

BONUS-FELDER

Wer auf einem BONUS-Feld landet, darf eine Karte ganz für sich allein raten: Der VORLESER zieht eine beliebige Karte, und der RATER wählt nacheinander bis zu 5 Zahlen zwischen 1 und 20. Sobald eine Zahl gewählt und markiert ist, wird der entsprechende Hinweis vorgelesen, und der RATER hat einen Versuch, den Begriff zu erraten. Rät er falsch, so wählt und markiert er die nächste seiner 5 Zahlen. Wählt er statt Hinweisen Anweisungen, so muß er diese sofort befolgen. Nach der BONUS-Runde wird die BONUS-Karte abgelegt, und das Spiel geht an der Stelle weiter, wo es durch die BONUS-Runde unterbrochen wurde. Nur der RATER kann in der BONUS-Runde Punkte machen, und zwar:

- Richtige Antwort nach Hinweis 1: 10 Felder vor.
- Richtige Antwort nach Hinweis 2: 8 Felder vor.
- Richtige Antwort nach Hinweis 3: 6 Felder vor.
- Richtige Antwort nach Hinweis 4: 4 Felder vor.
- Richtige Antwort nach Hinweis 5: 2 Felder vor.

WER GEWINNT

Der erste Spieler, der das ZIEL-Feld erreicht oder überschreitet, hat gewonnen. Er kann auch bestimmen, wer das nächste Spiel als VORLESER beginnt.

MB

20 QUESTIONS

SPIELREGEL

INHALT

- 1 Spielbrett
- 6 Spielfiguren
- 1 Kartenspender
- 20 Frage-Chips
- 1 Markierungs-Chip
- 396 Karten

ZIEL DES SPIELES

Als Erster die Ziellinie zu erreichen, indem man aus möglichst wenigen Hinweisen die gesuchten Personen, Orte, Dinge oder Jahre errät.

PERSON

Gesucht werden lebende oder schon verstorbene Personen, männlich oder weiblich, echt oder erdacht. Auch Gruppen wie die Beatles oder personifizierte Tiere wie Flipper oder Snoopy.

ORT

Gesucht werden geographische Begriffe, Städte und natürliche Formationen wie Meere, Flüsse oder Planeten.

DING

Gesucht werden leblose Objekte, abstrakte Begriffe, Tiere, Ereignisse usw.

JAHR

Gesucht werden Jahre, in denen bedeutende Ereignisse stattfanden.

VOR DEM SPIEL

1. Das Spielbrett wird aufgelegt und der Kartenspender in die Mitte des Brettes gesetzt.
2. Die Karten werden in 2 etwa gleiche Stapel geteilt und—Gesicht nach unten—in die zwei äußeren Vertiefungen des Kartenspenders gelegt.
3. Die 20 roten Frage-Chips kommen in die mittlere Wanne des Kartenspenders. Der Markierungs-Chip wird griffbereit beiseitegelegt.
4. Jeder Mitspieler wählt eine farbige Spielfigur und stellt sie auf START.
5. Die Spieler einigen sich, wer anfängt.

UND NUN GEHT'S LOS

1. Wer anfängt, beginnt als VORLESER. Er nimmt die oberste Karte von einem der beiden Stapel und stellt sich nun den anderen Spielern als das vor, was oben auf der Karte steht: "Ich bin eine Person!" (oder ein Ort, ein Ding,

ein Jahr). Gleichzeitig legt er den Markierungs-Chip auf das entsprechende Feld des Spielbrettes.

2. Der Spieler zu seiner Linken ist nun der erste RATER: Er wählt eine Zahl zwischen 1 und 20 und markiert diese Zahl mit einem Frage-Chip auf dem Brett.
3. Der VORLESER liest den Hinweis mit der gewählten Nummer von seiner Karte ab.
4. Der RATER sagt nun, welcher Begriff seiner Meinung nach gemeint ist. Rät er falsch, so wird der Spieler zu seiner Linken der nächste RATER und darf eine noch unbesetzte Zahl zwischen 1 und 20 wählen.
5. Sobald ein RATER den Begriff richtig errät (wie unten auf der Karte angegeben!), so wird die Karte unter einem der Stapel abgelegt. Der Spieler zur Rechten (!) des bisherigen VORLESERS wird nun der neue VORLESER, so daß der bisherige VORLESER als erster mit dem Raten beginnen darf.

ZÄHLEN UND ZIEHEN

Jede Karte hat einen Wert von 20 Punkten. Diese werden zwischen dem VORLESER und dem letzten RATER aufgeteilt—also dem Spieler, der den Begriff richtig errät. Der VORLESER bekommt einen Punkt für jeden Hinweis, den er vorgelesen hat. Und der RATER bekommt einen Punkt für jeden Frage-Chip, der noch unbenutzt in der Wanne liegt.

BEISPIEL 1: Wenn der Begriff beim dritten Hinweis geraten wird, zieht der erfolgreiche RATER seine Spielfigur 17 Felder weiter, und der VORLESER zieht 3 Felder.

BEISPIEL 2: Wenn der Begriff beim zwölften Hinweis geraten wird, zieht der RATER 8 Felder und der VORLESER 12 Felder.

WEITERE REGELN

1. Nur wer als RATER am Spiel ist, darf raten. Die übrigen Mitspieler dürfen keinerlei Vermutung über den gesuchten Begriff aussprechen, bevor sie selber ans Spiel kommen.
2. Wer als RATER ans Spiel kommt, weil sein Vorgänger falsch geraten hat, muß eine weitere Zahl wählen—auch wenn er glaubt, die Antwort bereits zu kennen.
3. Nicht alle Hinweise in den Karten sind direkte Rate-Hilfen. Stattdessen findet man auch Anweisungen, die der jeweilige RATER sofort befolgen muß. Stößt man z.B. auf die Anweisung "Stelle zwei Fragen", so muß man sofort zwei neue, noch nicht belegte Hinweise wählen. Erwischt man dabei wieder eine Anweisung, so muß auch sie befolgt werden, ob sie einem nun nützt oder schadet. Stößt man allerdings auf die Anweisung "Tausche den Platz mit der letzten (oder ersten) Spielfigur", und diese Figur ist sowieso die eigene, dann bleibt man natürlich stehen. Und ebenso bleibt man stehen, wenn man auf dem START—Feld die Anweisung "Gehe 2 Felder zurück" erhält.