

Ein Spiel für 3-8 Spieler von  
Marcel-André Casasola Merkle



ab 10 Jahren  
ca. 30 Minuten

## Inhalt

164 Attributkarten, 60 Schafkarten, 1 Spielregel und mehr als 3832 Schafe

## Spielidee

Bei Attribut geht es darum, die Meinungen anderer Spieler zu frei gewählten Oberthemen möglichst gut einzuschätzen. Jeder Spieler hat stets vier Attributkarten und eine rote oder grüne Schafkarte auf der Hand. Ein Spieler wählt ein Oberthema. Alle Spieler mit grünem Schaf versuchen, ein zu diesem Thema passendes Attribut zu legen, alle mit rotem Schaf ein unpassendes. Danach werden alle Attributkarten gleichzeitig aufgedeckt und die Spieler müssen versuchen, Attributkarten bei Mitspielern zu klatschen, die ein grünes Schaf haben. Für Übereinstimmungen gibt es Punkte.

## Spielvorbereitungen

Die Attribut- und die Schafkarten werden getrennt voneinander gemischt und mit der Rückseite nach oben als Stapel aufgelegt. Jeder Spieler erhält verdeckt vier Karten vom Attributstapel und eine Karte vom Schafstapel. Der Spieler mit dem höchsten Rang in der BrettspielWelt beginnt das Spiel.\*

## Spielablauf

Alle Spieler sehen sich ihre Karten an. Die Schafkarte legt jeder verdeckt vor sich ab. Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt ein Oberthema. Nun legen die Spieler eine ihrer Attributkarten – ebenfalls verdeckt – vor der Schafkarte ab. Die Spieler mit grünen Schafen versuchen dabei ein zu dem Thema passendes Attribut zu legen, die anderen ein unpassendes. Es wird bis drei gezählt. Dann drehen alle Spieler ihr Attribut so um, dass es offen auf dem eigenen (verdeckten) Schafkärtchen liegt. Nun darf jeder Spieler maximal ein fremdes Kärtchen klatschen. Das bedeutet, dass er Attribut- und Schafkarte eines Mitspielers zu sich zieht. Hier entscheidet die Geschwindigkeit. Wenn alle Spieler ein Attribut geklatscht haben oder darauf verzichten möchten wird gewertet:

- Wer ein Attribut auf einer grünen Schafkarte geklatscht hat, erhält einen Punkt.
- Wer ein Attribut auf einer roten Schafkarte geklatscht hat, erhält dagegen einen Minuspunkt.
- Wenn das eigene Attribut (also das, das man selbst gelegt hat) nicht geklatscht wurde, erhält man einen Punkt, wenn sich unter dem Attribut ein rotes Schaf befindet.
- Wenn das eigene Attribut nicht geklatscht wurde, sich darunter jedoch ein grünes Schaf befindet, erhält man einen Minuspunkt.

Um einen Punkt anzuzeigen, dreht der Spieler die entsprechende Attributkarte auf die gelbe Seite und legt sie als Punktekonto vor sich ab. Bei einem Minuspunkt muss der Spieler eine Karte vom Punktekonto abgeben. Besitzt ein Spieler kein Punktekonto mehr, muss er keine Karte abgeben. Man kann also nie weniger als null Punkte haben.

Die benutzten Schafkarten werden offen als Ablagestapel gesammelt. Alle nicht mehr benötigten Attributkarten kommen auf einen separaten Ablagestapel. Jeder Spieler zieht nun eine Attribut- und eine Schafkarte nach. Ist der Schafkartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel neu gemischt und als neuer Schafkartenstapel aufgelegt.

Nun gibt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn das neue Oberthema an.

## Spielende

Das Spiel endet bei 3 (4,5,6,7,8) Mitspielern wenn jeder Spieler 6 (4,3,3,2,2) mal ein Oberthema angesagt hat. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

\* Wenn Sie nicht wissen, was ein Rang in der BrettspielWelt ist, sehen Sie unter [www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de) nach oder lösen den Startspieler einfach aus.

