

Der 90. Geburtstag oder Dinner for One

**Das Partyspiel zum Kultfilm
für 2-7 Spieler ab 10 Jahren**

Autoren: Inka und Markus Brand

Design: Fiore GmbH • Redaktion: André Maack und Irina Filinberg

SPIELIDEE

Anlässlich ihres 90. Geburtstages lädt *Miss Sophie* zum Geburtstagsdinner. Schlüpft nacheinander in die Rolle des Butlers *James* und spielt Szenen aus dem berühmten TV-Klassiker nach. Serviert Speis und Trank, spricht einen Toast auf *Miss Sophie* aus – und vergesst nicht, über den Tigerkopf zu stolpern! Prägt euch die Reihenfolge der Szenen gut ein. Denn wer vom „Drehbuch“ abweicht, kassiert einen Schwips-Chip. Wer am Ende die wenigsten Schwips-Chips besitzt, gewinnt das Spiel. „Do your very best!“ und seid dabei, wenn es wieder heißt: „The same procedure as every year, James!“

INHALT



1 Tigerkopf



5 Tischsets



7 x 4 Flaschen



1 James-Figur



4 Speisen

4 Speisewunsch-Karten

4 Getränkewunsch-Karten



16 Gast-Karten



5 Namensschilder



1 Blumenvase-Figur



4 Becher



15 Schwips-Chips



2 Aufstellfüße

Ravensburger



SPIELAUFBAU

Löst vor dem ersten Spiel die Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Faltet die Namensschilder entlang der gestrichelten Linie. Steckt die James-Figur und die Blumenvase-Figur vorsichtig in die Aufstellfüße.

Verteilt die Tischsets

Zu Beginn wird der Tisch, an dem ihr spielen werdet, für das Geburtstagsdinner gedeckt. Platziert zuerst **Miss Sophies Tischset** an einer Seite des Tisches. Genau wie im Film sitzt **Mr. Winterbottom** zu **Miss Sophies** Rechten und rechts von ihm **Mr. Pommeroy**. Zu **Miss Sophies** Linken sitzt **Sir Toby** und links von ihm **Admiral von Schneider**.

Beispiel
Spielaufbau



Platziert die Namensschilder, Becher und die Blumenvase

Stellt die **5 Namensschilder** in die obere linke Ecken des jeweiligen Tischsets. Platziert die **4 Becher** rechts neben den Tischsets der 4 Herren.

Tipp: Ihr könnt die Becher mit „Wasser“ füllen. Passt beim Einschenken auf, dass das Spielmaterial nicht nass wird.

Stellt die **Blumenvase** an **Mr. Winterbottoms** Platz. Am gegenüberliegenden Ende von **Miss Sophies** Platz legt ihr die **Speisen** bereit.



Es ist egal, ob ihr an einem Platz mit Tischset oder ohne sitzt. Die 5 Gedecke sind allgemeines Spielmaterial und werden von allen Spielern* gleichermaßen genutzt.

Platziert den Tigerkopf

Da ihr im Verlauf des Spiels oft im Uhrzeigersinn um den Tisch laufen werdet, stellt sicher, dass ihr genügend Platz habt. Legt den **Tigerkopf** auf die Spielschachtel und platziert sie an einer beliebigen Stelle des Rundwegs um den Tisch.



Tipp: Solltet ihr keinen freistehenden Tisch haben, könnt ihr auch auf das „Um-den-Tisch-Laufen“ verzichten. Geht stattdessen auf direktem Weg zu eurem Ziel. Führt euer Weg über den Tigerkopf, so „stolpert“ über diesen!

Nun erhält jeder Spieler ein Flaschenset aus vier **Flaschen**: Sherry, Weißwein, Champagner und Portwein. Legt sie vor euch bereit. Bei weniger als 7 Spielern kommen die übrigen Flaschen zurück in die Schachtel. Platziert die 15 **Schwips-Chips** und die **James-Figur** griffbereit in der Tischmitte.

Bereitet zum Schluss den **Ziehstapel** vor. Entfernt die 4 Leerkarten aus dem Spiel. Sucht die 4 **Getränkewunsch-Karten (weiße Rückseite)** heraus und legt sie beiseite. Sortiert die übrigen Karten nach ihren Rückseiten. So entstehen 4 Kartenstapel, ein Stapel pro Gang. Mischst jeden der 4 Stapel getrennt voneinander. Legt auf jeden Stapel eine Getränkewunsch-Karte mit dem passenden Gang nach oben. Bildet aus den 4 einzelnen Stapeln einen großen Ziehstapel. Legt die Stapel aufeinander (Gang 4 ganz unten, darauf Gang 3, Gang 2 darüber und Gang 1 ganz oben). Legt den Ziehstapel neben *Miss Sophies* Tischset in die Tischmitte.

