



Erik Nielsen

LINO™

Wer meint was?
Das assoziative Bluffspiel



LINO

Ein assoziatives
Bluff-Spiel

Neu erfunden von
Erik Nielsen

Illustration von
Mikaela Lundberg

Erik Nielsen

LINQTMER

Wer meint was?
Das assoziative
Bluff-Spiel



ERWEITERUNG

nur zusammen mit
LINQTM spielbar

26 neue Kartenpaare und
8 weitere Fragezeichen



Heidelberger
Spielverlag



LINQ Notizzettel		(C) BeWitched-Spiele 2008 www.bewitched-spiele.de		Benutzt diesen Zettel statt der im Spiel "LinQ" enthaltenen Kopiervorlagen für Hinweis- und Tippzettel. Jede/r Spieler/in bekommt einen Zettel und knickt das untere Stück ab. Dann schreibt jede/r alle Hinweise mit. Nach der 1. Hinweisrunde gibt man wie gehabt den 1. Tipp, nach der 2. Hinweisrunde den 2. Tipp ab. Ein Zettel reicht für 2-4 Runden. Streicht Notizen vergangener Runden am besten durch.	
LINQ Hinweise	Spieler/in	Spieler/in	Spieler/in	Spieler/in	Spieler/in
	1. Hinweis	1. Hinweis	1. Hinweis	1. Hinweis	1. Hinweis
	2. Hinweis	2. Hinweis	2. Hinweis	2. Hinweis	2. Hinweis
LINQ Tipps	1 Tipp	1 Tipp	1 Tipp	1 Tipp	1 Tipp
	2 Tipp	2 Tipp	2 Tipp	2 Tipp	2 Tipp

```
(function() { var sliderElement =
[].slice.call(document.getElementsByClassName('mod_rocksolid_slider'), -1 )[0]; if (window.jQuery &&
jQuery.fn.rstSlider) { init(); } else { document.addEventListener('DOMContentLoaded', init); } function
init() { var $ = jQuery; var slider = $(sliderElement); slider.find('video[data-rsts-background], [data-rsts-
type=video] video').each(function() { // Disable mejs for videos this.player = true; }); slider.rstSlider({"typ
e":"slide","width":"600","height":"400","navType":"bullets","scaleMode":"fit","imagePosition":"center","r
andom":false,"loop":false,"videoAutoplay":false,"autoplayProgress":false,"pauseAutoplayOnHover":false,"
keyboard":true,"captions":true,"controls":true,"thumbControls":false,"combineNavItems":true,"visibleArea
Align":0.5,"gapSize":"0%"}); // Fix missing lightbox links $(function() { if (!$.fn.colorbox) { return; } var
lightboxConfig = { loop: false, rel: function() { return $(this).attr('data-lightbox'); }, maxWidth: '95%',
maxHeight: '95%' }; var update = function(links) { links.colorbox(lightboxConfig); }; slider.on('rsts-
slidestart rsts-slidestop', function(event) { update(slider.find('a[data-lightbox]')); });
update(slider.find('a[data-lightbox]')); }); } })();
```

LinQ

Ein assoziatives Bluff-Spiel für 4-8 Mitspieler/innen

von Erik Nielsen



Bearbeitung: Andrea Meyer

Spieldauer: ca. 45 Minuten

Preis: 19,95 EUR zzgl. Versandkosten. Hier geht's zur [Bestellung](#).

1. Auflage Oktober 2007, **vergriffen**.

2. Auflage September 2008, **vergriffen**

Linq ist im Herbst 2011 bei [Kosmos](#) erschienen, **inzwischen aber vergriffen**.



Linq kombiniert Bluffelemente mit assoziativem Spiel. 4-8 SpielerInnen ab 8 Jahren versuchen, ihre jeweils wechselnden Partner zu finden, indem sie zu ihren LINQ-Wörtern frei assoziieren. Die Regeln sind schnell erklärt, und doch findet hier auch jeder noch so begabte Bluffer irgendwann seine Meisterin. Denn nur, wenn der jeweilige Partner versteht, was gemeint ist, ohne dass einem alle auf die Schliche komme, gibt es die ersehnten Punkte. Ein intuitiver Wertungsmechanismus zeigt, wer am Ende am besten mit den anderen linquen konnte.

