

E P H R A I M K I S H O N

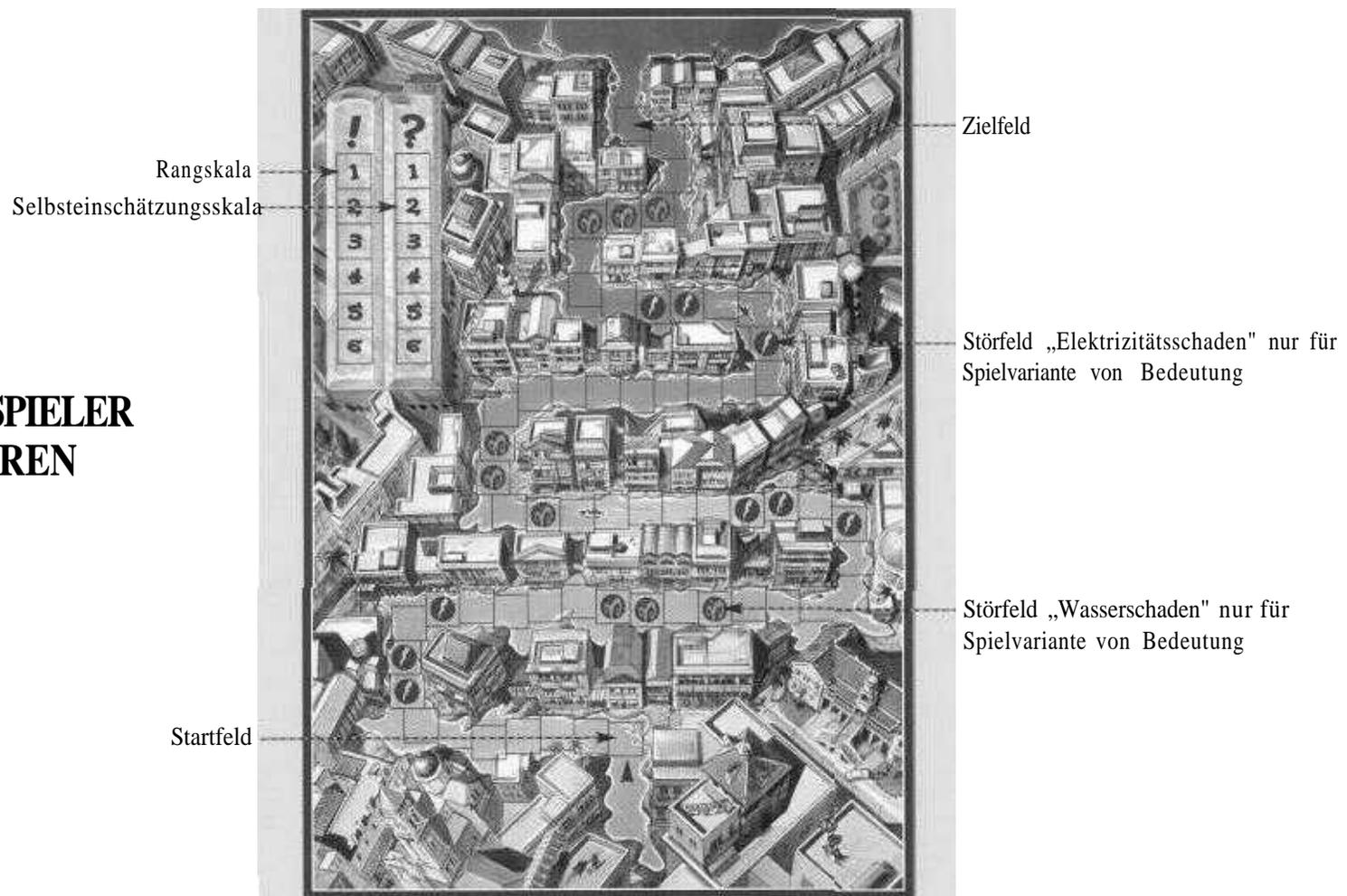
DER BLAUMILCH- KANAL

Das humorvoll-kreative Spiel
nach der berühmten Satire



Wie Sie aus der berühmten Filmsatire wissen, flüchtete eines Tages Kasimir Blaumilch aus der Irrenanstalt und begann mit einem geklauten Preßlufthammer die Hauptstraße von Tel Aviv aufzureißen. Sein Ziel war es, einen Kanal bis zum Meer zu bauen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Ephraim Kishons närrischer Figur, Kasimir Blaumilch, und buddein ihren eigenen Kanal. In humorvollen Spielrunden improvisieren sie Reden zu kuriosen Themen, finden verblüffende Bildunterschriften zu Fotos aus dem bekannten Film, lösen Probleme ideenreich ganz nach Kishonscher Manier und kreieren die tollsten Reime. Die Spieler entdecken beim Bau ihres Blaumilchkanals mit Witz und grotesken Aussagen ungeahnte Talente und verblüffen ihre Mitspieler meisterhaft auf dem amüsanten Weg zum Spielgewinn.