SPIELABLAUF

Wer von euch die meisten Geburtstage gefeiert hat, wird Startspieler. Es wird über mehrere Runden gespielt, dabei wechselt die Rolle des Startspielers.

Eine Runde besteht aus zwei Phasen:

Phase 1: **Startspieler deckt die oberste Karte auf**

Phase 2: **Nachspielen der Szenen**

PHASE 1: STARTSPIELER DECKT KARTE AUF

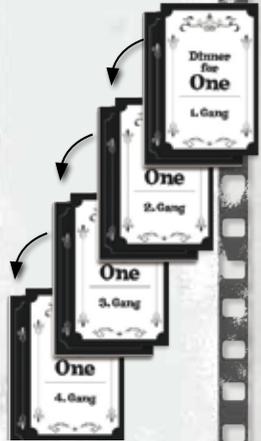
Zu Beginn von Phase 1 nimmt sich der Startspieler die **James-Figur** und stellt sie vor sich ab.

Nun deckt er die **oberste Karte** vom Ziehstapel auf, liest den Text* laut vor und zeigt die Karte allen Mitspielern. Schaut euch die Symbole auf der Karte genau an. Sie stehen für die jeweiligen Aktionen und werden auf den nächsten Seiten erklärt.

Wurde eine Getränkewunsch-Karte aufgedeckt?

Getränkewunsch-Karten leiten einen neuen Gang ein und beschränken im Verlauf des Spiels eure Bewegungen – zur Belustigung eurer Mitspieler. Führt **gemeinsam** die Aktionen der Karte aus und legt sie danach auf einen gesonderten **Ablagestapel**.

Platziert die Flaschen, Schwips-Chips und die James-Figur



Phase 1:
Startspieler deckt
1 Karte vom Zieh-
stapel auf

*Für ein authentisches Erlebnis empfehlen wir euch, mit den englischen Original-Texten aus dem Film zu spielen. Ihr könnt euch aber auch die frei und sinngemäß übersetzten deutschen Texte zurufen.



Getränkewunsch-Karten

Die Aktionen dieser Karten gelten für alle und werden sofort nach dem Aufdecken und Vorlesen ausgeführt:



Nimm eine Flasche aus deinem Set, die der Abbildung auf der Karte entspricht.



Platziere die Flasche am Körper. Der Text auf der Flasche beschreibt die genaue Stelle. Dort bleibt die Flasche bis zum Ende des Spiels.



Der Startspieler ruft laut die Frage auf der Karte und alle rufen im Chor die entsprechende Antwort.

Nach jeder Getränkewunsch-Karte darf der Startspieler ausnahmsweise eine **zweite Karte** aufdecken.

Wurde eine Speisewunsch- oder Gast-Karte aufgedeckt?

Die Speisewunsch- und Gast-Karten zeigen typische Szenen aus dem Sketch, die ihr in der zweiten Phase nachspielen müsst. **Prägt euch die Texte und Aktionen der Karten gut ein!**

Nun dreht der Startspieler die Karte wieder um und legt sie **verdeckt neben den Ziehstapel**. Einmal abgelegt, darf die Karte **nicht** noch einmal angeschaut werden.

Wichtig! Die erste Karte neben dem Ziehstapel bildet den Anfang einer verdeckten **Kartenreihe**. In jeder weiteren Runde wird die Reihe um 1 Karte erweitert. So entsteht in der Partie ein einzigartiges „Drehbuch“ mit einer zufälligen Abfolge von Szenen. Die Karten bleiben bis zum Ende des Spiels liegen, außer ein Spieler macht einen Fehler (siehe: **FEHLER PASSIERT?**)



Tipp: Merkt euch nicht nur den Text und die Aktionen der Karten, sondern auch ihre Reihenfolge!

Nachdem der Startspieler eine Karte in der Kartenreihe abgelegt hat, **endet die erste Phase**.



Prägt euch die Karte gut ein, bevor sie verdeckt in die Kartenreihe gelegt wird

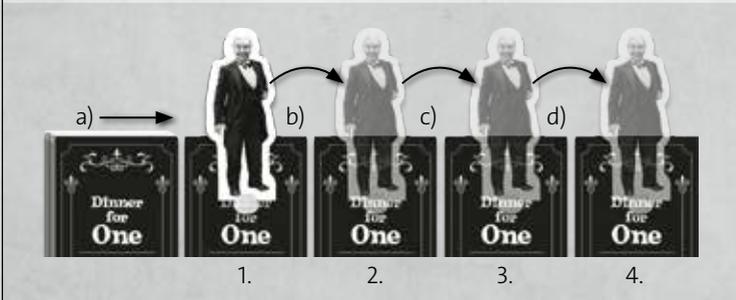


PHASE 2: NACHSPIELEN DER SZENEN

Vorhang auf! In Phase 2 schlüpft ihr **reihum im Uhrzeigersinn** in die Rolle von James und spielt die auf den Karten abgebildeten Szenen nach.

