

Sodann beginnt die nächste Runde.

Nach Ablauf von 6 Runden kontrolliert der Spielleiter die Eintragungen aller Punktetabellen, addiert die letzte Spalte mit den Rundenergebnissen und gibt den Sieger bzw. das Siegerteam mit der höchsten Punktesumme bekannt.

FX-SCHMID



Fröhliche
Freizeit

In der Serie FXS „Fröhliche Freizeit“ sind weiter erschienen:

Quiz für Globetrotter

Bestell-Nr. 705 70

Carmen probt Othello

Bestell-Nr. 707 70

SALTA Rivale

Bestell-Nr. 709 70

1000 Kilometer

Bestell-Nr. 700 09

F. X. SCHMID Vereinigte Münchener Spielkarten-
Fabriken KG · 8 München 1 · Postfach 326 u. 346

5 Minuten Denk mal

Das Stadt-Land-Fluß-
Spiel „ohne Grenzen“
in moderner Fassung
mit 170 Fragen
aus allen
Wissensgebieten

Spielanleitung

„5 Minuten Denk mal“ besteht aus:

85 doppelseitig bedruckten Fragekarten (8×5 cm)

27 Buchstabenkarten einseitig bedruckt

8 Jokerkarten einseitig bedruckt

1 Fünf-Minuten-Sanduhr

1 Punktetabellen-Block

Spielregel:

An dem Spiel können sich beliebig viele Einzelspieler, bis zu 8 Personen, oder beliebig viele Spieler-Teams beteiligen.

Jeder Spieler erhält einen Punktetabellen-Vordruck. Die Buchstabenkarten werden gut gemischt und mit der Vorderseite verdeckt auf den Tisch gelegt.

Es wird ein Spielleiter bestimmt. Der Spielleiter oder die Mitspieler mischen die Fragekarten und ziehen aus diesen für die erste Spielrunde 6 Karten. Die Fragen werden vom Spielleiter vorgelesen und der Reihe nach so auf den Tisch gelegt, daß jeder Mitspieler sie lesen kann.

Jeder Mitspieler bzw. bei mehr als 8 Spielern, jedes Spieler-Team erhält vor dem Start zur ersten Runde eine Joker-Karte. Der Joker, der das Punkteergebnis des Spielers verdoppelt, darf in dem 6 Runden umfassenden Spiel nur einmal gesetzt werden.

Für jede Runde müssen immer 6 Fragen gestellt werden, also 6 Fragekarten in jeder Spielrunde aufliegen. Ein Spiel besteht aus 6 Runden mit je 6 Fragen. Der Spielleiter zieht vor dem Start zu jeder Runde eine Buchstabenkarte und nennt den Buchstaben laut. Die Spieler notieren diesen Buchstaben in der ersten Spalte der Tabelle und tragen in den folgenden Spalten ihre Nennungen zu den aufgelegten Fragekarten ein.

Spieler, die den Joker in einer Runde setzen wollen, geben dies dem Spielleiter vor dem Start der betreffenden Runde bekannt, übergeben dem Spielleiter ihre Jokerkarten und notieren in ihrer Tabelle den Jokereinsatz mit einem X.

Auf das Kommando „Fertig, los!“ setzt der Spielleiter die Sanduhr in Gang, und die Spieler beginnen mit der Beantwortung der Fragen für die erste Runde.

Hat ein Spieler seine Nennungen zu den 6 gestellten Fragen vor Ablauf des 5-Minuten-Limit zu Papier bringen können, so ruft er „stop!“ und alle Mitspieler müssen sofort ihre Eintragungen beenden. Andernfalls beendet der Spielleiter die Runde nach Ablauf der Sanduhr.

Ziel des Spieles ist es, die richtige Beantwortung der gefragten Wissensgebiete mit dem vorgegebenen Buchstaben so einmalig und so schnell wie möglich zu finden.

Nach dem „stop“ für die erste Runde lesen alle Spieler ihre Antworten vor und vergleichen sie. Die Spielermehrheit entscheidet über die Zulässigkeit und Richtigkeit einer Nennung. Gleiche Nennungen von mehreren Mitspielern werden geringer bewertet. Für jede richtige Nennung, die allein gegeben wird, erhält ein Spieler 10 Punkte. Wird eine gleichlautende, richtige Nennung von 2 Spielern gegeben, erhält jeder von ihnen 5 Punkte. Wird eine gleichlautende, richtige Nennung von mehr als 2 Spielern gegeben, wird dieser nur 1 Punkt zuerkannt. Fehlnennungen ergeben null Punkte.

Nach den Schiedssprüchen für die Nennungen der ersten Runde notiert jeder Spieler die zuerkannten Punkte in der Spalte „Einzelpunkte“, multipliziert dieses Ergebnis mit 2, sofern er für diese Runde den Joker gespielt hat, und setzt das Rundenergebnis in die letzte Spalte seiner Tabelle ein.

Anfang-Buchstabe	Fragen – 5 Minuten Denk mal						Joker	Ges. Punkte pro Runde
	Nennungen	Einzel-Punkte	Nennungen	Einzel-Punkte	Nennungen	Einzel-Punkte		
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
4. Runde								
5. Runde								
6. Runde								
I. Spielername								Gesamtpunkte für 6 Runden
II. Spielername								Übertrag Gesamtpunkte für 6 Runden
TEAM								Gesamtpunkte für 6 Runden

Anfang-Buchstabe	Fragen – 5 Minuten Denk mal						Joker	Ges. Punkte pro Runde
	Nennungen	Einzel-Punkte	Nennungen	Einzel-Punkte	Nennungen	Einzel-Punkte		
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
4. Runde								
5. Runde								
6. Runde								
I. Spielername								Gesamtpunkte für 6 Runden
II. Spielername								Übertrag Gesamtpunkte für 6 Runden
TEAM								Gesamtpunkte für 6 Runden