkt, anderenfalls gehen sie leer aus.

## Beispiel:

*Nehmen wir einmal an, es spielen 6 Personen: Alexandra, Christian, Franco, Hilde, Norbert und Sonja. Norbert ist der Vorleser und hat auf die Frage, ob er als Jugendlicher in Sexheften geschmökert hat, mit „Ja“ geantwortet. Franco, Hilde, Christian und Sonja haben ebenfalls ihre Ja-Karten gelegt, lediglich Alexandra ist der Meinung, daß Norbert ein „anständiges Kind“ war, und spielt folglich ihre Nein-Karte aus. Norbert erhält nun 3 Punkte (obwohl er 4 Übereinstimmungen (Franco, Hilde, Christian und Sonja) erzielen konnte, bekommt er trotzdem nur maximal 3 Punkte), und alle anderen - außer Alexandra! - je 1 Punkt, da sie mit der Antwort von Norbert übereinstimmen.*

*(Wie die Punkte auf der Liebeskurve notiert werden, wird ausführlich im Abschnitt „Liebeskurve“ erklärt.)*

„An alle“ (3 Herzen)



Diese Fragen richten sich an alle Spieler. Jeder Teilnehmer muß mit einer seiner Votums-Karten (Spielerfarben) festlegen, auf wen seiner Meinung nach die vorgelesene Frage am meisten zutrifft. Dazu wählt er die Karte mit der Farbe, die zu dem Spieler gehört, den er sich „ausgeguckt“ hat, und legt sie vor sich ab. Selbstverständlich darf ein Spieler auch die eigene Farbe spielen, wenn er der Meinung ist, daß die Frage auf ihn selbst am ehesten zutrifft. Anschließend werden wieder - wie gehabt - alle Karten der Reihe nach aufgedeckt und ausgewertet.

Auch hier kann ein Spieler die Passe-Karte spielen, wenn er keine eindeutige Aussage machen möchte. Im Gegensatz zu den „Von mir an Euch“-Fragen darf bei den „An alle“-Fragen auch der Spieler, der die Frage vorgelesen hat, passen!

## Bewertung

Bei den „An alle“-Fragen sind nicht die möglichen Übereinstimmungen, sondern einzig die Farben, die von den Spielern ausgespielt wurden, von Bedeutung.

Ein Spieler erhält für jede Karte, die von seiner Farbe aufgedeckt wurde, 1 Punkt. Auch wenn ein Spieler seine eigene Farbe gespielt hat, darf er sich dafür 1 Punkt gutschreiben. Eine Höchstgrenze gibt es nicht (*man kann also bis zu 8 Punkte in einer "An alle"-Runde bekommen*).

**Beispiel:**

*Auf die Frage*

**An alle**

**Augenblicke „danach“. Wer von uns schläft als erster ein?**

*entscheiden sich 3 der 6 Spieler (Christian, Hilde und Franco) für Alexandra und spielen ihre Farbe (was Alexandra nun gar nicht verstehen kann?!). Norbert wählt Sonja (er ist ihr Freund und sollte es eigentlich wissen), Sonja legt ebenfalls ihre eigene Farbe (wie es scheint, kennt Norbert sie wirklich!), und Alexandra schließlich legt Francos Farbe ab.*

*Alexandra erhält also 3 Punkte, da ihre Farbe von 3 Spielern gespielt wurde. Sonja bekommt 2 Punkte und Franco schließlich 1 Punkt. Die anderen drei Spieler erhalten für diesen Zug keine Punkte, da von ihren Farben keine Karten ausgespielt wurden. (Punktnotierung siehe „Liebeskurve“.)*

**Joker-Karten**

Unter den „Von mir an Euch“- und "An alle"-Karten befinden sich jeweils 10 Joker-Karten. Sollte ein Spieler eine solche Karte ziehen, darf er selbst eine beliebige Frage (gemäß der entsprechenden Kategorie) formulieren und beantworten lassen. Möchte er dies nicht, schiebt er die Joker-Karte wieder unter den entsprechenden Stapel zurück und liest statt dessen die nächste Fragekarte vor.

**Freie Wahl** (Stern)



Landet die Spielfigur auf einem dieser Felder, darf der Spieler, der sie bewegt hat, sich aussuchen, ob er eine Karte vom „Von mir an Euch“-Stapel oder vom „An alle“-Stapel ziehen möchte.

(„Wer kennt sich aus?“-Fragen können nicht gewählt werden!)





