

# Therapy



Spielregeln

## Spielausstattung

Spielbrett  
2 Würfel  
je 1 Couch in 6 verschiedenen Farben  
36 Therapy-Stifte (von jeder Farbe 6)  
66 Therapykarten  
180 Wissenskarten

18 Fantasielkarten  
1 Tintenklecksheft  
Weiterhin erhält jeder Spieler einen Stift und ein Blatt Papier als Rezeptblock (Stifte und Papier nicht enthalten).

## Das Ziel Ihrer Therapie

Meistern Sie alle sechs Lebensabschnitte (Babyalter, Kindheit, Jugend, Erwachsenenalter, Das Alter und Das andere Ich), indem Sie Ihre Couch mit 6 verschiedenfarbigen Therapy-Stiften füllen. Der erste Spieler, der mit kompletter Couch seine Therapie-Praxis erreicht oder überquert, gilt als „geheilt“ und hat gewonnen.

## Lehnen Sie sich entspannt zurück

1. Sortieren Sie die Karten nach den Kategorien in acht Stapel und legen Sie diese auf ihre entsprechenden Felder des Spielbretts.
2. Jeder Spieler sucht sich eine Couch aus. Achtung: Es ist nicht erlaubt, aus der gewählten Farbe der Couch auf den seelischen Zustand des jeweiligen Spielers zu schließen! Jeder Spieler setzt seine Couch auf die farblich passende Therapie-Praxis des Spielbretts. Das ist Ihr Start- und Zielfeld.
3. Sehen Sie sich nun den Spieler an, der rechts neben Ihnen sitzt: Das ist Ihr Therapeut! Nein - Plätze tauschen ist an dieser Stelle nicht erlaubt.
4. Alle Spieler werfen nacheinander beide Würfel: Der Spieler mit dem höchsten Würfergebnis ist zuerst an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## Holen Sie tief Luft: Es geht los!

1. Wenn Sie am Zug sind, werfen Sie beide Würfel und ziehen mit Ihrer Couch im Uhrzeigersinn um entsprechend viele Felder über das Spielbrett. Die eigene oder eine fremde Therapie-Praxis zählen dabei als normales Feld. Führen Sie die Anweisungen des Feldes aus, auf dem Sie landen.
2. **Therapy-Stifte sammeln:** Um einen Stift für Ihre Couch zu gewinnen, müssen Sie:
  - einen Patienten kurieren, der in Ihrer Therapie-Praxis landet, oder
  - eine Wissenskarte richtig beantworten.

## Die Felder auf dem Spielbrett

### Therapie-Praxis

Wenn Sie in der Therapie-Praxis eines Mitspielers landen, werden Sie dessen Patient und er Ihr Therapeut. Er zieht eine Therapykarte vom Stapel und liest Ihnen die Frage vor (wobei er Sie an der linierten Stelle mit Ihrem Vornamen anredet). Sie antworten aber nicht direkt, sondern notieren Ihre Antwort heimlich auf Ihrem Rezeptblock. Der Therapeut notiert seinerseits auf seinem Rezeptblock, was er glaubt, was Sie als Patient antworten werden. Bei Bewertungsfragen reicht die Skala von 1 (= sehr niedrig) bis 10 (= sehr hoch), und eine Abweichung von 1 Punkt nach oben oder unten gilt noch als Übereinstimmung. Bei „Welcher Spieler“-Fragen zählen auch der Therapeut und der Patient zum zur Wahl stehenden Personenkreis. Nun werden die Notizen verglichen.

### 1. Die Antworten stimmen überein:

Der Therapeut hat seinen Patienten kuriert und darf einen Therapy-Stift einer beliebigen Farbe in seine Couch stecken. Der Patient ist sofort wieder dran und darf erneut würfeln und ziehen.

### 2. Die Antworten stimmen nicht überein:

Der Patient bleibt in der Praxis, bis er erneut am Zug ist und wieder vom selben Therapeuten behandelt wird. Die Sitzung wird so oft wiederholt, bis der Patient als geheilt entlassen werden kann.

## Gruppentherapie, die eigene Praxis oder eine unbesetzte Praxis

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, zieht einer Ihrer Mitspieler – aber nicht Ihr Therapeut - eine Therapykarte und liest sie vor. Sie schreiben wieder Ihre Antwort heimlich auf Ihren Rezeptblock. Nun einigen sich Ihre Mitspieler offen darüber, wie Ihre Antwort wohl lauten mag, und die Antwort der Gruppe wird wieder mit Ihrer Antwort verglichen.

### 1. Die Antworten stimmen überein:

Der Patient entscheidet, welcher der Therapeuten nun einen Therapy-Stift für seine Couch wählen darf. Der Patient darf erneut würfeln und ziehen.

### 2. Die Antworten stimmen nicht überein:

Der Patient bleibt auf dem Feld stehen. Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, muss er sich wieder der Gruppentherapie unterziehen. Die Sitzung wird so oft wiederholt, bis der Patient als geheilt entlassen werden kann.

## Wissen

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, zieht einer Ihrer Mitspieler eine Karte vom entsprechenden Lebensabschnittsstapel und liest Ihnen die Frage vor.

### 1. Die Antwort ist richtig:

Sie erhalten einen Therapy-Stift der entsprechenden Farbe. Wenn Sie bereits einen Stift dieser Farbe haben, bekommen Sie keinen Stift, dürfen stattdessen aber erneut würfeln und ziehen.

### 2. Die Antwort ist falsch:

Sie bleiben auf dem Feld stehen, und Ihr Zug ist zu Ende. Wenn Sie das nächste Mal an der Reihe sind, würfeln und ziehen Sie weiter.