**FÜR 3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN**



1 Spielanleitung
1 Spielplan
1 Sanduhr

Vier Stapel Aufgabenkarten:

30 Bildkarten



30 Kein-Problem-Karten

30 Reimkarten („Gut gereimt“)



120 Redekarten (Jetzt rede ich)

Für die Spieler:

6 x 5 Bewertungskarten
6 x 40 BlaumiIchkanal-Kärtchen
6 x 2 Spielsteine
6 Bleistifte
1 Block

Für die Spielvariante zusätzlich:

6 x 20 (+22 Reserve-) Blaumilch-Jokerkärtchen

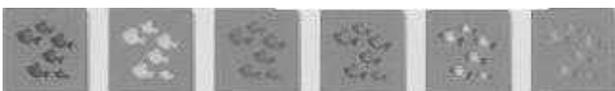
VOR DEM KANALBAU

Lösen Sie vor dem allerersten Spiel die vorgestanzten Teile aus den Tableaus und sortieren Sie die **Karten** in vier Stapel.

- 1- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
2. Die vier Kartenstapel werden mit der blauen Seite nach oben daneben gelegt.
3. Die Sanduhr wird bereitgestellt.
4. Jeder Spieler erhält:
 - einen Stift und einige Zettel vom Block
 - Bewertungskarten



Und zwar eine weniger als Spieler beteiligt sind. (Beispiel: 5 Spieler nehmen teil: Jeder Spieler erhält 4 Bewertungskarten mit den Werten 1-2-3-4.)



- 40 Kanalkärtchen
Die 240 Kanalkärtchen werden nach ihren Farben sortiert. Jeder Spieler wählt sich eine Farbe und erhält die 40 Kanalkärtchen. Kärtchen von nicht benötigten Farben werden aus dem Spiel genommen.
- 2 Spielsteine in seiner Farbe, die er vor sich auf den Tisch stellt.

Spielvariante:

Im Anschluß an diese Spielregel wird eine anspruchsvollere Spielvariante mit taktischen Möglichkeiten erklärt. Entscheiden sich die Spieler für diese, erhält jeder zusätzlich



20 Blaumilch-Jokerkärtchen. Übrige Jokerkärtchen bilden einen Vorrat neben dem Spielplan.

Hinweis: Die Sonderfelder auf dem Spielplan (Blitzsymbole und Fontänen) sind nur für die „Spielvariante“ von Bedeutung.



WIE BUDELN DIE SPIELER?

Die Spieler bestimmen einen Startspieler. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Die Position des Startspielers wechselt von Aufgabenrunde zu Aufgabenrunde im Uhrzeigersinn. Es gilt, im Laufe des Spiels 4 verschiedene Aufgaben zu absolvieren, manche davon mehrmals, in dieser Reihenfolge:

1. Bildunterschrift formulieren (schriftlich)
2. 4-Zeiler reimen (schriftlich)
3. Problem umdeuten (schriftlich)
4. Rede halten (mündlich)

Jede Aufgabenrunde verläuft folgendermaßen (genauere Erläuterungen weiter hinten):

- I. Eine Aufgabe erledigen
- n. Die Spieler bewerten sich gegenseitig verdeckt
- in. Selbsteinschätzung der eigenen Leistung (Setzen eines Spielsteines auf die Selbsteinschätzungsskala des Spielplans)
- IV. Ermittlung der Punkte jedes Spielers (Setzen des zweiten Spielsteines auf die Rangskala)
- V. Bau des Blaumilchkanals

BLAUMILCH BESCHREIBT DIE 4 AUFGABEN UND LEGT DANN LOS

Bei der Bearbeitung der vier Aufgaben kommt die Sanduhr zum Einsatz. Es wird empfohlen, die Zeitvorgabe als Richtwert zu nehmen. Wenn jemand etwas länger braucht, sollte ihm diese Zeit gegeben werden.