Als Erster ist der **Startspieler am Zug**. Er stellt die James-Figur auf die **1. Karte in der Kartenreihe** und führt die Aktionen der Karte aus.

Liegen bereits mehrere Karten in eurem „Drehbuch“, ist als nächstes der linke Nachbar des Startspielers am Zug. Er zieht die James-Figur auf die 2. Karte und führt die passenden Aktionen aus. Dann ist der dritte Spieler reihum am Zug und führt die Aktionen der 3. Karte in der Kartenreihe aus usw.



Sarah, Markus, Claudine und Stefan spielen. Sarah ist Startspielerin der 4. Runde und legt die 4. Karte an des Ende des „Drehbuchs“ verdeckt ab. Nun beginnt Phase 2:

- a) Sarah stellt die James-Figur auf die 1 Karte im „Drehbuch“ und spielt sie nach.
- b) Als nächstes ist Sarahs linker Nachbar Markus am Zug. Er zieht die James-Figur auf die 2. Karte und spielt sie nach.
- c) Danach ist Claudine als linke Nachbarin von Markus am Zug. Sie zieht die James-Figur auf die 3. Karte und spielt sie nach.
- d) Als letztes ist Stefan am Zug. Er zieht die James-Figur auf die letzte Karte und spielt sie nach.



Kannst du von deinem Platz die Becher oder die Speisen nicht erreichen? Laufe im Uhrzeigersinn um den Tisch, bis du bei deinem Ziel ankommst. **Wichtig: Führt dein Weg am Tigerkopf vorbei, „stolper“ über ihn!**

Die **zweite Phase** und damit auch die **laufende Runde endet** sofort, sobald ein Spieler die **letzte Karte in der Reihe** nachgespielt hat.

Phase 2:

Führt nacheinander im Uhrzeigersinn die Aktionen der Karten in der Reihe aus

Ablauf Phase 2

- Startspieler:
- Aktion 1. Karte
- ⋮
- nächster Spieler:
- Aktion 2. Karte
- ⋮
- nächster Spieler:
- Aktion 3. Karte
- ⋮
- usw. bis die letzte Karte ausgeführt wurde und der Startspieler wechselt

Vergesst nicht, über den Tigerkopf zu „stolpern“!

Runde endet, wenn die Aktion der letzten Karte ausgeführt wurde oder ein Fehler passiert

Runde endet, wenn die Aktion der letzten Karte ausgeführt wurde oder ein Fehler passiert



Zu Spielbeginn ist das der Startspieler, der die Aktion der 1. Karte durchführt - dann endet die Runde und der Startspieler wechselt. Der neue Startspieler zieht wieder eine Karte und legt sie in die Reihe. Dann führt er die Aktion der **1. Karte** aus. Sein linker Nachbar führt dann die Aktion der gerade gelegten 2. Karte durch usw. Die Runde endet auch, wenn jemand während des Nachspielens einen **Fehler** macht (siehe Seite 7). **Der linke Nachbar des Spielers, der die letzte Runde beendet hat, wird neuer Startspieler.**

Speisewunsch-Karten

Erfülle *Miss Sophies* Speisewunsch! Führe die folgenden Aktionen nacheinander aus:



Steh auf und greife mit der rechten Hand nach der Speise.



Laufe mit der Speise in deiner Hand im Uhrzeigersinn um den Tisch zu *Miss Sophies* Platz.



Lege die Speise auf *Miss Sophies* Tischset und gehe weiter zu deinem Platz.

Liegt die gewünschte oder eine andere Speise auf Miss Sophies Platz? Räume die Speise ab und lege ggf. die neue Speise hin. Bringe die abgeräumte Speise zurück an ihren Ursprungsort. Gehe weiter bis zu deinem Platz.

Gast-Karten

Wie im Film, musst du in der Rolle von *James* für *Miss Sophies* Gäste einspringen. Führe die typischen Aktionen der vier Herren nacheinander aus:



Steh auf und greife mit der rechten Hand nach dem Becher des jeweiligen Gastes.



Proste mit dem Becher in der Hand in Richtung von *Miss Sophies* Platz und sprich den auf der Karte stehenden Toast.



Achtung! Die **Admiral-von-Schneider-Karten** zeigen eine zusätzliche dritte Aktion: Nachdem du den Toast gesprochen hast, schlage deine Hacken zusammen.



Achtung! Im letzten Gang greife zu der **Blumenvase** statt zum Becher und sprich dann den Toast aus.



FEHLER PASSIERT?

Du hast das Gefühl, dass der Spieler am Zug einen Fehler gemacht hat? Dann darfst du ihn im selben Moment anzweifeln. Rufe „Stopp!“. Drehe zur Überprüfung die Karte um, auf der die James-Figur gerade steht. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

Der Spieler am Zug hat keinen Fehler gemacht

Der **Zweifler** bekommt zur Strafe einen **Schwips-Chip**. Die laufende Runde wird wie gewohnt weitergespielt. Gab es mehrere Zweifler, bekommen alle einen Schwips-Chip.

Der Spieler am Zug hat einen Fehler gemacht

Der **Angezweifelte** bekommt zur Strafe einen **Schwips-Chip**.

Mögliche Fehler:

- Der Spieler am Zug führt die Aktionen des falschen Gastes aus
- Der Spieler am Zug stellt den richtigen Gast mit falschen Aktionen nach
- Der Spieler am Zug greift mit der linken statt mit der rechten Hand nach den Speisen und Bechern
- Der Spieler am Zug serviert die falsche Speise
- Der Spieler am Zug stolpert nicht über den Tigerkopf
- Der Spieler am Zug läuft entgegen des Uhrzeigersinns um den Tisch
- Der Spieler am Zug zögert absichtlich hinaus
- Ein Spieler lässt eine Flasche fallen

Nach einem Fehler endet die laufende Runde sofort und der **linke Nachbar des Angezweifelten wird neuer Startspieler**.

Der neue Startspieler startet die Runde jedoch nicht mit der ersten Phase und deckt **keine neue Karte** vom Ziehstapel auf! Die James-Figur bleibt auf der Karte, auf der gerade der Fehler passiert ist, stehen.

Stattdessen entfernt der Startspieler **alle Karten** in der Kartenreihe, die **hinter der Karte liegen, auf der die James-Figur gerade steht**. Er legt sie auf den Ablagestapel.



Bei einem Fehler dürft ihr den Spieler „anzweifeln“

Spieler hat keinen Fehler gemacht: „Zweifler“ kassiert Schwips-Chip

Fehler bestätigt: „Angeklagter“ kassiert Schwips-Chip



Du hast die Runde beendet? Dein linker Nachbar wird neuer Startspieler!



Nun dürft ihr euch die übrigen Karten in der Reihe noch einmal **anschauen**. Dazu deckt der Startspieler die Karten **einzeln nacheinander** auf und wieder zu, beginnend mit der Karte, auf der die James-Figur gerade steht (= neue erste Karte in der Reihe).

Habt ihr euch die Karten noch einmal gut eingepägt, könnt ihr nun wie gewohnt die Phase 2 durchführen. Der Startspieler beginnt und führt die Aktionen der ersten Karte aus usw.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet, wenn der Ziehstapel aufgebraucht ist und James das Ende der Kartenreihe erreicht. Das Spiel endet auch, wenn alle Schwips-Chips aus der Mitte vergeben wurden. Wer nun die wenigsten Schwips-Chip besitzt, hat das Spiel gewonnen. Haben mehrere Spieler die wenigsten Schwips-Chips, gibt es mehrere Sieger.

TIPPS FÜR EIN KÜRZERES SPIEL:

Für eine schnellere Partie spielt ihr so lange, bis ein Spieler 3 (oder sogar nur 2) Schwips-Chips gesammelt hat. Wer dann die wenigsten Schwips-Chips hat, gewinnt das Spiel.

Gewonnen hat, wer die wenigsten Schwips-Chips bei Spielende besitzt

Mittlerweile genießt der Sketch Kult-Status und wird vom NDR in weltweit 20 Länder exportiert – mit original britishem Tonfall!

Seit 1988 steht die Sendung im Guinnessbuch der Rekorde als am häufigsten wiederholte TV-Produktion.

Verrückt: Im Herkunftsland England kennt „Dinner for One“ nahezu niemand.

Eigentlich sollte Freddie Frinton ursprünglich über ein Eisbärenfell stolpern. Dieser jedoch brachte ein Tigerfell mit zum Dreh und bestand auf dieses. Heute liegt das Fell bei seinem Sohn Steven Frinton.



Licensed by Studio Hamburg Enterprises GmbH

Hinweis: Vom Theaterstück ‚Dinner for one‘ gibt es mehrere Aufführungen mit leicht unterschiedlichen Texten und daher auch unterschiedliche Transkriptionen. Um einen besseren Spielablauf zu gewährleisten, gibt es zudem minimale Anpassungen der Zitate auf den Karten.

© Nora Harding
© 2020

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com