



## DER WAHRE WALTER

ist ein Rate- und Vexierspiel für 4 SpielerInnen oder besser mehr.  
Spieldauer ca. 10 Minuten pro MitspielerIn.

### Das Spielmaterial

besteht aus 942 persönlichen Aussagen auf 157 **Fichen** und natürlich aus dieser Regel.  
Zum Spielen braucht ihr zudem **Schreibwerkzeuge** und einen Haufen **Notizpapier** einheitlichen Formats, ungefähr in der Grösse eines Bussenzettels.

### Zur Spielvorbereitung

präpariert ihr eine kleine **Wertungstabelle**. Ihr schreibt die Namen der Beteiligten auf, dahinter bereits die **Handicap-Punkte**<sup>1</sup> für die erste Spielrunde: Jeder erhält

- für jede Person, die er überhaupt nicht kennt: 2 Punkte
- für jede Person, die er nur flüchtig kennt: 1 Punkt
- für Personen aus seinem näheren Bekanntenkreis: nichts.

### Die Sphinx<sup>2</sup>

nimmt eine Fiche vom Stapel und **verliert** die Aussage 1 der obenliegenden Seite laut und deutlich. *Und schon kommt eine Ausnahme angebraust. Einige Fichen sind mit "M" für Männer und "F" für Frauen gekennzeichnet. Wenn's mit dem Geschlecht danebengeht: Bitte Fiche umdrehen! – Ansonsten darf sich die Sphinx ihre Fiche nicht aussuchen.*  
Z.B. "Als Kind spielte ich gerne mit Dingen des täglichen Gebrauchs, am allerliebsten mit **WALTER**".  
Die Sphinx ergänzt die schwarze(n) Stelle(n) der Aussage nach Lust und Laune. Ihre Antwort notiert sie – für die andern SpielerInnen verdeckt – unter "1." auf ihren Zettel. Dazu darf sie sich ruhig ein wenig Zeit lassen.  
Die Enthüllung der Sphinx, der **WAHRE WALTER**, steht im Mittelpunkt des Spiels.

Alle anderen SpielerInnen versuchen, sich in die Sphinx hineinzufühlen und sie möglichst treffend zu **fälschen**: Sie notieren auf ihren Zettel also nicht ihre persönliche Antwort, sondern eine Ergänzung, die sie der Sphinx zutrauen, die ihr ähnlich sieht – eine Fälschung eben, einen

**FALSCHEN WALTER.**

Dieser Ablauf wiederholt sich jetzt noch zweimal: Die Sphinx verliert die Aussagen 2 und 3, notiert ihre Ergänzung der schwarzen Stelle(n), den **WAHREN WALTER** – die anderen versuchen, sie täuschend zu fälschen. Sonntagsschrift erwünscht.

Darauf unterschreiben alle ihre Zettel mit den nunmehr drei Fälschungen und geben sie der Sphinx ab. Diese liest sie vorerst still für sich durch und kontrolliert, ob sie auch alles entziffern kann. (Wenn nicht, so lässt sie die Unklarheiten vom Schreiber ausbessern.)

### Wahr oder nicht wahr

– das ist hier die Frage.  
Die Sphinx verliert noch einmal die erste Aussage, darauf alle abgegebenen **WALTER**, auch ihren eigenen – den **WAHREN WALTER**. Die SpielerInnen versuchen, den **WAHREN WALTER** zu erraten. Sie notieren ihren Tipp in Stichworten. Selbstverständlich dürfen sie dabei nicht auf ihre eigene Fälschung tippen – es sei denn, es stehe ein zweiter, gleichlautender **WALTER** zur Auswahl (welcher durchaus der **WAHRE** sein könnte). So verliert die Sphinx alle drei Aussagen und die dazu eingegangenen **WALTER**. Die Antwortzettel wird sie dabei immer wieder mischen und den **WAHREN WALTER** an wechselnder Stelle unterbringen.

Schliesslich werden die Tipps offengelegt.

### Einen Punkt erhält

- wer auf den **WAHREN WALTER** getippt hat. Auch die Sphinx erhält für jeden richtigen Tipp ihrer MitspielerInnen einen Punkt. Sie wird so für ihre treffende Selbstdarstellung belohnt.
- wer gut gefälscht hat – jeder Tipp auf einen **FALSCHEN WALTER** gibt dem Fälscher einen Punkt.

### Das Spielziel

ist nicht etwa das Sammeln von Brennholz oder Swatch-Uhren, sondern von Punkten. Wer nach einer Runde – nachdem jeder und jede einmal als Sphinx amtierte – die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

\* \* \* 3

<sup>1</sup> Wer die MitspielerInnen kennt, hat beim **WALTERN** gewisse Vorteile.

<sup>2</sup> Irgendein Spieler oder eine Spielerin, der/die beginnen möchte. Nicht drängeln, alle kommen dran! Rundum.

