

# 20 Questions®

Wer, was oder wo bin ich? Alles dreht sich um diese Fragen!  
Je weniger Hinweise Du benötigst (höchstens 20), je mehr Punkte erhältst  
Du und um so schneller gelangst Du ans Ziel!

## SPIELREGELN

### INHALT

396 Karten '20 Questions'  
6 Spielfiguren in Form eines Fragezeichens  
20 rote Chips  
5 blaue Chips  
Spielbrett  
Spielregeln

### SPIELVORBEREITUNG

1. Wenn '20 Questions' zum ersten Mal gespielt wird, müssen die 396, über vier Stapel verteilten Karten gut gemischt werden.
2. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf START.
3. Die roten und blauen Chips werden neben dem Spielbrett aufgereiht.
4. Einen Teil der Karten vom Stapel abheben und mit dem Aufdruck '20 Questions' nach oben zeigend, neben dem Spielbrett legen.

### ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, mit möglichst wenigen Hinweisen herauszufinden, welche Person, welcher Ort oder Gegenstand erraten werden soll. Der Spieler, der als erster durchs Ziel geht, gewinnt das Spiel.

**Jemand:** Bei den in dieser Kategorie zu erratenden Personen kann es sich um noch lebende oder bereits verstorbene, männliche oder weibliche, reale oder fiktive Personen handeln. Hierzu zählen auch Tiere mit einer Persönlichkeit wie Lassie und Comix-Figuren wie Asterix. Zu dieser Kategorie gehören auch Berufe und (berühmte) Personengruppen wie die Beatles oder die deutsche Nationalelf.

**Irgendwo:** Unter diese Kategorie fallen alle geographischen Begriffe, d.h. Ozeane, Länder, Flüsse, Gebirge, Städte, aber auch Planeten und

Naturgebiete.

**Etwas:** Zu dieser Kategorie gehören Gegenstände, Dinge, Ereignisse, Tiere oder abstrakte Begriffe, die nicht zu den beiden anderen Kategorien gehören. Hierzu zählen auch berühmte Bauwerke.

### SPIELREGELN

**Der Vorleser:** Der jüngste Spieler fängt an und nimmt eine Karte vom Stapel. Er übernimmt in dieser Runde die Rolle des Vorlesers und sagt den Mitspielern, ob er jemand, irgendwo oder etwas ist. (Die jeweilige Kategorie ist auf jeder Karte in der oberen Ecke angegeben). Der Vorleser darf den anderen Spielern die Karte nicht zeigen! Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

**Die Hinweise:** Jede Karte enthält 20 Hinweise, die von 1 bis 20 durchnummeriert sind. Der Spieler, der links neben dem Vorleser sitzt, nennt eine Zahl zwischen 1 und 20 und deckt die entsprechende Zahl auf dem Spielbrett mit einem roten Chip ab. Der Vorleser liest den dazugehörigen Hinweis laut vor. Die Hinweise auf einer Karte beziehen sich immer nur auf den gesuchten Begriff.

**Raten:** Nachdem ein Spieler einen Hinweis erhalten hat, hat er 10 Sekunden Zeit, um den gesuchten Begriff zu erraten. Die Spieler dürfen niemals sofort raten, sondern müssen warten, bis sie einen Hinweis erhalten haben. Jeder Spieler darf nur einmal raten und nur, wenn er an der Reihe ist (sofern nicht anders angegeben. Siehe 'Ausnahmen'). **Wenn ein Spieler den gesuchten Begriff errät**, ermitteln der Spieler und der Vorleser ihre erzielte Punktzahl (siehe 'Wertung'). Diese Spielrunde ist nun beendet. Der Spieler, der (im Uhrzeigersinn betrachtet) zur Linken des Vorlesers sitzt, wird Vorleser.

**Der gesuchte Begriff wird nicht erraten:** Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Spieler nennt eine Zahl zwischen 1 und 20 und deckt die entsprechende Zahl auf dem Spielbrett mit einem roten Chip ab. Er hat ebenfalls 10 Sekunden Zeit, um den Begriff zu erraten. Er darf aber nur einmal raten. Es wird solange weitergespielt, bis der gesuchte Begriff erraten wird. Für falsche Antworten gibt es keine Strafpunkte.

Jeder Spieler hat das Recht, sich alle bisher vorgelesenen Hinweise nochmals vorlesen zu lassen.

**Wertung:** Jede '20 Questions'-Karte ist 20 Punkte wert. Diese 20 Punkte werden auf den Vorleser und den Spieler, der den gesuchten Begriff erraten hat, aufgeteilt. Der Vorleser erhält einen Punkt für jeden vorgelesenen Hinweis. (Dies entspricht der Zahl der roten Chips auf dem Spielbrett). Der Spieler, der den Begriff erraten hat, erhält die restlichen Punkte.

