

# THERAPY



## SPIELREGELN

3-6 Spieler

## Inhalt

Das Spielbrett

2 Würfel

je 1 Couch in 6 verschiedenen Farben

36 "Geschafft"-Stifte (von jeder Farbe 6)

132 Therapy-Karten

360 Wissens-Karten

36 Phantasie-Karten

1 Fintenklecks-Büchlein

Legen Sie außerdem für jeden Spieler

einen Schreibstift und ein Blatt

Papier als Rezeptblock bereit.

## Ziel des Spiels

Meistern Sie alle 6 Lebensabschnitte, indem Sie Ihre Couch mit 6 verschiedenen "Geschafft" Stiften füllen, die farblich jeweils zu den Lebensabschnitten (die Stillzeit, die Kindheit, die Jugend, die Reife, das Alter, das "Andere Ich".) passenn. Wer das als Erster schafft und mit voller Couch die Ziellinie erreicht oder überquert, der hat gewonnen.

## Vor jedem Spiel

1. Sortieren Sie die Karten in 8 Kategorien, und legen Sie die Stapel, Gesicht nach unten, auf die entsprechenden Felder des Spielbretts. (Die 36 Phantasie-Karten werden gleichmäßig verteilt auf die Wissenskarten, d.h. jeweils 6 Karten liegen unter jedem der 6 Lebensabschnitt-Päckchen).
2. Jeder Spieler wählt 1 Couch einer ihm genehmen Farbe. (Achtung: Es ist nicht erlaubt, aus der gewählten Farbe auf den Geisteszustand eines Mitspielers zu schließen!). Jeder Spieler setze seine Couch in seine farblich passende Therapie-Praxis auf dem Spielbrett.
3. Jeder Spieler sieht sich an, wer rechts neben ihm/ihr sitzt. Das ist Ihr Therapeut.
4. Alle Spieler würfeln reihum mit beiden Würfeln. Wer die höchste Zahl wirft, beginnt. Danach gellt das Spiel im Uhrzeigersinn reihum weiter. :

## Und nun geht's los

1. Der Spieler, der am Zug ist, wirft beide Würfel und setzt seine Couch im Uhrzeigersinn *um* die entsprechende Zahl von Feldern weiter. Eine eigene oder fremde Therapie-Praxis zählt dabei wie ein normales Feld. Dann führt er die Anweisungen aus, die auf dem Feld stehen, das er gerade erreicht hat.
2. "Geschafft"-Stifte sammeln: Um die eigene Couch um einen Stift zu bereichern, muß ich entweder  
-einen Patienten kurieren, der in meiner Therapie-Praxis landet, oder  
-eine Frage von einer Wissens-Karte-richtig beantworten.

## Die Felder auf dem Spielbrett

### Therapie

Wenn Sie verrückt genug sind, in der Therapie-Praxis eines Mitspielers zu landen, dann werden Sie dessen Patient und er Ihr Therapeut. Er nimmt die oberste Therapie-Karte auf und liest ihnen die Frage vor (wobei er Sie an der linierten Stelle mit Ihrem Vornamen anredet). Sie antworten aber nicht direkt, sondern notieren Ihre Antwort klammheimlich auf Ihrem Rezeptblock. Der Therapeut notiert seinerseits auf seinem Rezeptblock, was er denkt, daß Sie denken. Bei Bewertungs-Fragen reicht die Skala von 1 (=sehr niedrig) bis 10 (=sehr hoch), und eine Abweichung von 1 Punkt nach oben oder unten gilt noch als Übereinstimmung. Bei "Welcher Spieler" Fragen zählen auch der Therapeut und der Patient zum zur Wahl stehenden Personenkreis. Nun werden die Notizen verglichen. |

1. Die Antworten stimmen überein:  
Der Therapeut hat seinen Patienten kuriert und darf einen "Geschafft" Stift beliebiger Farbe in seine Couch stecken. Der Patient seinerseits ist gleich noch mal dran und darf erneut würfeln und ziehen.
2. Die Antworten stimmen nicht überein:  
Der Patient bleibt in der Praxis, bis er erneut dran ist und wieder von demselben Therapeuten behandelt wird. So lange, bis er als geheilt entlassen werden kann!

## **Gruppentherapie, die eigene Praxis oder eine unbesetzte Praxis**

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, nimmt einer Ihrer Mitspieler - aber nicht Ihr Therapeut - die obere Therapie-Karte auf und liest sie vor. Sie schreiben wieder Ihre Antwort heimlich auf Ihren Rezeptblock. Nun einigen sich Ihre Mitspieler in öffentlicher Sitzung, wie Ihre Antwort wohl lauten mag, und die Antwort der Gruppe wird wieder mit Ihrer Antwort verglichen.

1. Die Antworten stimmen überein:  
Der Patient entscheidet, welcher der Therapeuten nun einen "Geschafft" Stift für seine Couch wählen darf. Und der Patient darf erneut würfeln und ziehen.
2. Die Antworten stimmen nicht überein:  
Der Patient bleibt stehen. Und wenn er wieder dran ist, unterzieht er sich wieder der Gruppentherapie. So lange, bis er als geheilt entlassen wird.