I. Eine Aufgabe erledigen und anschließend reihum vortragen

Zunächst werden die 4 Aufgaben beschrieben;

1. Aufgabe: Bildunterschrift formulieren



Der Startspieler deckt die oberste Karte vom Bildkartenstapel auf, so daß die orange Bildseite zu sehen ist. Jeder Spieler darf sich das Bild reihum ansehen. Dann wird die Karte offen in die Mitte gelegt und die Sanduhr umgedreht.

Jetzt haben die Spieler die Aufgabe, das Bild mit einer möglichst gelungenen satirischen Bildunterschrift zu versehen, die sie auf ihrem Zettel in beliebiger Länge notieren.

2. Aufgabe: „Gut gereimt“: 4-Zeiler dichten



Der nächste Startspieler im Uhrzeigersinn deckt die oberste Reimkarte auf, orange Seite nach oben, und liest alle 6 Begriffe laut vor. Anschließend wird die Karte in die Mitte gelegt und die Sanduhr umgedreht. Alle Spieler notieren auf ihrem Zettel ihr 4-Zeiler-Gedicht, wobei sie aus den 6 vorgegebenen Reimwörtern 4 in beliebiger Reihenfolge herausuchen.

Beispiel:

wählen - quälen - schälen - vermählen - zahlen - stählen

*Erst gehen wir wählen,
abends geht's ans Stimmen zählen,
dann woll'n sich die Parteien vermählen,
um uns mit neuen Gesetzen zu quälen.*

3. Aufgabe: „Kein Problem“: Problem positiv umdeuten



Der nächste Startspieler deckt die oberste Problemkarte auf, orange Seite nach oben, und liest das Problem laut vor. Dann dreht er die Sanduhr um. Nun notiert jeder Spieler seine humorvolle Umdeutung des Problems auf seinem Zettel.

Beispiel:

„Mein Problem ist, daß meine Badezimmerwaage mein Normalgewicht nicht zur Kenntnis nimmt, sondern 12 kg zuviel anzeigt.“

Andreas: Das ist kein Problem, weil man dann beim Schwimmen leichteroben bleibt.

Martina: Das ist kein Problem, weil man mehr Gemütlichkeit ausstrahlt.

Paul-Ludwig: Das ist wirklich kein Problem. Du trägst mit deinem enormen Appetit zur Steigerung des nationalen Bruttosozialprodukts bei.

4. Aufgabe: „Jetzt rede ich“: Rede halten



Der nächste Startspieler nimmt eine Redekarte, orange Seite nach oben, und liest das Thema vor, zu dem er im folgenden eine kurze Rede halten soll. Die Sanduhr wird umgedreht. Der Spieler hält seine Rede.

Anschließend nimmt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine neue Redekarte und erzählt seinerseits eine Geschichte zu seinem Thema, während die Sanduhr läuft.

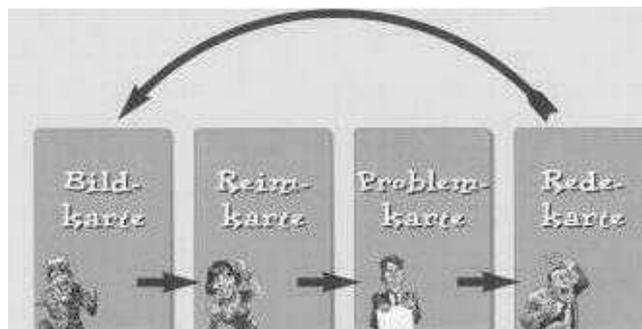
Nachdem jeder eine Rede gehalten hat, kommt es zur Bewertung der einzelnen Reden nach den Kriterien: Haben sich die Redner an das Thema gehalten? Waren die Reden geistreich mit Humor gewürzt? Wie wurden sie vorgetragen?

Hinweis: Bei den ersten drei Aufgaben (Bildunterschrift, Gut Gereimt und Kein Problem) schreiben alle Spieler gleichzeitig ihre Ideen zu derselben Aufgabe binnen Sanduhrzeit auf ihr Blatt Papier. Dann lesen sie reihum ihre Ideen vor. Der Startspieler beginnt.

Bei den Reden ist es anders. Zuerst zieht der Startspieler eine Karte und hält eine Rede binnen Sanduhrzeit. Dann zieht sein linker Nachbar die nächste Karte und hält eine Rede usw.

Die Reihenfolge der vier Aufgabenarten entspricht der nachfolgenden Abbildung.

