

3 Schwierigkeitsstufen

GALGEN ?! MÄNNCHEN

XXL

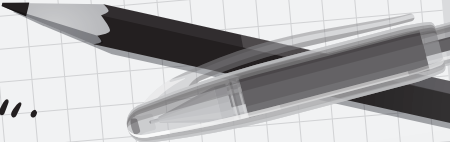
Der **Spieleblock** mit 200
abwechslungsreichen Begriffen
und lustigen Varianten
des Spieleklassikers

riva


3
Schwierigkeitsstufen



GALGEN ?! MÄNNCHEN



Der Spielblock mit 200
abwechslungsreichen Begriffen
und lustigen Varianten
des Spieleklassikers



riva

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen

info@rivaverlag.de

Wichtiger Hinweis

Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wurde auf eine genderspezifische Schreibweise sowie eine Mehrfachbezeichnung verzichtet. Alle personenbezogenen Bezeichnungen sind somit geschlechtsneutral zu verstehen.

Originalausgabe

1. Auflage 2022

© 2022 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH
Türkenstraße 89 | 80799 München

Tel.: 089 651285-0 | Fax: 089 652096

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Umschlaggestaltung, Layout & Satz: Isabella Dorsch

Umschlagabbildung: [shutterstock.com/4zevar](https://www.shutterstock.com/4zevar), Lemon Workshop Design,

Antonov Maxim, Devita ayu silvianingtyas, SvetlanaKokorina, Iriskana, Flas100

Druck: Florjancic Tisk d.o.o., Slowenien

Printed in the EU

ISBN Print 978-3-7423-2155-8



Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

www.rivaverlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de

ANLEITUNG

Spieleranzahl:

Geeignet für mindestens 2 Spieler;
nach oben sind keine Grenzen gesetzt.

Ihr braucht:

Spieleblock, Stift

Ablauf: Ein Spieler ist der Spielleiter, während der andere Spieler oder die Gruppe rät. Zu Beginn wählt der Spielleiter ein Wort aus den Lösungen am Ende des Buches aus. Für jedes Galgenmännchen stehen zwei Begriffe zur Verfügung - welcher verwendet wird, kann frei gewählt werden. Die danebenstehende Zahl steht für die Seite, auf welcher der jeweilige Begriff gespielt werden kann. Der Spielleiter blättert nun auf die entsprechende Seite und zeigt sie allen Ratenden.

Diese müssen anschließend die Buchstaben erraten, die in dem gesuchten Wort vorkommen. Dafür sprechen sie den betreffenden Buchstaben (evtl. nach vorheriger Absprache) einfach laut aus. Wird ein Buchstabe genannt, der tatsächlich im Wort vorkommt, trägt der Spielleiter diesen an der richtigen Stelle auf der gestrichelten Linie ein. Kommt der Buchstabe mehrmals im gesuchten Wort vor, dann wird er auch entsprechend oft auf der Linie eingefügt. Für eine höhere Schwierigkeit könnt ihr den Buchstaben auch nur einmal eintragen, klärt aber offen im Vorfeld, welche Variante ihr spielen wollt. Ist der geratene Buchstabe falsch, wird ein Teil des Galgenmännchens ausgemalt. Diese falsch geratenen Buchstaben kann der Spielleiter auf dem Buchstaben-Notizzettelfeld notieren.

Sobald die ratende Partei denkt, dass sie das Lösungswort weiß, darf statt einem weiteren Buchstaben auch das Wort genannt werden. Ist es falsch, wird ein weiterer Teil des Galgenmännchens ausgemalt.

Achtung: Es dürfen nur die 26 Buchstaben des Alphabets verwendet werden. Die Umlaute werden transkribiert: ä=ae, ö=oe, ü=ue, ß=ss.

Je länger ein Wort ist, desto schwieriger ist es in der Regel auch zu erraten (s. Sterne am unteren Rand jeder Seite). Der Schwierigkeitsgrad kann aber auch durch andere Faktoren steigen, zum Beispiel, wenn seltenere Konsonanten wie »Q« oder »X« enthalten sind.

Gewonnen haben:

... **die Ratenden**, wenn das Wort errätselt wurde, bevor das Galgenmännchen komplett ausgemalt ist.

... **der Spielleiter**, wenn das Galgenmännchen vor dem Wort vervollständigt wurde.

Ist eine Runde abgeschlossen, übernimmt der nächste Spieler die Rolle des Spielleiters. Einigt euch am besten im Vorfeld, wie viele Runden ihr spielen möchtet.

Spielvarianten


Für Gruppen


Die Spieler teilen sich in mindestens zwei gleich große Gruppen auf. Bei einer ungeraden Spieleranzahl stellt die Gruppe mit den meisten Mitspielern zuerst den Spielleiter. Sollten die Teams gleich groß sein, wird der Spielleiter von der Gruppe gestellt, die das Mitglied mit den längsten Haaren hat.