### Passe-Karten

Jeder Spieler verfügt über eine Passe-Karte, die er bei einer „Von mir an Euch“- oder „An alle“-Frage anstelle einer anderen Votums-Karte ausspielen darf, wenn er sich vor einer eindeutigen Stellungnahme „drücken“ möchte. Allerdings verliert er hierdurch 1 Punkt (siehe „Liebeskurve“).

„Wer kennt sich aus?“ (Fragezeichen) **?**

Würfelt ein Spieler das Fragezeichen, bewegt er die Spielfigur nicht, sondern zieht statt dessen eine Karte von einem der beiden Fragezeichen-Stapel. Er liest die Frage sowie die 3 Antwort-Alternativen vor - allerdings ohne in irgendeiner Weise bereits darauf hinzudeuten, welches die richtige Antwort (fetter gedruckt) ist. Anschließend bestimmt er einen beliebigen Mitspieler, dessen Antwort auch für ihn selbst gelten soll. Hierbei wird er natürlich denjenigen wählen, von dem er glaubt, daß er das richtige Ergebnis am ehesten wissen wird.

Nun spielen alle Spieler eine Votums-Karte (A/B/C-Karte) aus. *(Der Vorleser legt ebenfalls eine Buchstabenkarte ab, und zwar diejenige, die der richtigen Antwort entspricht.)* Anschließend werden alle Karten aufgedeckt und mit dem richtigen Ergebnis verglichen. Hat sich ein Spieler für die richtige Antwort entschieden, erhält er 2 Punkte; bei einer falschen Antwort geht man leer aus.

### Beispiel:

*Alexandra liest eine Frage vor und bestimmt Hilde zu derjenigen, deren Antwort auch für sie gelten soll.*

*Nach dem Aufdecken ergibt sich folgendes Bild: Die richtige Antwort wußten Hilde, Norbert und Franco. Sonja und Christian haben beide daneben getippt. Demnach erhalten Hilde, Norbert, Franco - und Alexandra (durch Hildes richtige Antwort) je 2 Punkte, die beiden anderen Spieler bekommen keine Punkte. Hätte sich Alexandra beispielsweise für Christian anstelle von Hilde entschieden, hätte sie ebenfalls - wie Christian - keine Punkte erhalten. (Punktnotierung siehe „Liebeskurve“.)*

Der Zug eines Spielers ist nach einem Fragezeichen-Wurf noch nicht zu Ende. Nachdem die „Wer kennt sich aus?“-Karte abgehandelt ist und die Punkte auf der Liebeskurve eingetragen worden sind, überprüft der Spieler am Zug, auf welchem Feld die Spielfigur steht und verfährt gemäß diesem, d.h. er zieht eine entsprechende Karte, liest sie vor usw.



*Ein Spieler, der ein Fragezeichen gewürfelt hat, liest also immer 2 Fragen vor: zuerst eine „ Wer kennt sich aus?“-Frage und anschließend entweder eine „ Von mir an Euch“- oder eine "An alle"-Frage, je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur gerade steht. Dementsprechend wird bei einem Fragezeichen-Wurfauch immer zweimal gepunktet.*

## **Liebeskurve**

Alle Spieler notieren auf ihren Liebeskurven-Blättern die Punkte, die sie in den einzelnen Zügen erhalten haben, indem sie die kleinen Herzen treppenartig mit Strichen verbinden. Begonnen wird immer bei dem besonders markierten Herz in der linken unteren Ecke, anschließend wird die Kurve nach rechts weitergeführt, bis nach 15 Spielzügen alle Kurven die letzte Spalte erreicht haben.

*Hinweis: Durch die Art der Notierung müssen alle Spieler immer gleichzeitig mit ihren Liebeskurven am rechten Rand des Blattes ankommen. Ist dies nicht der Fall, so wurden Fehler bei der Notierung gemacht.*

In der Notierung unterscheiden sich die einzelnen Kategorien teilweise:

„Von mir an Euch“- und „An alle“-Fragen

Alle Spieler machen zuerst einen waagrechten Strich nach rechts, d.h. sie verbinden das momentane Ende der Liebeskurve (zu Beginn das „Startherz“) mit dem Herz, das als nächstes in derselben Reihe rechts davon liegt.

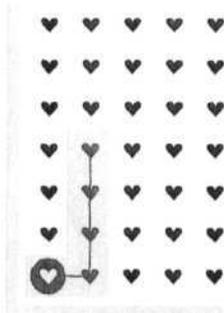
*Wichtig: Diese waagrechte Linie ziehen auch die Spieler, die in diesem Zug keine Punkte erhalten haben. Denn: Dieser Strich dient nicht zur Markierung von Punkten, sondern lediglich zum Fortführen der Liebeskurve nach rechts - pro Zug um eine Spalte -, 50 daß sie bei jedem Spieler - völlig unabhängig davon, ob und wieviel Punkte er insgesamt erhalten hat - nach 15 Zügen die letzte Spalte mit Herzen erreicht.*

Danach markieren dann die Spieler, die Punkte sammeln konnten, diese, indem sie eine senkrechte Gerade nach oben ziehen - für jeden Punkt ein Herz weiter.