In der 5. Runde dürfen die Spieler dann wieder Bildunterschriften formulieren - und sehen, ob sie schon routinierter geworden sind...



II. Die Spieler bewerten sich gegenseitig verdeckt



Nachdem alle Spieler ihre Idee zu einer Aufgabe vorgelesen oder erzählt haben, übernehmen sie die Funktion einer „Jury“. Jeder verteilt geheim seine Bewertungskarten an seine Mitspieler - und zwar an jeden eine.

Dazu legt man auf den Zettel eines jeden Mitspielers eine Bewertungskarte verdeckt. Auch wenn die objektive Entscheidung schwerfällt, muß man seine Bewertungskarten an die Mitspieler verteilen und sie damit unterschiedlich bewerten. Sich selbst legt der Spieler natürlich keine Karte hin.

Bei 5 Spielern hat jeder Spieler die Bewertungskarten: 1 - 2 - 3 - 4. „4“ ist die höchste Bewertung. Man legt also dem Spieler, dessen vorgetragene Idee einem am besten gefallen hat, die „4“ hin, dem zweitbesten die „3“ und so weiter.

III. Selbsteinschätzung der eigenen Leistung

Bevor jetzt die Bewertungskarten aufgedeckt werden, gibt jeder Spieler reihum, beginnend mit dem Startspieler, eine Selbsteinschätzung ab, welchen Platz er wohl in dieser Aufgabenrunde erhält. Dazu stellen die Spieler einen ihrer zwei Spielsteine auf die gelbe Selbsteinschätzungsskala des Spielplans mit dem Fragezeichen darüber. Der Spielstein wird auf dem Feld plaziert, von dem der Spieler annimmt, daß er diesen Platz bei der Bewertung der Aufgabe erhalten wird.



Glaubt ein Spieler, daß er in dieser Runde die beste Bewertung in Form der meisten Punkte von seinen Mitspielern erhalten hat und somit diese Runde gewinnt, plaziert er seinen Spielstein auf Feld „1“ der gelben Selbsteinschätzungsskala. Glaubt ein Spieler, daß er in dieser Runde am schlechtesten abgeschnitten hat, plaziert er seinen Spielstein (bei 5 Spielern) auf Feld „5“.

Hinweis: Es dürfen gleiche Einschätzungen abgegeben werden, das heißt, daß mehrere Spielsteine auf dem gleichen Feld der Selbsteinschätzungsskala stehen können.

Wer seine Leistung richtig eingeschätzt hat, darf später dafür ein Blaumilch-Kanalkärtchen auf den Kanal auf dem Spielplan legen (siehe weiter unten).

IV. Ermittlung der Punkte (Setzen des zweiten Spielsteins auf die Rangskala)

Jetzt deckt jeder Spieler die Bewertungskarten auf, die er in dieser Runde von seinen Mitspielern für seine Idee zur jeweiligen Aufgabe erhalten hat, und zählt die Werte zusammen. Das Ergebnis ist sein Gesamtwert, den er in dieser Runde erzielt hat.

Anhand der Summen, welche die Spieler reihum nennen, wird ermittelt, wer in dieser Runde die höchste Gesamtsumme erreicht hat, wer die zweithöchste erzielt hat und so weiter.



Der Spieler mit der höchsten Summe stellt seinen 2. Spielstein auf das Feld „1“ der blaugrauen Rangskala mit dem Ausrufezeichen darüber auf den Spielplan, der Zweitbeste stellt seine Figur auf Feld „2“ und so weiter.

Hinweis: Wenn 2 oder mehrere Spieler die gleiche Gesamtsumme haben, stellen alle diese Spieler ihre Figur auf das gleiche Feld.

Beispiel: (bei 5 Spielern)

Frank: 16 Punkte-stellt seine Figur auf Feld 1 der Rangskala
 Martina: 11 Punkte-stellt ihre Figur auf Feld 2 der Rangskala
 Gabi: 11 Punkte-stellt ihre Figur auf Feld 2 der Rangskala
 Andreas: 7 Punkte-stellt seine Figur auf Feld 4 der Rangskala
 Paul: 5 Punkte-stellt seine Figur auf Feld 5 der Rangskala
 Feld 3 bleibt leer, da es statt dessen zwei Zweitplatzierte gibt.

Sind die Rundensieger ermittelt, so darf am Blaumilchkanal gebaut werden.