## Spielbeispiel eines Spielzugs

Willi hat sich für das Thema „Misthaufen“ entschieden.

Außer Willi spielen noch Herta, Albert und Kurt.

Kurt hat eine grüne Schafkarte und findet – Welch Glück – in seiner Auswahl „stinkend“, welches er natürlich sofort in die Runde wirft.

Herta hat weit weniger Glück, denn auch sie hat ein grünes Schaf, allerdings nur „sexy“, „sehenswert“, „lecker“ und „kariert“ zur Auswahl. In der Hoffnung, dass es sich um einen wirklich sehenswerten Misthaufen handelt und irgendwer aus der Runde dies auch findet legt sie „sehenswert“ aus.

Albert hat eine rote Schafkarte, muss also etwas Unpassendes suchen. Dafür sind seine Attribute eher schlecht geeignet. Mit „doof“, „muffig“, „kann schwimmen“ und „kurvenreich“ hat er die Qual der Wahl und entscheidet sich schließlich für „kurvenreich“.

Willi legt bei einer ebenfalls roten Schafkarte das Attribut „intelligent“ und hofft, dass seine Mitspieler die intellektuellen Fähigkeiten von Misthaufen richtig einschätzen können.

Nun haben alle gelegt und es wird aufgedeckt.

Als erstes stürzen sich alle wie die Geier auf das „stinkend“ von Kurt, denn hier dürfte wohl kaum ein Zweifel an einer grünen Schafkarte bestehen. Herta ist die schnellste und sichert sich somit die Karte.

Als nächstes klatscht Kurt auf die Karte von Albert, denn „kurvenreich“ erscheint ihm doch wahrscheinlicher als „intelligent“. Somit ist auch diese Karte besetzt.

Albert denkt um 20 Ecken und sagt sich: Bei so viel Ungeziefer auf einem Haufen muss dieser eigentlich „intelligent“ sein und klatscht bei Willi, was beide gleich bereuen werden.

Willi ist in dieser Runde etwas langsam und kann sich auch nicht für das misthaufenuntypische „sehenswert“ erwärmen. Er klatscht nichts.

Nun haben alle die Chance gehabt zu klatschen und die Punkte werden verteilt.

Kurt ist sein „stinkend“ an Herta losgeworden und vermeidet so einen Minuspunkt. Da er die Kurvigkeit von Misthaufen allerdings krass überschätzt hat, wird dennoch ein Minuspunkt fällig, denn die zugehörige Schafkarte von Albert war rot. -1 Punkt also für Kurt!

Albert entgeht ein satter Pluspunkt, da Kurt ihm sein rotes „kurvenreich“ weggenommen hat. Doch damit nicht genug. Mit Alberts Cleverness ist es auch nicht weit her und so hat er Willis „intelligent“ geklatscht. Da unter diesem Attribut aber ein rotes Schaf liegt gibts für Willi insgesamt -1.

Herta bekommt zunächst einen Pluspunkt weil sie den „stinkenden“ Misthaufen von Kurt schon von weitem gerochen und die grüne Karte als erste geklatscht hat. Nun bekommt aber auch Sie einen Minuspunkt da scheinbar niemand einen Misthaufen für ausreichen „sehenswert“ hält, obwohl diesem Attribut ein grünes Schaf zugeordnet ist. Null Punkte für Herta.

Fehlt noch Willi! Er dürfe sich jetzt ziemlich über Alberts Vorstellung von intelligenten Daseinsformen wunden. Er streicht keinen Punkt ein, weil tatsächlich sein – rotes – „intelligent“ geklatscht wurde! Da er selbst nichts geklatscht hat gibt es für ihn auch keinen zusätzlichen Punkt. Insgesamt bekommt Willi null Punkte und schüttelt wohl immer noch den Kopf.

