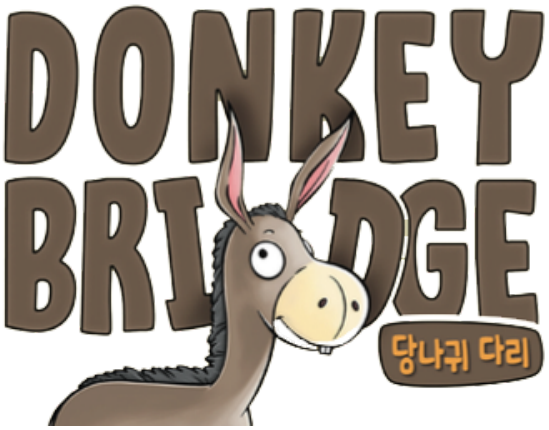

(Deutsche Spielregel)

Hard Facts

Für 3 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, 30 Minuten
© 2022 Mandoo Games, Korea
Designers: Stefan Dorra and Ralf zur Linde

Spielmaterial

180 Karten, 1 Esel-Holzfigur

Spielziel

Die Spieler erzählen zu ausgewählten Begriffen Geschichten, die als Eselsbrücken dienen, um sich später im Spielverlauf wieder an die Begriffe zu erinnern. Für jeden Begriff, an den sich ein Spieler später noch erinnern kann, erhält er 1 Punkt.

Spielbeginn

Die 180 Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 6 Karten auf die Hand. Alle restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt. Es wird ein Startspieler bestimmt. Er erhält die Esel-Holzfigur und eröffnet die erste Runde.

Spielablauf

Das Spiel besitzt zwei Phasen. In der *Erzählphase* werden moglichst einprägsame Geschichten erzählt, an die sich die Spieler später - nämlich in der *Auflösungsphase* - wieder erinnern müssen.

Die Erzählphase

Der Startspieler wählt eine beliebige Karte aus seiner Hand und legt sie offen vor sich ab. Er erzählt eine kurze und möglichst einprägsame Geschichte zu dem ausgelegten Begriff. Es genügen 1-2 Sätze. Legt er z. B. einen Kühlschrank aus, könnte er sagen: "*Bei mir zu Hause steht ein uuuuralter Kühlschrank, der ist so alt, der bricht, glaube ich, bald zusammen.*"

Dem Startspieler folgend legen nun die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ihrerseits je eine Karte aus ihrer Kartenhaus offen vor sich ab und führen auf diese Weise die Geschichte weiter. Der zweite Spieler legt z. B. eine Karotte aus und erzählt: "*Und in diesem uralten Kühlschrank lag eine noch vieeeel ältere Karotte. Die hätte niemand mehr essen können.*" Der Spieler hat sich für die Karotte entschieden, weil er mit ihr die Geschichte besonders elegant fortsetzen konnte. Er hätte aber ebenso gut seine Handtasche ausspielen und erzählen können, dass er eines Tages an eben diesen alten Kühlschrank seine Handtasche aufhängen wollte, der brüchige Kühlschrank unter dem Gewicht aber zusammenfiel.

Nun ist der dritte Spieler an der Reihe. Nach dem Kühlschrank und der Karotte legt er den Begriff "Opa" und setzt die Geschichte wie folgt fort: "*Eines Tages war Opa mega hungrig, dass er nicht anders konnte, als in die Karotte reinzubeißen. Er hatte einfach nichts anderes im Haus.*"

So setzen die Spieler die Geschichte mit jedem weiteren Begriff im Uhrzeigersinn immer weiter fort. Das Erzählen der Geschichte endet im Spiel zu dritt erst dann, wenn jeder Spieler 3x am Zug war. Die fertige Geschichte im Spiel zu dritt besteht somit schlussendlich aus 9 Karten. Im Spiel zu viert und zu fünft kommt jeder Spieler 2x zum Zug, so dass die finale Geschichte aus 8 bzw. 10 Karten besteht. Und im Spiel zu sechst kommt jeder Spieler 1x zum Zug, so dass die Geschichte am Ende aus 6 Karten besteht. Jeder Spieler hat also - wenn die Geschichte zu Ende erzählt wurde - stets gleich viele Karten dazu beigesteuert. Das ist für die Auflösung (erfolgt später im Spiel) wichtig.

Nachdem eine Geschichte zu Ende erzählt wurde, sammelt der Startspieler alle offen liegenden Karten ein, mischt sie und legt sie vor sich zu einem verdeckten Stapel. Erst danach zieht jeder Spieler so viele Karten vom Nachziehstapel nach, dass er wieder 6 Karten auf der Hand hält.

In der jetzt folgenden Runde ist der im Uhrzeigersinn nächstsitzende Spieler der neue Startspieler. Er nimmt zur Kennzeichnung die Esel-Holzfigur und legt eine Karte aus und beginnt damit eine neue Geschichte, die durch die Spieler reihum wieder fortgesetzt wird.

Die Auflösungsphase

Sobald jeder Spieler einmal Startspieler war, wurden insgesamt so viele Geschichten erzählt, wie Spieler teilnehmen. Nun werden die zuvor erzählten Geschichten "aufgelöst", indem die Spieler sich an die Begriffe der jeweiligen Geschichten erinnern müssen. Der Startspieler aus der allerersten Runde erhält nun abermals die Esel-Holzfigur zur Kennzeichnung, nimmt seinen verdeckten Stapel und verteilt die Karten verdeckt an alle Mitspieler. Im Spiel zu dritt erhält jeder 3 Karten; im Spiel zu viert und zu fünft erhält jeder 2 Karten. Im Spiel zu sechst erhält jeder Spieler eine Karte.

Jetzt muss - beginnend mit dem Startspieler - reihum jeder Spieler je einen Begriff aus der Geschichte nennen, den er selbst nicht auf der Hand hat. Die auf der Hand befindlichen Karten dienen somit lediglich als Hinweise auf die Geschichte, um die es jeweils ging.

Nennt ein Spieler beim Auflösen einen korrekten Begriff, so erhält er die Karte von dem Spieler, der sie auf der Hand hält und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Sie ist nun sein Besitz und bringt ihm bei Spielende 1 Punkt. Danach kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum Zug.

Wer einen falschen Begriff nennt, erhält keine Karte. Er bleibt aber weiterhin im Spiel. Der nächste Spieler kommt zum Zug. Das geht so lange, bis die letzte Karte vergeben wurde.

Kommt ein Spieler zum Zug, der die letzte Karte (oder die letzten Karten) der Geschichte selbst auf der Hand hält, so darf er diese in Besitz nehmen.

Haben nacheinander alle Spieler gepasst oder einen falschen Begriff genannt, so wird die Runde beendet und alle ungenannten Karten kommen aus dem Spiel.

Die nächste Auflösungsrunde beginnt. Der im Uhrzeigersinn nächstsitzende Spieler ist neuer Startspieler. Er erhält zur Kennzeichnung die Esel-Holzfigur, nimmt seinen verdeckten Stapel und verteilt ihn ebenfalls gleichmäßig an alle Spieler. Wieder folgt nun die Auflösung der Geschichte, indem die Spieler reihum im Uhrzeigersinn die Begriffe der Geschichte nennen, die sie nicht selbst auf der Hand halten.

Spielende

Das Spiel endet, sobald auch in der Auflösungsphase jeder Spieler einmal Startspieler war und somit alle Geschichten aufgelöst wurden. Jetzt zählt jeder Spieler die in Besitz genommenen Karten. Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt das Spiel.