V. Bau des Blaumilchkanals

Es gibt 2 Möglichkeiten, um am Ende einer Aufgabenrunde Kanalkärtchen legen zu dürfen:

A) Ein Spieler hat Platz 1, 2 oder 3 belegt

- Der Sieger einer Aufgabe darf 3 Kanalkärtchen legen, beginnend bei dem ersten Feld, auf das der Pfeil zeigt.
- Der Zweitplatzierte darf 2 Kanalkärtchen legen.
- Der Dritte darf 1 Kanalkärtchen legen.

Bei Gleichstand dürfen die betroffenen Spieler die gleiche für ihre Platzierung vorgesehene Kärtchenzahl legen.

Beispiel:

Frank: 16 Punkte	Frank: legt 3 Kärtchen
Martina: 11 Punkte	Martina: legt 2 Kärtchen
Gabi: 11 Punkte	Gabi: legt 2 Kärtchen
Andreas: 7 Punkte	Andreas: legt kein Kärtchen
Paul: 5 Punkte	Paul: legt kein Kärtchen

Beim Spiel zu dritt kommt es vor, daß alle Spieler die Bewertung 1-2 erhalten. Dann sind alle drei Spieler auf Platz 1 und dürfen 3 Kanalkärtchen legen, beginnend mit dem Startspieler.

B) Ein Spieler hat die eigene Leistung richtig eingeschätzt.



Nachdem die 3 Erstplatzierten ihre Kanalkärtchen gelegt haben, dürfen jetzt alle Spieler, die sich richtig eingeschätzt haben, ein Blaumilch-Kanalkärtchen legen.

Eine richtige Einschätzung liegt vor, wenn die beiden Spielsteine eines Spielers sowohl auf der gelben Selbsteinschätzungsskala als auch auf der blaugrauen Rangskala auf dem gleichen Feld stehen, also parallel nebeneinander.

Haben sich mehrere richtig eingeschätzt, darf derjenige zuerst legen, der auf der blaugrauen Rangskala in dieser Runde den besseren Platz hat.

Gibt es hier einen Gleichstand, legt zuerst, wer dem Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Bauregeln:

- Beim Legen der Blaumilch-Kanalkärtchen sind bestimmte Bauregeln zu beachten.
- Der Bau beginnt auf dem Feld, auf das der Pfeil zeigt.
- Der Kanalbau zieht sich über 60 Felder bis zum Erreichen des Meeres hin.
- Ein neues Kärtchen muß immer an das zuletzt gelegte Kärtchen angelegt werden.
- Ein Spieler muß, wenn er kann, die ihm vorgegebene Anzahl Kärtchen legen. [Diese Regel ist insbesondere in der Spielvariante von Bedeutung; siehe weiter unten.]



WEITER IN DIE NÄCHSTE BUDEL-RUNDE

Nach abgeschlossener Bewertung jeder Aufgabenrunde sammelt der Startspieler alle Bewertungskarten ein und verteilt sie so an die Spieler, daß jeder wieder einen vollen Satz hat, also bei 5 Spielern die Werte 1-4.

Die Spieler erhalten ihre beiden Spielsteine zurück.

Die Aufgabenkarte (bei der Rede sind es mehrere Karten) wird unter den jeweiligen Kartenstapel geschoben, blaue Seite oben.

Dann wechselt die Funktion des Startspielers im Uhrzeigersinn und die Spieler beginnen mit der nächsten Aufgabenrunde. In der 5. Aufgabenrunde geht es mit der Aufgabenstellung „Bildunterschrift formulieren“ weiter.

BLAUMILCHS WERK IST VOLLENDET

Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Kanalkärtchen legt, mit dem der Blaumilchkanal das offene Meer erreicht (letztes Feld).

Es gewinnt, wer die meisten Kärtchen zum Bau des Blaumilchkanals beigetragen hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Weitere Blaumilch-Spielrunden

Sind Sie nun zum Blaumilchkanal-Fan geworden? Und wollen Sie gelegentlich kreativ um die Wette weiterbuddeln? Dann empfehlen wir Ihnen erst die orangenen Kartenseiten alle durchzuspielen [Karten nicht mischen] und später auf die blauen Seiten überzugehen. Somit erhalten Sie durch die Karten immer wieder neue Anregungen und vermischen schon gestellte Aufgaben nicht mit neuen.

SPIELVARIANTE

Die Regeln des Grundspiels bleiben erhalten mit folgenden Erweiterungen:

- Die Sonderfelder (Störfelder) auf dem Spielplan sind nun von Bedeutung.
- Jeder Spieler erhält 20 der 142 Blaumilch-Jokerkärtchen. Übrige Joker werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt.