Das Spielprinzip bleibt wie gehabt. Allerdings wird jetzt abwechselnd geraten und es gibt einen Punkt für jeden richtig geratenen Buchstaben. Aber Achtung: Auch wenn eine Gruppe vermeintlich hinten liegt, kann sie aufholen. Für das richtige Lösungswort gibt es nämlich drei Punkte. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt. Perfide: Es gibt auch hier nur ein Galgenmännchen. Für zwei Gruppen.

Euch ist das zu langweilig?

Kein Problem! Dann wird es jetzt so richtig wild. Auf allen Seiten befindet sich ein Kreis, in den ihr vor Spielbeginn eines der folgenden Symbole eintragen könnt:

 Ihr müsst dem Spielleiter die Frage, ob ein Buchstabe dabei ist, singend stellen.

 Ihr müsst innerhalb von 10 Sekunden einen richtigen Buchstaben erraten. Schafft ihr das nicht, müsst ihr dem gegnerischen Team ein Kompliment machen.



Wahrheit oder Pflicht? Nachdem ihr geraten habt, müsst ihr eine Runde Wahrheit oder Pflicht spielen. Ist euer Buchstabe im Wort enthalten, dürft ihr euch aussuchen, ob ihr eine Frage oder eine Aufgabe, die euch der Spielleiter stellt, erfüllen möchtet. Lagt ihr falsch, darf sich euer Gegner aussuchen, ob ihr eine Wahrheit- oder Pflicht-Aufgabe erfüllen müsst. Habt ihr sogar das Lösungswort erraten, seid ihr an der Reihe und stellt dem Spielleiter eine Wahrheit- oder Pflicht-Aufgabe.



Falsch geraten? Dann müsst ihr euren Gegner zum Lachen bringen. Wie, bleibt euch überlassen. Witze und Grimassen sind ausdrücklich erwünscht.



Ihr habt einen Buchstaben richtig erraten? Herzlichen Glückwunsch – dann ist Partytime! Macht ein Lied an und tanzt drauf los. Je wilder, desto besser!



Ihr müsst bei jedem falsch geratenen Buchstaben einen Liegestütz oder drei Hampelmänner machen.

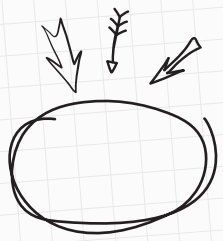
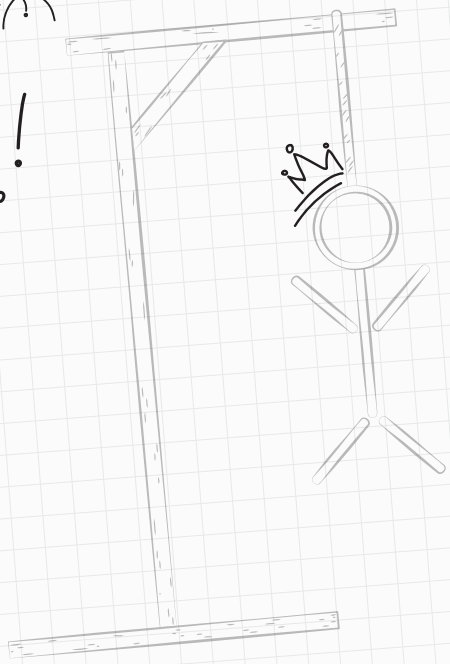
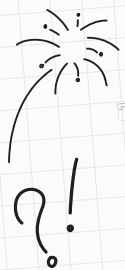
Ihr dürft auch eigene Regeln aufstellen:

Richtig lustig wird es, wenn ihr euch eigene Zusatzaufgaben ausdenkt und in die Kreise zeichnet.

VIEL SPASS!



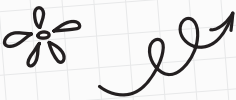
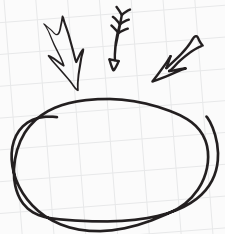
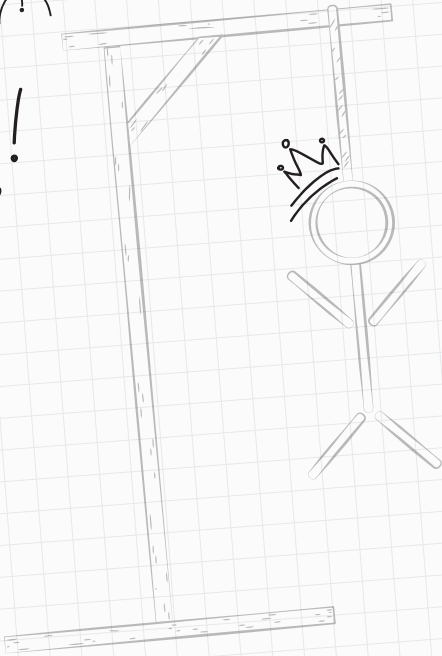
Buchstaben-
Notizzettel