**Beispiel:** Der gesuchte Begriff wird nach 11 vorgelesenen Hinweisen erraten. Der Vorleser erhält 11 Punkte und der Mitspieler, der den Begriff erraten hat, erhält 9 Punkte. Wenn der gesuchte Begriff nach 20 Hinweisen noch nicht erraten wurde, erhält der Vorleser alle 20 Punkte. Der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) übernimmt nun die Rolle des Vorlesers.

**Ausnahmen:** Neben den regulären Hinweisen gibt es einige Ausnahmen:

**Nimm einen blauen Chip** – Dieser Spieler erhält einen blauen Chip und darf den Begriff erraten. In dem Spiel gibt es nur 5 blaue Chips, deshalb kann es vorkommen daß alle Chips vergeben sind. Der Spieler bekommt in diesem Falle keinen Chip, darf den Begriff aber dennoch erraten. Ein blauer Chip berechtigt einen Spieler, um den gesuchten Begriff zu nennen, sofern ein andere Spieler noch keine Zahl genannt hat. Der Spieler gibt den blauen Chip zurück (bzw. legt den Chip neben das Spielbrett) und versucht den gesuchten Begriff zu erraten. Wenn er den Begriff errät, werden die Punkte verteilt (siehe 'Wertung'). Wenn er falsch rät, fährt der Spieler fort, der eigentlich an der Reihe war. Wenn ein Spieler seinen blauen Chip benutzt, bevor er an der Reihe ist, kommt er hinterher wie regulär vorgesehen an die Reihe. In einer Runde dürfen mehrere blaue Chips eingesetzt werden.

**Eine Runde aussetzen** – Ein Spieler, der die Mitteilung 'Eine Runde aussetzen' erhält, darf selbst nicht mitraten. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Rücke ... Felder vor / Gehe ... Felder zurück** – Der Spieler rückt zunächst um die Anzahl der angegebenen Felder vor bzw. geht um die Anzahl der angegebenen Felder zurück und muß dann sofort raten, d.h. er erhält keinen Hinweis. Spieler, die auf START stehen, können keine Felder zurückgehen. In diesem Falle bleibt der Spieler stehen und versucht den gesuchten Begriff sofort zu erraten.

**Schicke einen Spieler um ... Felder zurück** – Dieser Spieler darf die Spielfigur eines beliebigen Mitspielers um die angegebene Anzahl Felder zurücksetzen. Dieser Spieler erhält keinen Hinweis und versucht den gesuchten Begriff sofort zu erraten.

**Rücke bis auf BONUS vor-** Dieser Spieler verschiebt seine Spielfigur bis auf das nächste BONUS-Feld. Er erhält keinen Hinweis, aber darf den gesuchten Begriff sofort erraten. (Er darf aber keine BONUS-Runde spielen. Siehe 'BONUS-Runde'). Wenn der Spieler das letzte BONUS-Feld bereits hinter sich gelassen hat und diese Mitteilung erhält, darf er seine Spielfigur nicht verschieben und versucht den gesuchten Begriff sofort zu erraten.

**BONUS-Runde-** Nur wenn ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem BONUS-Feld endet (nach der Verteilung der Punkte oder durch die entsprechende Mitteilung), darf er die 'BONUS-Runde' spielen. Wer eine BONUS-Runde gewinnt, spielt diese Runde nur mit dem Vorleser. Die anderen Mitspieler müssen eine Runde aussetzen. Wenn ein Spieler im Verlauf einer Runde (durch die entsprechende Mitteilung) ein BONUS-Feld erreicht, wird die reguläre Runde erst zuende gespielt. Während der BONUS-Runde nimmt der Vorleser eine Karte vom Stapel und nennt die Kategorie des gesuchten Begriffs (JEMAND, ETWAS oder IRGENDWO). Der Spieler, der die BONUS-Runde spielt, nennt fünf Zahlen, die der Vorleser in der genannten Reihenfolge vorliest. Der BONUS-Rundenspieler darf den gesuchten Begriff nur einmal erraten. Er bestimmt selbst, nach welchem Hinweis er sein Glück versucht. Auch in diesem Falle gilt: je mehr Hinweise, je weniger Punkte. Die Wertung in der BONUS-Runde sieht wie folgt aus:

**1 Hinweis:** 10 Felder vorrücken. **2 Hinweise:** 8 Felder vorrücken. **3 Hinweise:** 6 Felder vorrücken.

**4 Hinweise:** 4 Felder vorrücken. **5 Hinweise:** 2 Felder vorrücken.

Die BONUS-Runde endet sofort, wenn der Spieler die Mitteilung 'Eine Runde aussetzen' erhält. Die anderen Mitteilungen, z.B. 'Rücke ... Felder vor', 'Gehe ... Felder zurück' müssen hingegen befolgt werden. Der Vorleser kann bei einer BONUS-Runde keine Punkte gewinnen.

## Der Sieger des Spiels

Wer als Erster das Ziel erreicht (über das ZIEL hinauschießt oder genau auf dem ZIEL endet) hat gewonnen.

