

Beispiel: Die Spieler sollen aus Zeile 623 „Um Mitternacht, am Bergeskamm“ einen Krimi machen. Stefan notiert sich folgende Lösung: „Um Mitternacht, am Bergeskamm/Im Alpensee ein Mädchen schwamm./Tief taucht sie ein, bis über beide Ohren./So ein Bergsee ist kalt, sie ist leider drin erfroren.“ Stefan hat sich zusätzlich dafür entschieden, seinen Text zu reimen – eine schöne Idee, aber natürlich keine Pflicht. Gespannt wartet er, wie seine Mitspieler seinen Text bewerten werden.

### 3. Bewertungsphase

Jeder von Ihnen, der einen Text geschrieben hat, bekommt Punkte. Allerdings ist die Punktvergabe abhängig von der Qualität des Textes: Geben Sie dem Spieler die höchste Punktzahl, dessen Text Sie am originellsten, witzigsten oder besten fanden. Geben Sie dem Spieler mit dem zweitbesten Text die nächstniedrigere Punktzahl usw. Legen Sie die entsprechenden Bewertungskarten verdeckt vor Ihre Mitspieler. Hat ein Spieler keinen Text geschrieben, bekommt er in dieser Runde keine Punkte.

Haben alle die Bewertungskarten verteilt? Dann decken Sie alle gleichzeitig die Bewertungskarten auf, die Sie vor sich liegen haben. Nun zählen Sie die Punkte zusammen und notieren sie in der dafür vorgesehenen Tabelle auf dem Notizblock.

Anschließend nehmen Sie alle Ihre Bewertungskarten zurück. Die Aufgabenkarte kommt unter den Aufgabenstapel! Nun übernimmt der nächste Spieler die Rolle des Vorlesers und eine neue Spielrunde beginnt.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der zu Beginn festgelegten Anzahl an Runden. Zählen Sie alle Ihre Punkte zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt und ist der Meister der Fliegenden Zeilen.



© 2014 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
D-47906 Kempen  
CH: Dessauer, 8045 Zürich  
www.moses-verlag.de  
Art.-Nr.: 90217

Autoren: Max J. Kobbert, Alexander Herbst  
Entwurf und Grafik: Nicole Köhring | Frieda-Werkstattladen.de  
Gestaltung und Satz: Kirsten Küsters | www.prepresspro.de  
Redaktion: Christian Sachseneder, Anneli Ganser  
Lektorat: Nicola Berger  
Herstellung: Linda Dörk

## FLIEGENDE ZEILEN

Ein poetisches Spiel um Sinn und Unsinn

für 3 bis 6 Spieler



Beim Gipfeltreffen der freien Poeten herrscht große Verwirrung. In wenigen Minuten beginnt der beliebte Wettbewerb im spontanen Poesie-Vortrag. Leider ist aber das Manuskript mit den ausgewählten Gedichten völlig durcheinandergeraten. Alles was übrig ist, sind Fliegende Zeilen. Schnell muss improvisiert werden! Dringend müssen neue Texte her, denn die Zuhörer scharren schon gespannt mit den Stühlen!

Helfen Sie mit: Warum nicht in der Not ein Märchen erzählen? Oder eine Tragödie vortragen? Treten Sie in die Fußstapfen der freien Poeten! Lassen Sie sich von den Fliegenden Zeilen inspirieren und lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf – dann werden Sie Ihr Publikum mit raffinierten Geschichten verzaubern und es spielend um den Finger wickeln.

### ZIEL DES SPIELS

Seien Sie kreativ und formen Sie bekannte Gedichtverse zu einem völlig neuen Text um – z. B. zu einer Komödie, einem kurzen Krimi oder einer Boulevardschlagzeile. Überzeugen Sie Ihre Mitspieler mit witzigen und poetischen Texten, sammeln Sie die meisten Punkte und gewinnen Sie das Spiel!

### INHALT

- 1 Vers-Verzeichnis (mit 216 poetischen Zeilen)
- 30 Bewertungskarten (in 6 verschiedenen Farben)
- 6 Notizblöcke
- 5 Aufgabenkarten (mit insgesamt 25 Aufgaben)
- 1 Würfel
- 1 Sanduhr



## SPIELVORBEREITUNG

Legen Sie das Vers-Verzeichnis, den Würfel und die Sanduhr in die Tischmitte. Mischen Sie die Aufgabenkarten und stellen Sie sie verdeckt als Stapel bereit.

