

CIA vs. KGB

Ein Gesellschaftsspiel für 6 - 10 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 5 Minuten

Spielmaterial

10 Spielkarten „Ausweise“, davon jeweils 5 Karten „Mitglied des CIA“ und „Mitglied des KGB“.

Vorbereitung

Es werden genauso viele Stühle benötigt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Die Stühle werden in einem Kreis aufgestellt und jeder Spieler setzt sich auf einen Stuhl.

Es werden genauso viele Ausweise benötigt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Bei einer geraden Spieleranzahl werden gleich viele „CIA“- und „KGB“-Karten benötigt. Bei einer ungeraden Spieleranzahl wird eine „KGB“-Karte mehr als „CIA“-Karten benötigt.

Alle übrigen Karten werden für das Spiel nicht benötigt. Einer der Spieler mischt die benötigten Karten gut durch, läuft dann reihum und gibt dabei jedem anderen Spieler verdeckt eine Karte und setzt sich wieder an seinen Platz zurück.

Alle Spieler müssen ihre Ausweise vor den Mitspielern geheim halten. Die Ausweise dürfen Mitspielern immer nur in den im Folgenden beschriebenen Situationen gezeigt werden.

Hintergrund und Ziel des Spiels

Jeder Spieler ist entweder ein „Mitglied des CIA“ oder ein „Mitglied des KGB“ und muss herauszufinden, welche der anderen Spieler Mitglieder der eigenen Gruppe sind. Entweder gewinnen die „Mitglieder des CIA“ oder die „Mitglieder des KGB“ das Spiel gemeinsam.

Spielablauf

Derjenige Spieler, der die Karten verteilt hat, beginnt. Wer am Spielzug ist, steht auf und geht dann zu einem Mitspieler freier Wahl und zeigt dem ausgewählten Spieler seinen Ausweis - ohne dass dabei einer der anderen Spieler die Vorderseite sehen kann - und fragt diesen Spieler „Darf ich mich setzen?“. Der befragte Spieler kann dann entweder bejahen oder verneinen.

„Ja“

Der aufgeforderte Spieler steht auf und macht Platz für den Spieler am Spielzug. Daraufhin muss der befragte Spieler dem Spieler am Spielzug dessen Ausweis im Geheimen zeigen. Anschließend wird der aufgeforderte Spieler der nächste Spieler am Spielzug.

„Nein“

Nun hat der Spieler am Spielzug zwei Möglichkeiten: Entweder geht er zu einem anderen Mitspieler, zeigt diesem seinen Ausweis, fragt „Darf ich mich setzen?“ etc. oder der Spieler am Spielzug setzt sich zurück auf den Platz, wo er zu Beginn seines Spielzuges gesessen hat. In diesem Fall wird dann der vom Spieler am Spielzug zuletzt aufgeforderte Spieler der nächste Spieler am Spielzug.

Spielende und Gewinner

Sobald alle Mitglieder einer Gruppe wissen, wer zu ihrer Gruppe gehört, müssen sie auf Kommando *gleichzeitig* eine Hand heben. Tipp: Derjenige Spieler, der das „letzte“ Mitglied findet, sollte derjenige Spieler sein, der das Kommando gibt.

Es ist nicht erlaubt, noch eine Hand zu erheben, wenn andere Spieler bereits eine Hand erhoben haben.

Dann muss jeder Spieler, der eine Hand gehoben hat, seinen Ausweis vorzeigen. Befinden sich unter den Spielern, die allesamt gleichzeitig die Hand erhoben haben tatsächlich *alle* Spieler einer Gruppe, so haben die Spieler dieser Gruppe das Spiel gewonnen. Wenn nicht, haben die Spieler der Gruppe gewonnen, von der es unter den Spielern, die eine Hand erhoben haben, weniger Spieler gibt. Bei Gleichstand gibt es keine Gewinner.

Erhebt nur ein einzelner Spieler eine Hand, so nimmt dieser Spieler seine Hand sofort wieder herunter und das Spiel wird normal weiter geführt.

Erheben alle Spieler gleichzeitig ihre Hände, so hat keine der beiden Gruppen das Spiel gewonnen.

Beispiel für ein Spielende bei einem Spiel mit 8 Spielern (4x „Mitglied des CIA“ und 4x „Mitglied des KGB“): 4 Spieler haben gleichzeitig eine Hand erhoben, und zwar drei „Mitglieder des CIA“. Da nicht alle „Mitglieder des CIA“ eine Hand erhoben haben, gelten die Spieler von der Gruppe als die Gewinner, von der weniger Spieler eine Hand erhoben haben und das sind in diesem Fall die „Mitglieder des KGB“. (Kein einziges „Mitglied des KGB“ hat eine Hand erhoben).