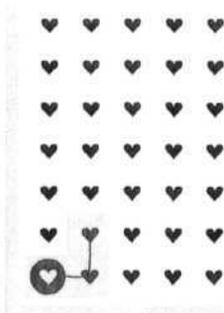
Beispiel (für eine „Von mir an Euch“-Frage):

*Sie erinnern sich noch an unser erstes Beispiel? Daß Norbert bereits als Jugendlicher in Sexmagazinen blätterte... und dafür insgesamt 3 Punkte erhalten hat? Alle anderen - außer Alexandra - hatten Norbert richtig eingeschätzt und je 1 Punkt erhalten. Die Liebeskurven von beispielsweise Norbert, Sonja und Alexandra sehen also nach der ersten Runde folgendermaßen aus:*

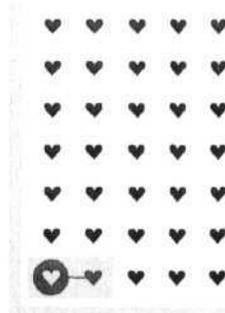




**Norbert**  
**3 Punkte** = 1 waagrecht,  
 3 senkrecht



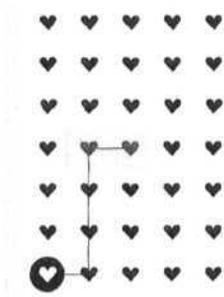
**Sonja**  
**1 Punkt** = 1 waagrecht,  
 1 senkrecht



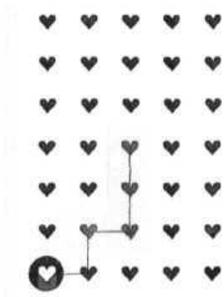
**Alexandra**  
**0 Punkte** = 1 waagrecht

**Beispiel** (für eine „An alle“-Frage):

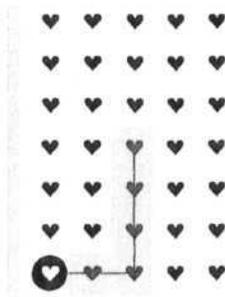
*Anschließend konnte Alexandra auftrumpfen, da sie - vermutlich - als erste der Runde einschläft Ihre Farbe wurde insgesamt dreimal ausgespielt, sie erhielt also 3 Punkte. Sonja kam auf 2 und Franco auf 1 Punkt.*



**Norbert**  
**0 Punkte** - | waagrecht



**Sonja**  
**2 Punkte** = 1 waagrecht,  
 2 senkrecht



**Alexandra**  
**3 Punkte** = 1 waagrecht,  
 3 senkrecht

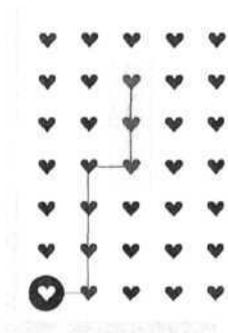
„Wer kennt sich aus?“-Fragen

Für die „Wer kennt sich aus?“-Karten besteht eine kleine Ausnahme gegenüber den beiden anderen Kategorien: es entfällt der waagrechte Strich!

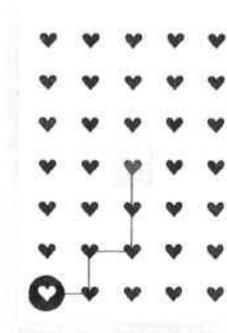
*Hier steigen die Kurven also entweder 2 Herzen direkt senkrecht nach oben, oder es geschieht gar nichts.*

Beispiel:

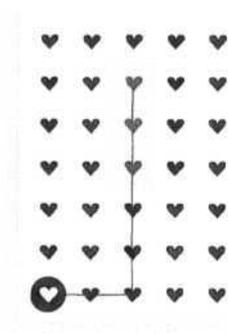
*Alexandra war Vorleserin und hatte Hilde bestimmt, zusätzlich für sie zu antworten. Alle außer Sonja und Christian wußten die richtige Antwort und erhielten dafür jeweils 2 Punkte.*



**Norbert**  
2 Punkte = 2 senkrecht



**Sonja**  
0 Punkte = nichts geschieht



**Alexandra**  
2 Punkte = 2 senkrecht

Da Alexandra ein Fragezeichen gewürfelt hatte, muß sie nun - nachdem die Liebeskurven verändert wurden - noch eine „Von mir an Euch“- bzw. „An alle“-Frage vorlesen (*je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur gerade steht*).