## Wissen/Chance

Auf diesem Feld haben Sie die Qual der Wahl: Entweder Sie tun gar nichts und warten auf Ihren nächsten Zug, oder Sie lassen sich eine farblich passende Wissensfrage stellen. Im letzteren Fall gilt:

### 1. Die Antwort ist richtig:

Sie erhalten einen Therapy-Stift der entsprechenden Farbe.

### 2. Die Antwort ist falsch:

Oje, Sie haben ein Problem: Sofort ab mit Ihnen ins Psychose-Zentrum!

## Das Psychose-Zentrum

Wer in das Psychose-Zentrum in der Mitte des Spielbretts geschickt wird, muss sofort einen beliebigen seiner bereits gewonnenen Therapy-Stifte abgeben. Sollten Sie an dieser Stelle noch keine Stifte haben, können Sie natürlich auch keinen zurückgeben (war ja klar!). Wenn Sie das nächste Mal an der Reihe sind, werfen Sie *einen* Würfel und verlassen das Psychose-Zentrum völlig geknickt in Richtung des Pfeils, der die Nummer Ihres Würfergebnisses zeigt. Über diesen Weg erreichen Sie die nächstgelegene Therapie-Praxis, wo Sie sich sofort einer Therapie unterziehen müssen. Erst wenn Sie als geheilt entlassen werden, dürfen Sie weiterziehen.

## Fantasie

Wenn Sie auf einem Fantasiefeld landen, zieht einer Ihrer Mitspieler – aber nicht Ihr Therapeut – eine Fantasiekarte, dreht sie auf die A- oder B-Seite (je nachdem, was auf dem Fantasiefeld steht) und zeigt Ihnen den entsprechend nummerierten Tintenlecks aus dem Heft, natürlich auch je nachdem die A- bzw. B-Variante. Danach liest er Ihnen drei Möglichkeiten vor, was nach einer Befragung am häufigsten in dem Tintenlecks erkannt wurde. Sie müssen sich nun für eine dieser drei Möglichkeiten entscheiden. Als „richtige“ Antwort (sofern man hier von „richtig“ oder „falsch“ sprechen kann) gilt diejenige Möglichkeit, die von der Mehrheit der Befragten genannt wurde und die auf der Karte in Fettschrift erscheint.

### 1. Ihre Antwort ist „richtig“:

Stecken Sie in Ihre Couch einen beliebigen Therapy-Stift. Ihr Zug ist damit beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### 2. Ihre Antwort ist „falsch“:

Mannomann, Sie haben ja schon wieder ein Problem: Gehen Sie sofort ins Psychose-Zentrum, und geben Sie einen Ihrer Therapy-Stifte (sofern Sie welche haben) wieder ab.

## Die „sofort zur Therapie“-Felder

Sie leiden an *Paranoia*, *Hysterie* oder unter einem *Geburtstrauma*? Haben Sie *Alpträume*, eine *Phobie* oder zeigen Sie ein *unangebracht kindisches Benehmen*? Ach, herrje! Dann gehen Sie sofort in die nächstgelegene Therapie-Praxis und lassen sich untersuchen (siehe Abschnitt *Therapie-Praxis*).

## Die zweite Meinung

Wenn Sie sich vor der Analyse Ihres Seelenzustands einmal drücken möchten, dürfen Sie Ihren Therapeuten für sich arbeiten lassen: Sobald Sie auf einem Wissen-, Wissen/Chance- oder Fantasie-Feld landen, bitten Sie Ihren Therapeuten, die Frage an Ihrer Stelle zu beantworten. Danach überlegen Sie sich, ob Sie seiner Antwort zustimmen. Erst dann darf die richtige Antwort vorgelesen werden.

### 1. Sie stimmen Ihrem Therapeuten zu:

Je nachdem, ob die Antwort richtig oder falsch ist, erhalten Sie und Ihr Therapeut dieselbe Belohnung bzw. Strafe.

### 2. Sie stimmen Ihrem Therapeuten nicht zu:

Ihr Therapeut ist aus dem Schneider und seine Antwort hat für ihn keine Konsequenzen. Allerdings erhalten Sie je nachdem, ob Ihre Antwort richtig oder falsch ist, die entsprechende Belohnung oder Strafe.

## Wer gewinnt?

Sobald Sie alle 6 verschiedenfarbigen Therapy-Stifte auf Ihrer Couch haben, müssen Sie versuchen, Ihre eigene Therapie-Praxis zu erreichen oder zu überqueren. Das fällt nun leichter, da Sie alle Tests bestanden und somit keine Therapie mehr nötig haben. Wenn Sie also auf einer Therapie-Praxis oder einem Gruppentherapie-Feld landen, würfeln Sie einfach noch einmal und setzen weiter. Auf allen anderen Feldern müssen Sie jedoch die Anweisungen befolgen, auf denen Sie landen. Der erste Spieler, der mit kompletter Couch seine Therapie-Praxis erreicht oder überquert, hat die Runde gewonnen!

## Warnung!

Die Erfinder von THERAPY lehnen jede Verantwortung für psychische oder soziale Schäden ab, die bei übermäßiger Anwendung von THERAPY auftreten könnten. Es hat deshalb keinen Zweck, sie an ihrem ständigen Aufenthaltsort im Psychose-Zentrum von Washington mit Briefen oder Anrufen zu belästigen.



© 2004 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.  
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29,  
D-59494 Soest, Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich  
GmbH, Auhofstraße 190, 1130 Wien, Tel. 01-8799 780.  
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribue en Suisse par / Distribuito in Svizzera da  
Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon, Tel. 056 648 70 99.



030400481 100