<sup>3</sup> In der Sternensprache: Eilige dürfen jetzt loslegen

## Mehrere gleichlautende WALTER<sup>4</sup>

werden wie folgt gewertet:

1. Wer auf den WAHREN WALTER tippt, erhält in jedem Fall einen Punkt.
2. Die Verfasser der zwei oder mehr identischen WALTER, gleich ob Sphinx oder Fälscher, **gehen leer aus** – Pech gehabt, bitte das nächste Mal etwas origineller antworten.

Die Sphinx darf Mehrfach-WALTER nicht durch schnodriges Vorlesen verursachen; vielmehr muss sie die feinen Seelenschwingungen der VerfasserInnen und ihrer Dichtungen zur Geltung bringen: "Klavier", "Piano" und "schwarzes Klavier" sind drei verschiedene WALTER.

## Fouls

(Fehler und Falschheiten) der Sphinx solltet ihr unnachlässig ahnden: die Sphinx erhält für die betroffene Aussage **keinen einzigen Punkt**.

Als Foul gilt:

- übermässig stockendes oder gar vergessenes Vorlesen eines WALTERS, das diesen zum vornherein als Fälschung entlarvt.
- verräterische Kommentare der Sphinx zu einem FALSCHEN WALTER (wie "Unsinn!", "Das ist doch nicht mein Stil!" u.ä.).
- fehlerhaftes Vorlesen, ausser die Sphinx könne glaubhaft machen, dass sie die Sauschrift in guten Treuen falsch interpretiert hat.
- ein WAHRER WALTER, der **sämtliche Tipps** auf sich vereinigt!<sup>5</sup>

## Selbstverständlich

... müsst ihr eure WALTER voreinander **verborgen** halten. Auch offene Tipps lassen zu viele Rückschlüsse zu. Notiert eure stichwortartigen Tipps verdeckt und legt sie gleichzeitig offen.

... ist die Sphinx in ihrer Selbstdarstellung ganz **frei**, sie mag um die Wahrheit ringen oder ein Hirngespinnst an den Haaren herbeiziehen; der WAHRE WALTER kann ein einziges Wort oder ein ganzer Satzteil sein. – Die Nebenformen (**WALTERN**, **WALTERTE** u.ä.) auf

den Fichen sollen das Verständnis erleichtern; sie alle bezeichnen bloss eine Leerstelle, die nach Belieben ausgefüllt werden darf.

... dürft ihr die Sphinx bei ihrer Wahrheitssuche nicht stören. **Sie bestimmt** während "ihrer" Serie **das Tempo**. Eine Sphinx, die jede Aussage mit einem "Ist ja klar!" und dem naheliegendsten Klischee abtut, trägt wenig zur Erheiterung der Spielrunde bei.

## Fata Morgana dankt

dem Bundesrat der Schweizerischen Eidgenossenschaft für die Berufung **WALTER** Guts zum Fichendelegierten (D:<sup>6</sup> zum Bevollmächtigten für die "Offenlegung" der widerrechtlich angehäuften persönlichen "Staatschutz"-Akten über 1/7 der Bevölkerung). **WALTERS** unermüdliche graphische Arbeit mit dem Schwarzstift hat uns in hohem Masse inspiriert.

Nach anfänglichem Ärger fanden wir Gefallen am neuen Volksratespiel. Tolle Idee, nicht?

Wir erweiterten unsere schwarz beklecksten Fichen (D: Staatssicherheitsakten) um neue, bisher vernachlässigte Themen wie Träume, Liebe, Sport, Medien. Und wir erlaubten uns, Zahl und Umfang der Schwarzstellen auf ein vernünftiges, spielbares Mass einzuschränken.

**WALTERS** Verdienste um die Entstehung dieses Spiels würdigen wir durch die einheitliche Bezeichnung sämtlicher persönlichen Enthüllungen als WALTER.



©1991 Fata Morgana Spiele, Bern, Schweiz  
Aktualisierte Neuauflage 2015  
[www.fatamorgana.ch](http://www.fatamorgana.ch)

<sup>4</sup> Zwei oder mehr gleichlautende "Enthüllungen" einer Schwarzstelle.

<sup>5</sup> Die Regel soll verhindern, dass die Sphinx mit Codes arbeitet. Wer z.B. als WAHREN WALTER auf der ganzen Fiche stets "Dampfwalze" angibt, wird bei der ersten Aussage Staunen hervorrufen, bei den Aussagen 2 und 3 aber wohl alle Tipps auf sich vereinigen. Auch mildere Formen aussagenunabhängiger Codes in den wahren Enthüllungen erfüllen den gleichen Zweck. Zweifellos charakterisieren sie eine Spielerpersönlichkeit, aber sie zerstören das Spiel. Ergo: Foul!

P.S. Liebe Sphinx, wenn sich die Spielrunde ganz zufälligerweise, ohne Codes und Insiderwissen auf Deine grossartige Charakterisierung Deiner selbst einigt, so nimm die 0 Punkte als Kompliment für übergutes Spiel! – Auch so bekannte Persönlichkeiten wie Hiob oder Donald Duck wurden mitunter zu Opfern von Schicksalsschlägen.

<sup>6</sup> Textvariante für unsere deutschen Freunde.

P.S. Wenn zwei dasselbe tun, ist es nicht immer dasselbe. Alle lieben die Schweiz.