Anschließend wird ein zweites Mal gewertet und das Ergebnis wieder auf der Liebeskurve markiert.

*Durch diese zweite Frage eines Fragezeichen-Wurfs wird gewährleistet, daß auch hier ein waagrecht Strich gezogen wird, so daß also die Grundregel „Pro Zug eine Spalte weiter“ bestehen bleibt.*





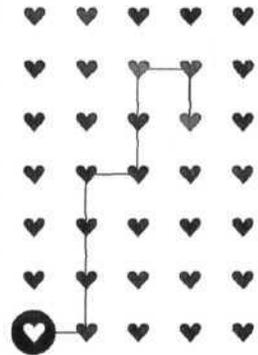
### Passe-Karten

Spielt ein Spieler eine Passe-Karte aus, verliert er einen Punkt, d.h. er macht - wie üblich - zuerst einen waagrechten Strich nach rechts und anschließend einen senkrechten - allerdings nach unten!

### Beispiel:

*Norbert hat sich bei der für ihn heiklen Frage, ob er mehr als einen Teilnehmer der Spielrunde begehrenswert findet, einer eindeutigen Aussage enthalten - schließlich ist Sonja, seine Freundin, auch anwesend ... und sie ist ja sooo eifersüchtig! (Norbert hat in diesem Fall aber nicht bedacht, daß keine Antwort durchaus auch eine Antwort sein kann...!)*

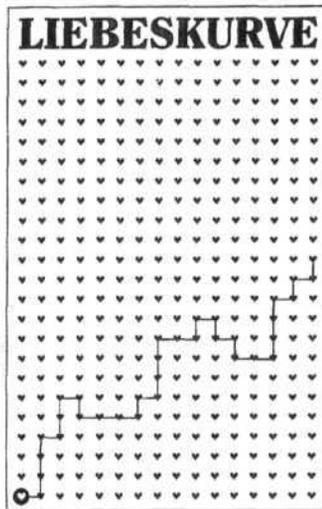
*Norbert*  
-1 Punkt = 1 waagrecht,  
1 senkrecht (nach unten!)



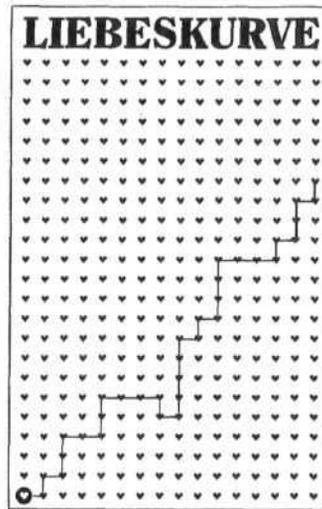
Übrigens: Tiefer als auf die unterste Herzreihe kann man durch das Ausspielen der Passe-Karte mit seiner Liebeskurve nicht mehr sinken - aber das ist ja auch tief genug!

*Die endgültigen Liebeskurven der drei Spieler Norbert, Sonja und Alexandra sehen am Ende unseres „Bei-Spiels“ folgendermaßen aus:*

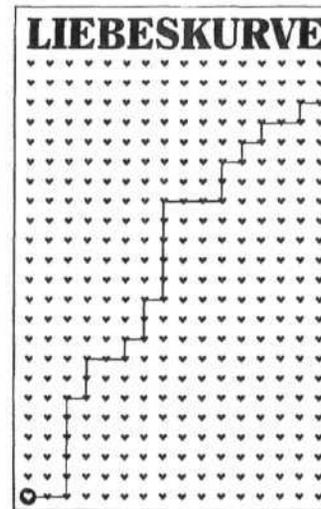




Norbert



Sonja



Alexandra



Norbert hat nach starkem Start recht schnell nachgelassen; ausschlaggebend für seine letztlich nur schwach gestiegene Liebeskurve war, daß er insgesamt 3mal die Pässe-Karte gespielt hat - und „Drückebergerei“ ist eben nicht angesagt in diesem offenerzigen Spiel! Sonja weist eine recht ausgeglichene Kurve vor; mit kleinen „Aufs“ und „Abs“ steigt sie beständig nach oben. Alexandra schließlich scheint eine „Kennerin der Materie“ zu sein, denn fast von Beginn an schießt ihre Kurve unaufhaltsam dem höchsten Punkt des Diagramms entgegen.