## Credits

Idee und Grafik:  
Marcel-André Casasola Merkle

Spielbeispiel:  
Strumpfsocke

Herzlichen Dank allen Testspielern, insbesondere den unermüdeten Attributspielern der BrettspielWelt!

für Ana

Attribut ist in seiner Grundform 1997 in Göttingen entstanden und hielt es

*für nötig, fünf Jahre lang wie ein schweizer Käse in einem verstaubten Schuhkarton zu reifen. Da die Schafe aber, von der muffigen Luft unruhig und ungeduldig ungeworden, auf eine baldige Veröffentlichung drängten, blieb Lookout Games schließlich nichts anderes übrig, als im Herbst 2002 tätig zu werden.*

Lookout Games bedankt sich bei seinen Hauptvertriebspartnern (sortiert nach Postleitzahlen).

Spielbrett Berlin, Berliner Str. 132, 10967 Berlin  
Mythos\*, Am Sande 34-35, 21335 Lüneburg  
Spielburg Lübeck\*, Königsstr. 120, 23552 Lübeck  
Magische Welten, Gross Str. 12, 25813 Husum  
Comic-Buch & Spiel\*, Staustr. 20, 26122 Oldenburg  
Brake's Spielerei\*, Breite Str. 40, 26919 Brake  
PEPE Spiele\*, Brückstr. 5, 27283 Verden/Aller  
Pöppel & Co.\*, Lehmweg 12A, 27324 Gandesbergen  
Spiel-Zeit, Grambker Heerstr. 122B, 28719 Bremen  
Spieleladen Hannover\*, Gretchenstr. 5-6, 30161 Hannover  
Spieleladen Bielefeld\*, Breite Str. 26, 33602 Bielefeld  
Kinderkiste, Wettergasse 8, 35037 Marburg  
Tom's Spieleladen, Fischzug 2, 38226 Salzgitter  
Spielzeit Neuss\*, Hamtorstr. 8, 41460 Neuss  
Spielbar, Gutenbergstr. 52, 44139 Dortmund  
Roskoth, Sonnenwall 38, 47051 Duisburg  
Spielzeit Krefeld\*, Lindenstr. 5, 47798 Krefeld  
Spielkultur Münster\*, Frauenstr. 40, 48143 Münster  
Spieltraum Osnabrück\*, Hasestr. 48, 49074 Osnabrück  
Spielbrett Köln\*, Engelbertstr. 5, 50674 Köln  
Spielzeit Berg Gladb.\*, Am alten Pastorat, 51465 Bergisch Gladbach  
Puppenkönig, Gangolfstr. 8-10, 53111 Bonn  
Orchish Outpost, Zangasse 7, 55116 Mainz

Adam spielt, Königsberger Str. 10, 61169 Friedberg  
Spielraum, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich  
0-99 Spielen+Schenken, Großer Markt 9, 64646 Heppenheim  
Merlins Spiele, De Laspee Str. 1, 65183 Wiesbaden  
Gerds Comicluden, Pirmasenser Str. 37, 67655 Kaiserslautern  
Heidelbär, Untere Str. 28, 69117 Heidelberg  
Spielteufel, Eisenhutweg 10, 70374 Stuttgart  
Der Spielewahn, Gelbingergasse 45, 74523 Schwäbisch Hall  
Spiele-Insel, Mittlere Ortsstr. 86, 76761 Rülzheim  
Spielwelt, Spitalstr. 1, 77652 Offenburg  
Seetroll, Zolmerstr. 22, 78462 Konstanz  
Spiele-Truhe, Weildorfer Str. 8, 88682 Salem  
Aladin, Jakobstr. 40, 90402 Nürnberg  
Na Hoppla!, Sophienstr. 1, 95444 Bayreuth  
Spielelei, Mariahilfer Str. 88a, A 1000 Wien  
DracheNäschit, Rathausgasse 52, CH 3011 Bern

\* Mitglieder der Pöppel Deutsche Spiele AG, Hauptstr. 22a, 27324 Eyrstrup

© 2002 by  
Lookout Games, Deutschland  
Fragen an:  
Support@lookout-games.de  
www.lookout-games.de

LOOKOUT GAMES