## **Wissen**

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, nimmt einer Ihrer Mitspieler die oberste Karte vom davor liegenden Lebensabschnitt-Stapel (gleiche Farbe!) auf und liest Ihnen die Frage vor.

1. Sie antworten richtig:  
Sie bekommen einen "Geschafft" -Stift der entsprechenden Farbe. Wenn Sie bereits einen Stift dieser Farbe haben, bekommen Sie keinen Stift, sondern dürfen erneut würfeln und setzen.
2. Sie antworten falsch:  
Nichts passiert. Sie geben das Spiel an Ihren Nachbarn zur Linken weiter und warten auf Ihre nächste Runde.

## **Wissen/Chance**

Auf diesem Feld haben Sie die Wahl. Entweder Sie tun gar nichts und warten, bis Sie erneut ans Spiel kommen. Oder Sie lassen sich eine farblich passende Wissens-Frage stellen.

1. Ihre Antwort ist richtig:  
Sie bekommen einen "Geschafft"-Stift der entsprechenden Farbe.
2. Ihre Antwort ist falsch;  
Sofort ab mit Ihnen ins Psychose-Zentrum!

## **Psychose**

Wer hierher geschickt wird, muß sofort einen bereits errungenen "Geschafft" Stift seiner Wahl wieder weglegen. (Blöde Frage! Wer noch keinen hat, braucht natürlich keinen abzugeben!). Wenn die Runde das nächste Mal wieder an ihn kommt, wirft er mit EINEM (!) Würfel und verläßt das Psychose-Zentrum in Richtung des Pfeiles, dessen Nummer mit der gewürfelten Augenzahl übereinstimmt. So erreicht er die nächstgelegene Therapie-Praxis und muß sich dort **sofort**, der Therapie unterziehen, bis er als geheilt entlassen wird.

# Phantasie und Fintenkleckse

Wenn Sie auf einem Phantasie-Feld landen, nimmt einer Ihrer Mitspieler - aber nicht Ihr Therapeut - die oberste Phantasie-Karte auf, dreht sie auf die "A"-Seite oder "B"-Seite, je nachdem was auf dem Phantasie-Feld steht und zeigt Ihnen den entsprechend nummerierten Fintenklecks aus dem Büchlein, natürlich auch je nachdem die "A"-Seite, bzw. "B"-Seite. Nun liest er Ihnen laut drei mögliche Antworten vor, von denen Sie eine wählen müssen. (Die "richtige" Antwort ist fett gedruckt und entspricht der Mehrheit aus einem repräsentativen Test).

1. Ihre Antwort ist 'richtig':  
Wählen Sie einen "Geschafft" -Stift für Ihre Couch, und geben Sie das Spiel an den Mitspieler zu Ihrer Linken weiter
2. Ihre Antwort ist 'falsch':  
Gehen Sie sofort ins Psychose-Zentrum und legen Sie einen Ihrer "Geschafft" Stifte (falls Sie welche haben) wieder weg.

## Therapeut

Sie haben die Möglichkeit, daß Ihr Therapeut (die Person, die rechts von Ihnen sitzt) jede beliebige Wissen-, Wissen/Chance- oder Phantasiefrage (Fintenklecks) für Sie beantwortet. Sie bitten Ihren Therapeuten einfach, sich die Frage anzuhören und danach laut zu antworten. Entschließen Sie sich, seinem Rat zu folgen, erhält Ihr Therapeut die gleiche Belohnung oder Bestrafung wie Sie (natürlich je nachdem, ob die Frage richtig oder falsch beantwortet wurde). Entschließen Sie sich, seinen Rat zu mißachten, erhält Ihr Therapeut weder seine Belohnung, noch **seine** Strafe.

## Wergewinnt?

Sobald Sie alle 6 verschiedenfarbigen "Geschafft" -Stifte auf Ihrer Couch haben, müssen Sie versuchen, das Ziel-Feld zu erreichen oder zu überschreiten. Das fällt nun leichter, da Sie alle Tests bestanden und somit keine Therapie mehr nötig haben. Wenn Sie also auf einer Therapie-Praxis oder einem Gruppentherapie-Feld landen, würfeln Sie einfach noch einmal und setzen weiter. Auf allen anderen Feldern müssen Sie jedoch die Anweisungen befolgen, auf denen Sie landen. Wenn Sie als erster mit voller Couch das Ziel-Feld erreichen oder überschreiten, dann sind alle anderen die Dummen. Denn Sie allein haben gewonnen!

**Hinweis:** Im normalen Spiel zählt das Ziel-Feld als Wissens-Feld mit freier Wahl der Kartenfarbe.

## Warnung

Die Erfinder von THERAPY lehnen jede Verantwortung für psychische oder soziale Schäden ab, die bei übermäßiger Anwendung von THERAPY auftreten könnten. Es hat deshalb keinen Zweck, sie an ihrem ständigen Aufenthaltsort im Psychose-Zentrum von Washington mit Briefen oder Anrufen zu belästigen.

**MB**  
**SPIELE**

©1994 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der  
Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, 59494 Soest.  
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,  
Davidgasse 92-94, A-1100, Wien.  
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,  
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

04193D0694