1



Buchstaben-
Notizzettel



2

- 1 Ei | Po
- 2 Bauer | Krake
- 3 Imker | Katze
- 4 Kameras | Giraffe
- 5 Tretboot | Teekanne
- 6 Parkhaus | Polizist
- 7 Tierarzt | Apotheke
- 8 Raumanzug | Drehstuhl
- 9 Bundestag | Apfelbaum
- 10 Weltreise | Rohrzange
- 11 Radrennen | Baumkrone
- 12 Kinossessel | Vanilleeis
- 13 Bierdeckel | Kuehlregal
- 14 Hasenstall | Nudelsosse
- 15 Hundeleine | Achterbahn
- 16 Lokomotive | Zirkuszelt
- 17 Tafelkreide | Fussballtor
- 18 Futtertonne | Geldautomat
- 19 Kontoauszug | Poltergeist
- 20 Einmachglas | Augenklappe
- 21 Tageszeitung | Gummistiefel
- 22 Sonnenstrahl | Kinopremiere
- 23 Gratwanderung | Feuerwehrauto
- 24 Rettungsgasse | Alkoholverbot
- 25 Schiedsrichter | Terminkalender
- 26 Abendgarderobe | Schriftsteller
- 27 Kriminalpolizei | Adressaufkleber
- 28 Regaleinlegeboden | Schreibtischstuhl
- 29 Geburtstagsgeschenke | Spielzeugeisenbahnen
- 30 Brennstoffversorgung | Hockeyschiedsrichter

LEICHT



- 31 Yoga | Fuss
- 32 Loewe | Okapi
- 33 Achse | Zebra
- 34 Delfin | Alpaka
- 35 Banner | Abwehr
- 36 Superman | Catwoman
- 37 Trockner | Konfetti
- 38 Recycling | Wahrsager
- 39 Pathologe | Dschungel
- 40 Spiderman | Pizzaofen
- 41 Vogelnest | Jakobsweg
- 42 Mondlicht | Rodelbahn
- 43 Kachelofen | Wasserfall
- 44 Solarpanel | Kaulquappe
- 45 Ananassaft | Flusspferd
- 46 Hockeyfeld | Katzenbaum
- 47 Erdbeerfeld | Wischwasser
- 48 Aschenbecher | Kletterhalle
- 49 Lebenszyklus | Bohrmaschine
- 50 Asymmetrisch | Schuhloeffel
- 51 Hexenmeister | Brotzeitdose
- 52 Wasserrutschen | Wachstumsschub
- 53 Vulkanausbruch | Taschenrechner
- 54 Zwischenzeugnis | Hundespielzeuge
- 55 Computertastatur | Champagnerkorken
- 56 Bildschirmschoner | Gegensprechanlage
- 57 Lebensmittelpunkt | Hausaufgabenhefte
- 58 Aprikosenmarmelade | Flugzeugpassagiere
- 59 Weihnachtsplaetzchen | Weihnachtsdekoration
- 60 Schiffahrtskapitaen | Mittelallergie

MITTEL



61 Ex | TV

62 Quiz | Bett

63 Buch | Yeti

64 Clown | Fuchs

65 Python | Batman

66 Hydrant | Skelett

67 Cowboys | Markise

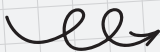
68 Kopfkino | Vollmond

69 Zaumzeug | Xylophon

70 Rhythmus | Winnetou

71 Chewbacca | Mikroskop

72 Babypuppe | Lachfalte



SCHWER



73 Stethoskop | Cinderella

74 Atmosphaere | Muellabfuhr

75 Katzenangel | Ozonschicht

76 Jagdschloss | Wolfsbarsch

77 Stufenbarren | Schlittschuh

78 Preisetikett | Lichtschwert

79 Lehrerzimmer | Hauptbahnhof

80 Photosynthese | Fitterwochen

81 Prophezeihung | Ausfuellalbum

82 Spielmaschine | Unsympathisch

83 Fahrradschloss | Tornadowarnung

84 Gamecontroller | Eheversprechen

85 Guertelschnalle | Toilettenpapier

86 Zahnarzthelferin | Heinzelmaennchen

87 Koordinatensystem | Uebernatuerliches

88 Christbaumschmuck | Zweifachsteckdose

89 Nagellackentferner | Restaurantkritiker

90 Gitarrenunterricht | Schneeballschlacht

