




außer JA, NEIN oder IRRELEVANT keine weiteren Hinweise geben.

Viele Antworten zu den MindTrap-Fragen erfordern mehr als bloßes Raten. Daher müssen manche Antworten begründet werden, um Felder ausstreichen zu dürfen.

MINDTRAP

Spielanleitung

T.Nr. 236691



MindTrap umfasst Rätsel, verwirrende Mordgeschichten, Scherzfragen und tückische Aufgaben - richtige Hirnverwirrer für Ihren Geist.

Spielziel

Die Spieler versuchen möglichst viele Aufgaben richtig zu lösen, um ihr Team dem Ziel näherzubringen und das Spiel zu gewinnen.

Schmidt-Spielinfo


Spieltyp: Denk- und Ratespiel
Spielerzahl: 2+
Altersempfehlung: 12-88
Spieldauer: ca. 45 Minuten
Wissen ●○○○○ Glück

Spielmaterial

500 Frage- und Antwortkarten
1 Spielblock
1 Bleistift
1 Würfel
1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

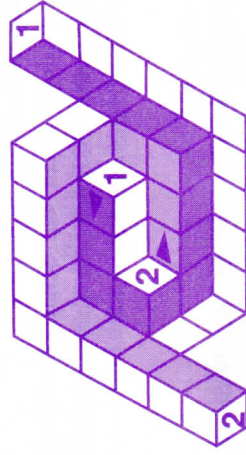
Als erstes werden 2 Teams gebildet. Die Teams sollten von der Spieleranzahl her möglichst



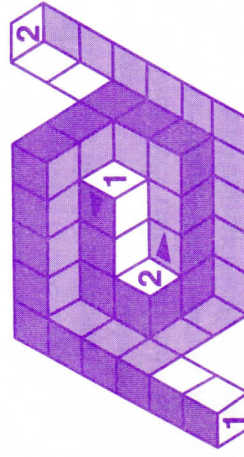
gleich stark sein. Spielen nur zwei Spieler, wird jeder der beiden Spieler der Einfachheit halber trotzdem als Team bezeichnet.


Die Teams müssen sich darüber einigen, ob sie ein kürzeres Spiel über 15 Felder spielen wollen oder ein längeres über 25 Felder. Für Team A gilt die dunklere Strecke und für Team B die hellere.

Kurze Strecke



Lange Strecke





Für richtige Antworten werden Felder auf dem Spielblock ausgestrichen. Für Team A werden Kreuze (X) gemacht, für Team B den beiden gekennzeichneten Feldern in der Mitte des Spielblocks begonnen. Die Strecke endet auf der gegenüberliegenden, äußeren Seite mit dem Zielfeld.

Ein Spieler aus dem Team A wird Vorleser und stellt die erste Frage. Team B ist das Rateteam und muß antworten.

Der Vorleser erhält die Schachtel mit den Fragen sowie den Spielblock und den Bleistift zum Ausstreichen der Felder.

Die Karten

Die Frage befindet sich auf der Vorderseite einer Karte; die Antwort dazu auf der Rückseite der Karte.

Spielverlauf

Die Frage

Der Vorleser zieht eine Karte und liest die Frage dieser Karte laut vor. Beim Herausziehen und Vorlesen der Frage sollte der Vorleser streng darauf achten, daß kein Mit-



spieler die Rückseite mit der Antwort sehen kann, auch die Spieler aus seinem Team nicht.

Anschließend dreht der Vorleser die Karte um und liest die Antwort still für sich durch. Sobald der Vorleser Frage und Antwort verstanden hat, darf nun das Rateteam die Frage noch einmal oder auch mehrmals lesen. Die Karte wird dabei am besten mit der Frage nach oben auf den Tisch gelegt.

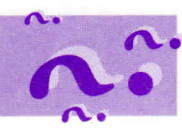
Die Antwort

Das Rateteam muß sich auf eine Antwort einigen und diese von einem Spieler vortragen lassen.

• Ist die Antwort **richtig**, so hat das Rateteam die Wahl:

1. ein Feld auf dem Spielblock ausstreichen zu lassen und eine neue Frage zu verlangen, oder
2. zu würfeln und entsprechend der gewürfelten Zahl 0, 1, 2 oder 3 Felder auf dem Spielblock auszustreichen, damit aber auch den Zug zu beenden.

• Ist die Antwort **falsch**, so wird das Vorleseteam zum Rateteam und umgekehrt. Spielen in jedem Team zwei oder mehr



Spieler, dann hat das Vorleseteam zuvor noch die Möglichkeit, die soeben falsch beantwortete Frage richtig zu beantworten. Der Vorleser darf natürlich nicht mitraten. Für eine richtige Antwort darf sich das Vorleseteam ein Feld als Bonus ausstreichen. Bei einer falschen Antwort passiert nichts.


Das Team B ist nun an der Reihe, eine Karte zu ziehen und die Frage vorzulesen.

Hinweis: Spielen 2 oder mehr Personen in einem Team, wechseln die Vorleser gerecht ab. Es stellt also nicht immer derselbe Spieler die Fragen.

Nachfragekarten

Ungefähr die Hälfte der Karten sind mit einer Raute gekennzeichnet. Bei diesen Karten ist Nachfragen erlaubt. Das Rateteam darf Fragen an den Vorleser stellen, die zur Lösung der gestellten Aufgabe beitragen sollen und die dieser nur mit JA, NEIN oder IRRELEVANT beantworten darf. Beispielsweise ist die Frage „Wessen Blut klebt am Boden?“, nicht mit JA, NEIN oder IRRELEVANT zu beantworten.

Auch bei Nachfragekarten hat das Vorleseteam bei einer falschen Antwort vom



Rateteam die Möglichkeit, ein Bonusfeld zu ergattern. Das Vorleseteam darf jedoch nicht nachfragen, sondern muß die richtige Antwort sofort geben.

Spielende

Das Team, das als erstes sein Zielfeld ausstreichen konnte, gewinnt MindTrap. Das Zielfeld darf man jedoch nicht durch einen Würfelwurf ausstreichen. Es muß vom vorletzten Feld aus durch die richtige Beantwortung einer Frage ausgestrichen werden.

Hinweise zum Spiel

Es gibt keine Zeitbegrenzung für die Beantwortung der Fragen, man kann jedoch ein zeitliches Limit vereinbaren.

Es ist möglich, daß es auf eine Frage mehr als eine richtige Antwort oder Lösung gibt. Als richtig werden jedoch nur die Antworten von MindTrap gewertet.

Bei Nachfragekarten sollte der Vorleser so neutral wie möglich sein und dem Rateteam