*Hinweis: Unter den fünf Aufgabenkarten gibt es eine mit besonders schweren Aufgaben. Sie heißt „Expertenkarte“. Sortieren Sie diese am besten vor Ihrer allerersten Partie aus.*

Jeder von Ihnen nimmt sich einen Notizblock und legt ihn vor sich ab. Sie benötigen außerdem Stifte. Halten Sie die Bewertungskarten bereit: Jeder von Ihnen wählt eine Farbe und erhält die passenden Bewertungskarten.

*Tipp:* Als Gedächtnisstütze können Sie Ihre Spielerfarbe auf Ihrem Notizzettel ankreuzen.

### Bewertungskarten nach Spieleranzahl

Sie benötigen immer eine Bewertungskarte weniger als es Spieler gibt: Bei 4 Spielern brauchen Sie die Bewertungskarten mit den Zahlen von 1 bis 3. Bei 5 Spielern spielen Sie mit den Bewertungskarten von 1 bis 4 und bei 6 Spielern verwenden Sie alle 5. Bewertungskarten, die Sie nicht benötigen, kommen zurück in die Schachtel.

### Wie lange möchten Sie spielen?

Legen Sie zu Beginn des Spiels fest, nach wie vielen Runden das Spiel enden soll. Für ein entspanntes Einsteigerspiel sind 5 Runden ideal. Dafür benötigen Sie etwa 20 Minuten.

Sie können aber auch mehr Runden spielen, sodass einem abendfüllenden Poesie-Vergnügen nichts im Wege steht.

## SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler übernimmt die Rolle des Vorlesers und beginnt die erste Spielrunde. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Jede Spielrunde besteht aus drei Phasen: Der Auswahlphase, der Kreativphase und der Bewertungsphase.

### 1. Auswahlphase

Sind Sie der Vorleser, dann ziehen Sie die oberste Aufgabenkarte und legen sie offen und für alle sichtbar in die Tischmitte. Würfeln Sie und lesen Sie die zur Augenzahl passende Aufgabe vor. Haben Sie eine 6 gewürfelt, so dürfen Sie sich auf der Aufgabenkarte eine Aufgabe aussuchen. Alle Spieler müssen dieselbe Aufgabe erfüllen.

Dann ermitteln Sie die Zeile, mit der Sie und Ihre Mitspieler die Aufgabe bewältigen müssen. Dazu würfeln Sie dreimal und notieren sich die Augenzahlen in der gewürfelten Reihenfolge. Anschließend nehmen Sie das Vers-Verzeichnis zur Hand und lesen die passende Zeile laut vor.

Alle Spieler nehmen Stift und Notizblock zur Hand und notieren sich diese Zeile. Damit beginnt die zweite Phase der Spielrunde.

*Beispiel: Die Aufgabe ist, eine Zeile in eine Komödie zu verwandeln. Linda ist Vorleserin und würfelt dreimal: Sie notiert sich eine 2, eine 1 und eine 6. Sie nimmt sich das Vers-Verzeichnis und liest die Zeile mit der Nummer 216 vor: „und zugleich erscheint auf einem Schild“. Linda, Eva, Britta und Stefan notieren sich die Zeile.*

### 2. Kreativphase

Sind Sie Vorleser der ersten Runde, dann drehen Sie die Sanduhr um. Sie haben nun alle 90 Sekunden Zeit, einen überzeugenden Text zu schreiben.

*Hinweis: Aus der vorgegebenen Zeile muss ein neuer Text entstehen. Dabei ist es nicht immer möglich, die Zeile wortwörtlich zu übernehmen. Seien Sie kreativ! Gehen Sie erfinderisch mit der Aufgabe um! Letztlich ist erlaubt, was Ihre Mitspieler überzeugt.*

Sind alle Spieler fertig oder ist die Zeit abgelaufen, legen Sie die Stifte beiseite. Der Vorleser liest nun als Erster seinen Text vor und legt ihn offen vor sich hin. Wenn Sie möchten, dürfen Sie eigene oder fremde Texte kommentieren. Anschließend ist Ihr linker Nachbar mit Vorlesen an der Reihe.

Haben alle Spieler Ihre Texte vorgelesen, beginnt die dritte Phase der Spielrunde.