

Ihre erratene Karten so auf dem Kartenbrett verschieben, daß die Punktzahlen zum Vorschein kommen (A). Sind die Punkte notiert, werden die Karten wieder über die Zahlen geschoben (B).

Je sorgfältiger die zu erratenden Wörter aus- gesucht werden, desto reizvoller wird das Spiel. Es gewinnt jedoch durchaus nicht immer derjenige, der sich seltene und nicht übliche Wörter aus- denkt. Viele Normal-Wörter sind schwer zu er- raten, besonders, wenn sie taktisch klug mit Leerkarten umgeben werden.

Spieler, die ungefähr denselben Wortschatz be- sitzen, können auch die Karten mit Anweisungen weglassen und so die Betonung beim Spiel mehr auf Geschicklichkeit und Kombinationsfähigkeit legen und den Zufall völlig ausschalten.

Bei nur **2 Spielern** stehen jedem Spieler 2 Karten- bretter und die dazugehörigen Kartenstapel zur Verfügung.

Jeder Spieler legt ein Kartenbrett und einen Kartenstapel links und einen rechts von sich hin. Wenn jetzt die Anweisung gegeben wird „Der Spieler zur Rechten (oder zur Linken) deckt eine Karte auf“, so muß der Spieler eine Karte von seinem rechten oder linken Kartenbrett auf- decken.

Der Spieler, der nach einem Buchstaben fragt, gibt nicht an, welches Wort auf welchem Karten- Brett er meint. Wenn der Partner diesen Buch- staben in einem der beiden Wörter hat, muß er ihn aufdecken. Hat der den Buchstaben in beiden Wörtern, so bleibt es ihm überlassen, welchen davon er aufdecken will.

Bei Anwendung der Unterbrechungsregel muß der Spieler angeben, auf welches Wort er sich bezieht.

Wollen **5 oder 6 Spieler** mitspielen, so benötigen Sie pro Spieler zusätzlich 1 Kartenbrett und einen Kartenstapel mit Buchstabenkarten. Die Spiel- regeln bleiben gleich.

### Die Check-Party

Mit Check können Sie einen ganzen Abend ge- stalten, denn Check ist ein echtes Gesellschafts- spiel.

Laden Sie sich Freunde ein, die ihre eigenen Check-Spiele mitbringen. Insgesamt können sich 12 Personen an drei Tischen beteiligen. An jedem Tisch spielen 4 Personen.

Nach jedem Spiel gehen von jedem Tisch die beiden Spieler mit den höchsten Punktzahlen an einen anderen Tisch.

Pro Tisch schreibt ein Spieler die Zahlen auf, jedoch führt jeder zusätzlich Buch über seine Gesamtsumme, die er dann von Tisch zu Tisch mitnimmt. Der Spieler, der am Ende der Party die höchste Punktzahl erreicht, hat gewonnen.



Weltbekannt durch MONOPOLY

**Parker...**

**mehr als nur ein Spiel**

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parker-Brohm-Spielwaren – Marketinggruppe – 6000 Frankfurt/Main, Friedrichstraße 10–12

# check

## Spielregeln



WELTBEKANNT DURCH MONOPOLY

Check ist das ideenreichste und aufregendste Wortspiel seit der Erfindung des modernen Alphabetes. An diesem Unterhaltungsspiel können sich 2 bis 4 Personen beteiligen, Kinder (ab 10 Jahren) und Erwachsene, Check kann jeder spielen.

Jeder Spieler sucht sich ein Wort, das dann die Mitspieler erraten müssen, Buchstaben um Buchstaben.

Die Art der zu benutzenden Wörter können Sie selbst festlegen. Für den Anfang empfiehlt es sich, nur Hauptwörter zuzulassen. Mit zunehmender Übung können dann auch Eigenschaftswörter, Umstandswörter usw. benutzt werden. Grundsätzlich ausgeschlossen sind Fremdwörter oder Wörter, die mit Apostroph geschrieben werden und natürlich Wörter mit mehr als 12 Buchstaben. Die 384 Karten dieses Spieles bieten mehr Kombinationsmöglichkeiten als jedes andere Wortspiel. Die einzige Begrenzung könnte allenfalls Ihr eigener Wortschatz sein.

### Die Ausstattung des Spieles

- 4 Kartenbretter mit je 12 Fächern
- 4 verschiedenfarbige Kartenstapel mit je 96 Buchstabenkarten (insgesamt 384 Buchstabenkarten)
- 1 Satz: 48 Anweisungskarten, die den Spielablauf beeinflussen.
- 4 Kartenständer zur Aufbewahrung der Buchstabenkarten
- 1 Ablagekästchen für die Anweisungskarten.

### Die Vorbereitung des Spieles

Jeder Spieler legt vor sich ein Kartenbrett auf den Tisch. Die Zahl „1“ muß sich **rechts** vom Spieler befinden – das erleichtert den Mitspielern das Erkennen der Punkt-Zahlen auf dem Kartenbrett.

Jeder Spieler wählt eine der vier Farben und nimmt den entsprechenden Kartenständer mit den beiden Stapeln Buchstabenkarten. Unter diesen 96 Karten befinden sich 5 Karten, die nur mit einem Punkt bedruckt sind. Dies sind die sogenannten „Leerkarten“.

Die (48) Karten mit den Anweisungen werden gemischt und mit der Vorderseite nach unten in die eine Hälfte des Ablagekästchens gelegt.

Jeder Spieler wählt sich ein Wort aus. Aus seinen Buchstabenkarten sucht er die dafür notwendigen Buchstaben heraus. Hat das betreffende Wort weniger als 12 Buchstaben, so kann der Spieler seine Partner täuschen, indem er die Leerkarten zu den notwendigen Buchstaben legt. Je nach Bedarf können alle oder eine Leerkarte benutzt werden – nur **müssen** sie entweder am Anfang oder am Ende eines Wortes eingeschoben werden. Leerkarten können andere Buchstaben nicht ersetzen und dürfen deshalb **nicht zwischen** Buchstaben eingesetzt werden.

Jeder Spieler legt die ausgewählten Karten mit der Vorderseite nach unten in der Reihenfolge der Schreibweise auf sein Kartenbrett. Der Spieler beginnt mit einer Leerkarte oder mit dem 1. Buchstaben seines Wortes im Feld Nr. 1., auf der rechten Seite. Die Pfeile auf der Kartenrückseite müssen vom jeweiligen Spieler wegzeigen, damit die aufgedeckten Buchstaben später alle in der gleichen Richtung liegen.

Die restlichen Karten des Buchstabenstapels werden in den Kartenständer zurückgestellt und erst wieder zum nächsten Spiel benötigt.

Wenn ein Spieler sein Wort falsch buchstabiert hat oder wenn er die Buchstaben seines Wortes in falscher Reihenfolge auf seinem Kartenbrett führt, so verliert er 100 Punkte.

Deckt ein Spieler eine erratene Karte nicht auf, so verliert er 100 Punkte.

Kein Spieler wird ausgelassen. Wenn sein Wort schon erraten wurde, spielt er dennoch weiter mit und kann solange Punkte gewinnen, bis das Spiel beendet ist.

Es kommt der Zeitpunkt, wo nur noch ein Spieler mit einer oder mehreren unaufgedeckten Karten übrigbleibt. In diesem Fall wird diese Runde gespielt und dann noch 2 weitere Runden – das Finale. Während dieser beiden Finalrunden ziehen alle Spieler weitere Karten mit Anweisungen, einschließlich des Spielers mit den unaufgedeckten Karten.

Wenn nach diesen beiden Runden der Spieler immer noch unaufgedeckte Karten hat, so deckt er sie nun auf und gewinnt damit den Punktwert dieser Karten.

Zusätzlich erhält er eine Prämie von 50 Punkten, da er erfolgreich sein Wort geheimgehalten hat. Wird das Spiel (vorzeitig) beendet und einer der Spieler hat noch 5 oder mehr Karten nicht aufgedeckt, so erhält er eine Prämie in Höhe von 100 Punkten.

Regulär ist das Spiel beendet, sobald alle Karten aller Spieler aufgedeckt sind. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

### Die Spielunterbrechung

Check hat den großen Vorzug, daß man jederzeit unterbrechen kann.

Wenn ein Spieler glaubt, das Wort eines anderen Spielers raten zu können, so kann er das Spiel unterbrechen, ohne Rücksicht auf denjenigen, der gerade an der Reihe ist.

Diese Regel gilt jedoch nur solange, wie der befragte Spieler noch 5 oder mehr Karten unaufgedeckt hat.

Wenn ein Spieler unterbricht, dann muß er sich seiner Sache ganz sicher sein; er muß jeden Buchstaben und jede Leerkarte (falls eine existiert) in der genau richtigen Reihenfolge angeben. Hat er richtig geraten, dann deckt der Spielpartner seine Karten auf. Derjenige, der richtig geraten hat, erhält die Punkte der aufgedeckten Karten und zusätzlich eine Prämie von 100 Punkten.

Hat er jedoch nicht richtig geraten, so werden ihm 50 Punkte abgezogen.

Da es für die falsche Anwendung der Unterbrechungsregel keine Strafpunkte gibt, so sollte ein Spieler mit weniger als 5 unaufgedeckten Karten nicht auf die Frage reagieren – jede seiner Antworten kann Hinweise geben.

### Hinweise und Ausnahmen

Die Spieler können dem Buchhalter, der die Punkte notiert, die Arbeit erleichtern, indem sie



A



B

Ein Wörterbuch darf vor Beginn des Spiels benutzt werden – nicht jedoch während des Spiels. Eine Ausnahme ist möglich, wenn Meinungsverschiedenheiten über die Schreibweise eines Wortes bestehen.

**Es ist notwendig, daß ein Spieler die Buchhaltung übernimmt, d. h. er notiert die erreichten Punkte.**

### **Der Spielablauf**

Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Der betreffende Spieler nimmt von dem Stapel mit Anweisungen die oberste Karte und liest den Text vor. Die Anweisungen auf dieser Karte müssen von dem betreffenden Spieler genau befolgt werden. Danach wird die Karte mit der Vorderseite nach oben in das zweite Fach des Ablagekästchens gelegt.