Die Blaumilch-Jokerkärtchen haben zwei Funktionen;

1. Man kann durch den Einsatz der Joker die Bewertung der eigenen Idee verbessern.
2. Man benötigt sie, um beim Kanalbau die Störfelder „Elektrizitätsschaden“ (Blitzsymbol) und „Wasserschaden“ (Fontäne) überbauen zu dürfen.

1. Bewertung der eigenen Idee verbessern



Nachdem die Spieler die Bewertungskarten verdeckt auf den Notizzetteln verteilt haben und bevor sie die Selbsteinschätzung vornehmen, können sie nun ihr Punktergebnis durch den Einsatz von Blaumilch-Jokerkärtchen verbessern. Jeder Blaumilch-Joker zählt 2 Punkte. Man darf Joker einsetzen, muß aber nicht.

Der Startspieler sagt an, ob er keinen, einen oder mehrere Joker einsetzen möchte. Die angesagte Anzahl an Jokern legt er auf sein Blatt zu den verdeckten Bewertungskarten. Seine Mitspieler entscheiden reihum, ob auch sie Joker einsetzen möchten und legen die angesagte Anzahl an Jokern auf ihr Blatt. Eine einmal genannte Zahl von Jokern darf nicht mehr nachgebessert werden.

Abschließend werden - nachdem die Selbsteinschätzung erfolgt ist - die Bewertungskarten aufgedeckt und die Joker-Punkte dazugezählt.

Beispiel:

*Ein Spieler setzt 3 Blaumilch-Jokerkärtchen ein = 6 Punkte
Er erhält von den Mitspielern
die Bewertungen 4, 4, 3, 3, 2*

=16 Punkte

Gesamtsumme = 22 Punkte

Der Spieler hat also in dieser Runde die Gesamtsumme 22 erzielt und darf gegebenenfalls Kanalkärtchen verbauen.

Eingesetzte Jokerkärtchen werden am Rundenende in den Vorrat neben dem Spielplan gelegt. Die Runden-sieger auf Platz 1, 2 und 3 dürfen jeweils 3, 2 und 1 Kanalkärtchen legen. Die Spieler auf den Plätzen 4-6 dürfen keine Kanalkärtchen legen. Statt dessen erhalten Sie ein Blaumilch-Jokerkärtchen aus dem Vorrat.

2. Kanalbau mit Wasser- und Elektrizitätsschäden

Der verrückte Blaumilch hat bei seinen Grabungen etliche Schäden angerichtet. Ihm fielen so manche Stromkabel und Wasserleitungen zum Opfer.

Elektrizitätsschaden



Ein Spieler darf nur dann ein Blaumilchkanal-Kärtchen auf ein solches Feld legen, wenn er eines seiner Blaumilch-Jokerkärtchen abgibt, das in den Vorrat zurückkommt.

Wasserschaden



Ein Spieler darf nur dann ein Blaumilchkanal-Kärtchen auf ein solches Feld legen, wenn er zwei seiner Blaumilch-Jokerkärtchen abgibt, die in den Vorrat zurückkommen.

Beachte: Ein Spieler, der von den benötigten Blaumilch-Jokerkärtchen keine mehr besitzt, darf in dieser Runde keine Kanalkärtchen mehr legen.

Beispiel:

Der Spieler wurde Zweiter und hat sich selbst richtig eingeschätzt. Der Spieler muß bei seinem zweiten Kanalbau auf ein Wasserschaden überbauen. Er hat die nötigen Blaumilch-Jokerkärtchen nicht. Dann darf er nur sein erstes Feld belegen. Das Störfeld „Wasserschaden“ und das Feld, das der Spieler für die richtige Selbsteinschätzung betreten durfte, verfallen.

Spielende

Bei Spielende gewinnt der Spieler, der **die** meisten Kanal-Kärtchen zum Bau beigetragen hat. Bei gleicher Kärtchenzahl gewinnt, wer bei Spielende über mehr Blaumilch-Jokerkärtchen verfügt.

VIEL SPAß!

Autoren:
Ephraim Kishon und
Jürgen P. K. Grunau

Redaktionelle Bearbeitung:
Bärbel Schmidts

Illustration:
Ertugrul Edirne

Grafik:
Bluguy

Foto:
Fotostudio Roth

Art-Nr: 684211

© 1999 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY