

# Genial daneben *Das Spiel*

Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

## INHALT

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 12 Antwortplättchen (a,b,c)
- 400 Karten mit Fremdwörtern, Sprichwörtern und kuriosen Fragen

## SPIELZIEL

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

Die Antwortplättchen werden vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und drei Antwortplättchen (a,b,c) derselben Farbe. Beim Spiel zu zweit werden die Antwortplättchen nicht benötigt. Die Karten werden gemischt und wie folgt an die Spieler verteilt:

Spielt man zu zweit erhält jeder Spieler 9 Karten, spielt man zu dritt erhält jeder Spieler 6 Karten, spielt man zu viert erhält jeder Spieler 5 Karten. Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel mit der Rückseite nach oben vor sich ab.

## DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt, das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug nimmt seine oberste Karte, dreht sie um und liest die Frage und die drei Antworten mit den entsprechenden Buchstaben laut vor. Die anderen Spieler überlegen nun, welches die richtige Antwort ist. Dabei sollte man über Frage und Antworten diskutieren, Meinungen austauschen und versuchen, die Mitspieler auf eine falsche Fährte zu locken!



Anschließend legt jeder Spieler das Antwortplättchen, von dem er glaubt, dass es das richtige ist, verdeckt auf das abc-Feld auf dem Spielplan. Hat jeder ein Plättchen gelegt, liest der Spieler am Zug die richtige Antwort vor. Sie ist mit einem Stern „\*“ gekennzeichnet. Dann werden die Antwortplättchen umgedreht. Beim Spiel zu zweit teilt derjenige, der antworten muss, dem Fragesteller einfach mit, welche Antwort er für die richtige hält.

## WERTUNG

Jeder Spieler, der zusammen mit anderen Spielern die richtige Antwort wusste, erhält 10 Punkte. Kennt ein Spieler alleine die richtige Antwort, erhält er 20 Punkte.

Der Fragesteller erhält für jede falsche Antwort 10 Punkte.

Beim Spiel zu zweit erhält derjenige, der die richtige Antwort gibt immer nur 10 Punkte.

Entsprechend ihrer Punkte bewegen die Spieler ihre Spielfiguren auf dem Spielplan.

## DIE NÄCHSTE FRAGE

Nach der Wertung nimmt der nächste Spieler seine oberste Karte, dreht sie um und liest sie seinen Mitspielern vor, usw.

## SPIELENDE

Sobald die letzte der ausgeteilten Fragen beantwortet wurde, endet das Spiel. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktezahl.

Bei Gleichstand nehmen alle „Sieger“ eine neue Karte. Nachdem alle Fragen vorgelesen und beantwortet wurden, wird erneut geprüft, ob es einen endgültigen Sieger gibt. Ist dies nicht der Fall, wird solange weiter gespielt, bis ein Sieger feststeht.

Anleitungsheft bitte aufbewahren

**Clementoni GmbH**

Gutenbergstraße, 3 • 76437 Rastatt

Tel.: 07222/9689860

Fax: 07222/9689868

[www.clementoni.de](http://www.clementoni.de)