Beispielrunde

Beispielrunde:

Hmmm, mal sehen, okay, ich sag mal "Geld". Und Ihr? "See", "Rute", "Eier" und "Nüsse". Toll, das paßt ja alles! Ach nee, ich glaube ich hab's!

Gut, jetzt der 2. Hinweis. Na dann: "Park". Was sagt Ihr? "Karre", "Hund", "Gesicht" und "Sorte"? Seid Ihr sicher, dass wir zwei Paare verteilt haben? Hmmm, okay, mein zweiter Tipp ist ...

Okay, dann decken wir die Karten auf ...

... wie, du bist mein Partner??? Ähem, "Nüsse"??? Was haben denn "Nüsse" mit "Bank" zu tun? Wie, Peanuts? Kopper? Deutsche Bank? Bahnhof, Bratkartoffeln? Findste das jetzt nicht ein bißchen weit her geholt? Na, super!

Und wer war das andere Paar? Ach, wie jetzt, ihr beiden wart zusammen? Was hat denn Karre mit See zu tun? Was für ein Wort hattet Ihr? Sack? Wie jetzt, Sack!??

Na klar, Sackkarre, Seesack.

Rezensionen

Die Jury "Spiel des Jahres" hat Linq auf ihre Empfehlungsliste 2008 aufgenommen. Das Kurzportrait des Spiels findet sich [hier](#).

Carsten Pinnow schreibt auf [Ludoversum](#): "Für fünf bis sechs Spieler bietet Linq hervorragende 30 Minuten Partyunterhaltung. Wer sich für kommunikative Wortspiele begeistern kann, kommt an Linq ohnehin nicht vorbei."

Synes Ernst, ehemaliges Mitglied der Jury Spiel des Jahres, schreibt in der Wochenzeitschrift "[Schweizer Familie](#)": "Wo immer «Linq» auf den Tisch kommt, herrscht Hochstimmung - ein gutes Zeichen. [...] Hervorragend für grössere Runden."

Detlef Hanz schreibt auf der Seite des [Spieltreffs Oberlar](#): Linq ist "schnell erklärt und schnell gespielt. So könnte man es stehen lassen, wenn – ja wenn nicht jedes Spiel anders verlaufen würde, abhängig von der Anzahl der Spieler und der Zusammensetzung der Gruppe, aber immer witzig und kurzweilig. Es funktioniert sowohl in einer Runde ausgebuffter Vielspieler wie auch auf einer Geburtstagsparty, selbst wenn die Gäste jünger sind als die empfohlene Altersgruppe ab acht Jahren."

Bei den Spieletreffen in Bilstein, die [Die Spielbaustelle e.V.](#) über Himmelfahrt und Pfingsten veranstaltet, kam Linq auf Platz 8 der Liste der 62 bewerteten Spiele.

Hugo Kastner schreibt auf [spielen.at](#): "Linq kann in der richtigen Spielrunde süchtig machen, keine Frage. Voraussetzung, es finden sich mindestes fünf, besser sogar acht, schöpferische, wortgewandte und fantasievolle Menschen im Spielzimmer. Partnersuche einmal anders – fernab von den schlüpfrigen Pfaden, dafür mit ebenso großer Enttäuschung, wenn man nicht erhört wird. Ja, letzteres Wort ist im ursprünglichen Sinn zu verstehen: Bei LINQ müssen Sie auf die Tonnuancen achten, sonst greifen Sie zum falschen Gegenüber. Wer bei Klassikern wie TABU oder NOBODY IS PERFECT seine Glückshormone ausschütten konnte, wird bei LINQ ein angenehmes Déjà-vu erleben."

Ingo Hackenberg schreibt auf [spielkult.de](#): "Ein innovatives, spritziges Kommunikationsspiel, das seinen Reiz besonders aus dem Bluff-Charakter der Antworten gewinnt."

Im Magazin [Gelegenheitsspieler](#) (Ausgabe #13, Sommer 2008) heißt es: "Linq [ist] ein richtig gutes Partyspiel, das sich wohltuend von den sonstigen Rat- und Pantomime-Spielen in diesem Genre abhebt."

Ralf Hellbart schreibt auf [Jugendbücher Blogspot](#): "Nun zeigt sich auch der subtile Witz von Linq. Man soll seine Ausdrücke so wählen, dass der Partner zwar die Assoziation zum gemeinsamen Begriff versteht, der Link (Linq) zum Partner den Mitspielern aber verborgen bleibt. Der Bluffspieler hingegen sollte sich möglichst bei allen Assoziationen anbieten und verwirrende Begriffe einschleusen."

Silke und Jörg Königer schreiben auf [Cliquenabend](#) u.a.: "Wenn es um lustige Bluffspiele geht, die schnell erklärt werden können und auch für bis zu acht Personen geeignet sind, liegt Linq sicherlich unter den Top 10."

Harald Schrapers schreibt in der [Fairplay](#) Nr. 83 (April-Juni 2008) u.a.: "LINQ is überaus intelligente Unterhaltung, wobei aber der Alleswisser hier auch nichts besser weiß. Womöglich scheitert der Wer-wird-Millionär-Held hier bereits an der Punktwertung, die etwas subtiler gestrickt ist als bei der RTL-Sendung. [...] Wir haben es bislang aber noch nie bei nur einer Runde belassen."

Aaron Haag von den [Westpark Gamers](#) vergibt für Linq 8 von 10 Sternen: "Sein[en] Reiz entfaltet "Linq" erst nach mehreren Runden, wenn das Prinzip der geschickten Begriffswahl und des richtigen Bluffens verstanden wurde, eine Eigenschaft, die es mit dem Würfelspiel "Bluff" teilt. Wer Bluffspiele mag und häufiger in größeren Runden spielt, dem kann "Linq" uneingeschränkt empfohlen werden. Aber auch Gruppen, die in der Regel anspruchsvollere Taktikspiele spielen, kann "Linq" als Absackerspiel in einer großen Runde durchaus gefallen."

[Ratgeberspiel](#) kommentiert: "Linq zählt zu der Art Spiele, die man aufmacht, kurz durchliest, versteht und anschließend viel Spaß hat. [...] Das Spielprinzip ist einfach. Die Spielanleitung ist verständlich geschrieben und hinterlässt auch keine weitere Fragen. Man braucht zwar ein, zwei Proberunden, aber Sie werden sich trotzdem in das Spiel hinein finden. Die Spieler, die eine Fragezeichenkarte erhalten haben, können schon ganz schön die Spieler ablenken, aber dadurch macht das Spiel viel Spaß. Je mehr Spieler mitmachen, um so mehr Spaß macht das Spiel. Auch wenn das Spiel ab vier gedacht ist, spielen Sie hier mit einer imaginären Person, denn seine Karten werden nie angeschaut. Dann lieber noch einmal bei den Nachbarn klingeln. Im Schnitt dauert das Spiel 45 min (je mehr Leute um so länger dauert das Spiel)."

Michael Weber schreibt auf [Reich der Spiele](#) u.a.: "Dieser überaus kommunikative Spaß ist schnell erklärt, erfordert aber etwas Übung bei der Punktevergabe. Insgesamt ist Linq aber ein heißer Tipp für Kommunikationsspielfreunde und sicher eines der interessantesten Spiele in diesem Bereich. Klare Kaufempfehlung!"

Sandra Lemberger, Beiratsmitglied der Jury "Kinderspiel des Jahres 2008", schreibt auf [Hall 9000](#) u.a.: "Linq ist mit einer Spieldauer von etwa 45 Minuten (bei mehr als 6 Spielern dauert es ein wenig länger) ein sehr kurzweiliges, innovatives Ratespiel mit Bluffcharakter. [...] Vorausgesetzt, man mag Wort- bzw. Kommunikationsspiele prinzipiell und spielt des Öfteren in großen Runden, kann man beim Kauf von Linq bestimmt nichts verkehrt machen!"

Denis Fischer schreibt im regionalen Familien-Magazin [Libelle](#) u.a.: "Linq macht ein wenig süchtig. Wir spielen es seit Wochen als Auftakt oder Absacker an Spieleabenden, in Studentenkreisen ist es ein Hit und in Jugendgruppen ebenso. In geselliger Runde kann man sich kaum von diesem Spiel lösen. Es ist so intuitiv spielbar, und doch so „hinterhältig“. Ein geniales Spiel für Silvester. Je mehr Spieler mitmachen (optimal 6-8), umso besser ist Linq."

Christwart Conrad vergibt in der [spielbox 1/2008](#) 10 von 10 Punkten für Linq: [Es] "wird allein der Spielreiz (und zwar in diesem Fall in großer Besetzung) bewertet, wobei den Ausschlag das sich tief in die Erinnerung gegrabene Bauchweh vor Lachen gegeben hat." Weitere Noten: 9 (Nicola Balkenhol) - 7 (Udo Bartsch) - 8 (Matthias Hardel) - 8 (Wieland Herold).

Tom Felber, Mitglied der Jury Spiel des Jahres, schreibt in der [Neuen Zürcher Zeitung](#) vom 21.12.2007 unter "Faites vos jeux" u.a.: "«Linq» ist ein cleveres Wortspiel, das zum «Um-die-Ecke-Denken» verleitet. Die Einstiegsschwelle ist kleiner als bei «Tabu». [...] Mit Leuten, die sich

kennen, wird es assoziativer und witziger als mit Fremden. Mindestens zu fünft muss man sein, damit es flutscht."

Peer Sylvester schreibt in seinem [Blog](#) "Beim Vorweihnachtsspielen waren wir überraschend viele. Also haben wir Linq ausprobiert und es gefällt. Ein schönes Kommunikationsspiel, zumal es auch tatsächlich zu zehnt gespielt werden kann (wir habens probiert)."

TIRI schreibt in der ver.di-Mitgliederzeitschrift [publik](#): "[Linq] macht ungeheuren Spaß und bringt manchmal verblüffende Ergebnisse."

Stefan Ducksch, Vorsitzender der Jury Spiel des Jahres, schreibt in der Neuen Westfälischen vom 8./9.12.2007 u.a. "Ein klasse Assoziationspiel, das nur zu viert nicht so toll ist. Mit jedem weiteren Spieler wird 'Linq' besser. Also auch etwas für große Runden."

Bernhard Löhlein, Mitglied der Jury Spiel des Jahres, bespricht in der Rubrik "Spielzeit" Sendung Samstagabend von radio K1 Linq. Am Ende seines knapp 15-minütigen [podcasts](#) sagt er u.a. "Ein intelligentes wie spaßiges Partyspiel, wann gibt es das schon mal?"

Im [Handelsblatt](#) schreibt Joachim Wollschläger: "Am Ende wird viel gelacht, gerne auch gestaunt angesichts der abwegigen Hinweise, die uns oftmals einfallen und die doch von den Partnern erkannt werden. Ein großartiges Spiel zu Beginn eines jeden Spieleabends. Je mehr Spieler dabei sind, desto besser."

Der Schweizer Spielefach- und -großhändler [Fata Morgana](#) schreibt über Linq: "Insgesamt ist Linq ein durch und durch gelungenes Spiel, das sehr schnell erlernt ist und für so manch heiteren Abend sorgen wird. Für mich auf jeden Fall ein Muss im Spieleschrank!"

Und auf der Seite des Spielehandels [Spielhimmel](#) heißt es über Linq u.a.: "Dass wir dieses kleine Juwel nun auch auf dieser Seite des Atlantiks und in deutscher Sprache genießen dürfen, verdanken wir der Spieleautorin Andrea Meyer, die bei diesem Projekt als Entdeckerin und Redakteurin fungiert hat. [...] Nun, ein Jahr nach dem erstmaligen Ködern der Messebesucher, ist Linq endlich im Fachhandel erhältlich.[...] Nun zeigt sich auch der subtile Witz von Linq. Man soll seine Ausdrücke so wählen, dass der Partner zwar die Assoziation zum gemeinsamen Begriff versteht, der Link (Linq) zum Partner den Mitspielern aber verborgen bleibt. Der Bluffspieler hingegen sollte sich möglichst bei allen Assoziationen anbieten und verwirrende Begriffe einschleusen."

[Rezension von Hunter und Cron](#)

Linqer

Die Erweiterung zu Linq.

Für noch mehr Spielspaß. Einfach zu den Linq-Karten dazu nehmen, um noch mehr Abwechslung

zu haben. 26 Kartenpaare bringen insgesamt 312 neue Begriffe auf den Tisch. 8 Fragezeichenkarten dienen als Ersatz für die Runden, bei denen die Fragezeichen durch heftigen Gebrauch schon abgenutzt sind.
Nur 6,50 EUR, nur mit Linq spielbar.



1. Auflage, 2008. Vergriffen.

Eine Online-Spielerklärung gibt es bei [Cliquenabend](#).

Hintergrund

Linq von Erik Nielsen ist das erste Spiel bei BeWitched-Spiele, das ich als Redakteurin bearbeitet haben. Linq ist erstmalig bei Endless Games in den USA erschienen, über die Hintergründe berichtet Erik Nielsen auf seiner [website](#).

Ich habe Linq bei Alan R. Moons Spielertreff "Gathering of Friends" in Columbus, Ohio im Frühjahr 2005 kennengelernt. Auch wenn ich in der englischsprachigen Runde wenig Chancen hatte, hatte es mir das dem Spiel zugrunde liegende Prinzip - finde deinen Partner über Assoziationen und falle nicht auf Bluffer rein - angetan.

Ich kontaktierte also den Autor und wir waren uns recht schnell einig, dass ich eine deutsche Bearbeitung des Spiels in meinem Verlag herausbringen würde. Die Testrunden gingen schnell vonstatten, viel gearbeitet habe ich - gemeinsam mit Freunden, hier sei insbesondere Friedemann Friese erwähnt - an der inzwischen sehr intuitiven Wertung sowie an der Zusammenstellung der Wörter. Fertig bearbeitet war der Prototyp im Sommer 2006.

Dann aber stellte sich das Problem, wie das Spiel zu einem marktgängigen Preis so ausgestattet werden könnte, dass der sortierte Kartenstapel auch wirklich sortiert bleibt. An Tiefziehteile, also diese Plastikeinsätze mit Aussparungen für Karten, Holz etc., die erfahrungsgemäß extrem teuer sind für kleine Auflagen, dachte ich zunächst gar nicht. Schon eher an separate Schachteln (in der Schachtel), Kartenboxen etc. Ich rechnete, bat um Kostenvoranschläge, rechnete wieder, und kam immer auf das gleiche Ergebnis: Es geht nicht.

Schließlich kontaktierte ich den Heidelberger Spieleverlag und fragte nach den Möglichkeiten einer Kooperation. Wir wurden uns rasch einig und verfolgten das Projekt fortan gemeinsam. Bei der Spiel '06 in Essen bot ich den Prototyp zum Spielen an. Das Feedback war überwältigend. Von 70 Mitspieler/inne/n fanden 69 das Spiel sehr gut oder gut und konnten sich in der Mehrheit vorstellen, bis zu 20 EUR dafür auszugeben.

Der Rest ist schnell erzählt: Auf der Nürnberger Spielwarenmesse zeigten wir den Prototypen, und die Resonanz war erneut gut. Aufgrund privater Belastungen konnte ich mich dem Projekt dann erst im Juni wieder widmen, so dass Linq exakt zur Spiel '07 fertig geworden ist. Dank unserer Kooperation und der damit verbundenen größeren Auflage konnten wir schließlich auch die Schachtel mit dem Tiefziehteil realisieren, so dass Linq das erste meiner Spiele in einer "richtigen" Schachtel mit Plastikeinsatz ist.

Und was soll ich sagen: Schön ist es geworden! Da das auch der Autor und der Grafiker (den ich sehr getriezt habe, Entschuldigung!) finden, bleibt jetzt nur noch zu hoffen, dass viele Menschen da draußen unsere Meinung teilen!