Derselbe Spieler beginnt jetzt mit seiner Suche nach den Buchstaben, aus denen sich das Wort eines seiner Spielpartner zusammensetzt.

Der fragende Spieler ist nicht an eine Reihenfolge gebunden, er kann frei wählen, welchen seiner Partner er befragen will.

Der erste Spieler kann nach einem bestimmten Buchstaben fragen oder nach einer Leerkarte – eine Position muß nicht angegeben werden.

Wenn der angesprochene Spieler die Frage bejaht, deckt er gleichzeitig den Buchstaben oder die Leerkarte auf. Sollte er mehrere dieser Buchstaben (oder mehrere Leerkarten) in seinem Wort haben, so bleibt es ihm überlassen, welchen Buchstaben oder welche Leerkarte er aufdecken will.

Auf **eine** Frage wird immer nur **eine** Karte aufgedeckt.

#### **Beispiel:**

Spieler A fragt Spieler B: Haben Sie ein „f“?

Spieler B hat das Wort: „Affenkäfig“

Es bleibt Spieler B überlassen, welches „f“ er aufdeckt.

Hat der fragende Spieler richtig geraten und mußte eine Karte aufgedeckt werden, so darf der Spieler zur Belohnung noch einmal raten. Er kann wieder denselben Spielpartner oder auch die anderen befragen und er kann, während er immer noch an der Reihe ist, später sogar wieder den ersten Partner befragen.

Sobald er jedoch falsch geraten hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Der Spieler links vom ersten nimmt ebenfalls zuerst eine Karte mit Anweisungen und befragt dann seine Partner.

Es ist den Spielern nicht gestattet, die Buchstaben zu notieren, nach denen Sie bereits gefragt haben. Sie müssen entweder Ihr Gedächtnis bemühen oder systematisch vorgehen – am besten natürlich beides.

### **Bedeutung der Anweisungskarten**

#### **„Sie sind ganz normal an der Reihe“**

Sie können so lange raten, bis Ihr Partner auf Ihre Frage mit „Nein“ antwortet. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

#### **„Sie sind zweimal an der Reihe“**

Hat Ihr Partner auf Ihre Frage mit „Nein“ geantwortet, so ziehen Sie nochmals eine Karte mit Anweisungen und stellen wieder Ihre Fragen – solange, bis Sie wieder falsch geraten haben – dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

#### **„Der Spieler zur Linken (oder ‚zur Rechten‘) deckt eine Karte auf“**

Der so benannte Partner muß nun eine seiner Karten (Buchstaben oder Leerkarten) aufdecken, noch bevor Sie mit dem Fragen beginnen. Dies gilt auch, falls die betreffende Karte die letzte noch verdeckte Karte eines Spielers ist.

#### **„Wenn Sie eine Leerkarte haben, decken Sie sie auf!“**

Ehe Sie mit dem Raten beginnen, müssen Sie eine Leerkarte aufdecken, falls Sie eine haben.

#### **„Verfünffachen (oder ‚Vervierfachen‘ oder ‚Verdreifachen‘) Sie den Wert der ersten Karte, die Sie geraten haben!“**

Wenn Sie in der Zeit, in der Sie an der Reihe sind, mehrmals raten, so werden die Punkte, die Sie für das erste Mal Raten erhalten, entsprechend multipliziert.

#### **„Zählen Sie zu Ihrer Punktzahl 15 (20 oder 25) Punkte hinzu“ oder „Ziehen Sie von Ihrer Punktzahl 10 Punkte ab“**

Dem betreffenden Spieler wird sofort die entsprechende Punktzahl gutgeschrieben oder abgezogen.

Kann ein Spieler die Anweisungen der Karte nicht befolgen, so beachtet er sie nicht und legt die Karte ab.

#### **Berechnung der Punkte**

Der Spieler, der die Buchhaltung führt, notiert sofort die erreichten Punkte.

Alle Veränderungen des Punktestandes werden sofort abgerechnet, so daß sich für jeden Spieler eine fortlaufende Gesamtsumme ergibt.

Für jede richtig geratene Karte erhält der Spieler den Punktwert des Feldes, auf dem sich die Karte befindet. Das können 5, 10 oder 15 Punkte sein.

Wenn ein Spieler die letzte verdeckte Karte eines gegnerischen Spielers errät, so gewinnt er dafür eine Prämie von 50 Punkten. Zieht ein Spieler eine Karte mit Anweisungen, nach denen er eigene Karten aufdecken muß, so erhält niemand Punkte.

Zieht ein Spieler eine Karte, nach deren Anweisung ein Spielpartner eine Karte aufdecken muß, dann erhält ersterer den Punktwert der aufgedeckten Karte.

Fragt ein Spieler einen Partner nach einer Leerkarte, hat dieser jedoch keine, so verliert der fragende Spieler 50 Punkte.