Übrigens: Sollte sich wirklich ein solcher „shooting star“ unter den Teilnehmern befinden, daß er noch vor dem Spielende über das Ziel hinausschießt, d. h. mit seiner Liebeskurve die





*oberste Herzreihe überschreitet, legt er einfach ein zweites Blatt an das erste an und setzt auf diesem seine Kurve fort.*

## **Spielende**

Nach dem 15. Zug (die Liebeskurven aller Spieler haben die letzte Spalte am rechten Rand des Blattes erreicht), ist das Spiel zu Ende. Gewinner ist, wer mit seiner Liebeskurve insgesamt am höchsten klettern konnte.

Wie man nun die einzelnen Liebeskurven und deren Entwicklungen auslegt, welche Bedeutung man dem gesamten Ergebnis beimißt, hängt sicher stark von der Sichtweise des einzelnen Spielers ab.

Wir empfehlen: Nehmen Sie das Ganze nicht zu ernst! Weder ist eine eher „flache“ Kurve ein Anzeichen dafür, daß man das Wort „Leidenschaft“ nur vom Hörensagen kennt, noch bedeutet eine steile Kurve, daß man auch ein „steiler Zahn“ ist! Spielen Sie doch einfach noch eine weitere Partie von „Eine Chance für die Liebe“ - mal sehen, wer nun das beste Ergebnis erzielen kann?!

## **Spielregel-Kurzfassung**

### **Spielziel**

Mit seiner Liebeskurve den höchsten Punkt erreichen.

### **Spielvorbereitung**

Die Spielfigur auf ein beliebiges Feld der Spielbahn stellen.

Alle Fragekarten nach Kategorien - Wer kennt sich aus?, An alle, Von mir an Euch - sortieren und als gut gemischte Stapel (verdeckt) auf dem Plan ablegen.

Jeder Spieler erhält:

- einen Satz Votums-Karten,
- 1 Klammer in der gleichen Farbe,
- 1 Liebeskurven-Blatt.

### **Spielverlauf**

Reihum würfeln und die Spielfigur entsprechend im Uhrzeigersinn vorwärtsziehen. Das Feld, auf dem sie landet, bestimmt die Kategorie, von der anschließend eine Frage vorgelesen

und von allen Spielern mittels der Votums-Karten (zunächst verdeckt!) beantwortet wird. Bei einem „Freie Wahl“-Feld: entweder eine "Von mir an Euch"- oder eine „An alle“-Frage wählen.

„Von mir an Euch“-Fragen:

Alle Spieler antworten mit Ja oder Nein bzw. A, B oder C. Anschließend werden alle Antworten aufgedeckt und mit der Antwort des „Vorlesers" verglichen: Der „Vorleser" erhält für jede Übereinstimmung 1 Punkt, aber max. 3 Punkte. Die Mitspieler bekommen ebenfalls je 1 Punkt, wenn sie die Antwort des „Vorlesers" richtig eingeschätzt haben.

Die Punkte werden auf der Liebeskurve notiert: zuerst einen waagrechten Strich nach rechts (auch bei Spielern, die keine Punkte erhalten haben!), dann senkrecht nach oben - pro Punkt ein Herz weiter.

„An alle“-Fragen:

Alle Spieler antworten mit ihren Farbkarten. Nach dem Aufdecken erhält jeder Spieler für jede Karte, die von seiner Farbe offenliegt, 1 Punkt (also bis zu 8). Die Punktnotierung ist die gleiche wie bei den „Von mir an Euch“-Fragen.

Würfelt ein Spieler das Fragezeichen, liest er eine „Wer kennt sich aus?"-Frage vor. Geantwortet wird mit den A/B/C-Karten. Der „Vorleser" bestimmt einen beliebigen Mitspieler: dessen Antwort gilt auch für ihn. Für eine richtige Antwort erhält man 2 Punkte, ansonsten geht man leer aus.

Wichtig: Hier wird bei der Notierung auf der Liebeskurve auf den waagrechten Strich verzichtet; also entweder zwei Herzen direkt nach oben oder gar nichts eingetragen.

Anschließend noch eine weitere Frage vorlesen: wird bestimmt durch das Feld, auf dem die Spielfigur steht.

Passe-Karte:

Kann anstelle jeder anderen Votums-Karte gespielt werden, will man sich vor einer eindeutigen Antwort „drücken". Führt auf der Liebeskurve zu einem Punktverlust, d. h. daß zuerst ein waagrecht und anschließend ein senkrechter Strich - nach unten! - gemacht wird.

Spielende

Nach genau 15 Zügen erreichen die Liebeskurven aller Spieler die letzte Spalte am rechten Blattrand. Der Spieler, dessen Kurve dort den höchsten Punkt erreicht hat, ist Sieger.

