

Linq

Autor:	Erik Nielsen
Verlag:	Heidelberger Spieleverlag
Spieler:	(4) 4 bis 8
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2007

Den richtigen Partner zu finden ist im wahren Leben nicht immer einfach. Bei dem Partyspiel

Ziel aller Spieler ist es nun, die entsprechenden Pärchen zu finden. Dazu werden zwei Runden gespielt. Jede Runde besteht aus der Nennung einer Assoziation zu dem eigenen Begriff und dem Tippen auf ein möglicherweise entlarvtes Pärchen. Schließlich wird gewertet. Besonders viele Punkte gibt es, wenn sich Pärchen gegenseitig erkannt haben. Wird man jedoch von Mitspielern enttarnt, müssen an diese Punkte abgegeben werden.

Linq ist das nicht anders. Und doch dürfte es hier mit etwas Geschick weit mehr Treffer geben als in der freien Wildbahn.

Wer mit wem?

Die Spieler erhalten pro Runde jeweils einen Begriff geheim zugeordnet. Dabei wird jeder Begriff doppelt vergeben.

Als Besonderheit sind noch Fragezeichen im Spiel. Wer eine solche Karte an Stelle eines Begriffs erhält, darf frei mit Begriffen bluffen und versuchen, die Mitspieler auf die falsche Fährte zu locken. Wer nämlich auf den Träger eines Fragezei-



Werbung

Diplomatie oder Eroberung zur Zeit der legendären Samurai!
Strategiespiel für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren
Infos auf: www.proludo.de

ASMODEE
 proLudo!
 GmbH

NEU 2008

chens tippt, muss an diesen einen Punkt abgeben. Es gewinnt schließlich am Ende derjenige mit den meisten Punkten.

Assoziation und Verwirrung

Die Nennung der Assoziation zum eigenen Begriff ist stets eine Gratwanderung. Man muss versuchen, dass der eigene Partner einen erkennt. Gleichzeitig sollen aber auch die anderen Spieler hiervon nichts mitbekommen. Ganz offiziell darf hierbei auch Körpersprache eingesetzt werden. Ein riskantes Mittel, das nur sehr dosiert eingesetzt werden sollte. Wird beispielsweise der Begriff „Kamm“ gesucht, wäre eine Möglichkeit, dass der eine „Haare“ und der Zweite „Berg“ nennt. Da einen Zusammenhang zu erkennen, wird für Dritte schwer. Hat das Erkennen funktioniert, darf in der zweiten Runde dann auf Verwirrung gespielt werden. Aber nicht zu auffällig.

Die Träger des Fragezeichens sollten sich an schon genannten Begriffen orientieren. So kann man Stimmen auf sich ziehen. Zu offensichtlich sollte es aber auch nicht sein.

(hk)

Fazit

Linq macht Spaß, wenn man sich auf die verschiedenen Bluff- und Verwirrungsmöglichkeiten einlässt. Wer hiermit Probleme hat, wird auch an Linq nur bedingt Freude haben. Wenn nur einfache Assoziationen genannt werden, wird es schnell langweilig. Dabei sollten mindestens fünf Spieler am Tisch sitzen. Ist man nur zu viert, muss ein imaginärer Mitspieler herangezogen werden, der jedoch einiges von der Lockerheit des Spieles nimmt.

Schade, dass nicht noch ein paar Wertungsbögen der Packung beigelegt wurden. Eine Kopiervorlage ist zwar dabei, aber bei dem Preis hätte man auch etwas mehr tun können. Dennoch ist Linq ein richtig gutes Partyspiel, das sich wohl-tuend von den sonstigen Rat- und Pantomime-Spielen in diesem Genre abhebt.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: schlecht

