

Und nun **noch einige Regeln** für die, die immer alles ganz genau wissen wollen:

- Nachdem ein Spieler einmal aktiv Mr. Bean war (ob erfolgreich oder nicht, spielt keine Rolle!), gibt er die Karte an seinen linken Nachbarn weiter.
- Hat der Macher zufällig auch die Mr. Bean-Karte vor sich, wenn er einen entsprechend markierten Begriff vorzuführen hat, gibt er die Karte einfach an seinen linken Nachbarn weiter - *der natürlich hell erfreut sofort zur beanigen Tat schreitet.*
- Der Mr. Bean-Spieler kann während seiner Störaktion natürlich nicht mitraten (das wäre ja auch noch schöner). Er gewinnt seinen Punkt ausschließlich dadurch, dass er erfolgreich gestört hat. *Also, strengen Sie sich an!*
- Selbstverständlich können mehrere Figuren auf einem Feld stehen. *Warum denn auch nicht...?!*
- *Muss ich hier wirklich noch Regeln fürs „Machen“ aufstellen?! Sie können sich doch denken, dass man beispielsweise beim Vorführen keinerlei Geräusche machen oder beim Umschreiben selbstverständlich nicht Bestandteile des zu erklärenden Begriffs benutzen darf. Also wirklich, das erklärt sich doch von selbst! Ts, ts, ts...*

Das Spiel endet, wie könnte es anders sein, wenn ein Spieler das Zielfeld erreicht. Und gewonnen hat er auch noch. Und wenn das zwei Spielern gleichzeitig gelingt? *Hey, dann gibt's eben doppelt so viele Gewinner!*

Noch Fragen? Ja? Hmm, Pech gehabt...
Allen anderen aber wünsche ich nun viel Vergnügen!

© Mr. Bean
© Tiger Television Limited 1997
© 1998 FX Schmid
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

27255.6



228230



Mr. Bean's

superschräges

PARTY SPIEL

Hello!

My name is Bean, Mr. Bean. I have the... pardon, ich habe die große Ehre, Ihnen mein einmalig einzigartiges, vollkommen verrücktes und super schräges Party-Spiel erklären zu dürfen.

Sollte Ihnen dabei etwas unklar bleiben, so liegt das sicher nicht an meiner schlechten Erklärung (wo denken Sie hin!), sondern einzig und allein an Ihrem mangelnden Verständnis. Nur dass das von vornherein klar gestellt ist!

Tja, was soll ich noch groß sagen. Sie müssen zeichnen, umschreiben oder vorführen. Oder das raten, was die anderen zeichnen, umschreiben oder vorführen.

Je besser Sie das machen, desto schneller kommen Sie mit Ihrer Spielfigur voran. Und das ist doch toll, oder?!

Wer schließlich als Erster das Zielfeld erreicht, ist Sieger.

Das sollte drin sein...

1 Spielplan, 219 Karten (mit über 650 Begriffen),
1 Mr. Bean-Karte, 8 Spielfiguren, 1 Sanduhr,
1 Block, 2 Bleistifte



Das Notwendige vorweg...

Da ich ja nicht weiß, mit wem ich es hier zu tun habe, erkläre ich lieber alles ganz genau - schließlich verfügt ja nicht jeder über einen solch hohen Intelligenzquotienten wie ich:

Das Spielbrett kommt... na, wohin? Genau! In die Tischmitte. (Übrigens mit der bunteren Seite nach oben!)

Jeder von Ihnen sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld - das ist die etwas größere Silhouette auf dem Spielplan. Die hellblaue... ja, genau diese, am Anfang der Zick-Zack-Bahn.

Die Sanduhr hat auf dem Spielplan ebenfalls ihr Plätzchen. Ich denke, nach nur wenigen Minuten des Suchens werden Sie es finden...

Die Karten (die mit den jeweils drei unmöglichen Begriffen drauf...) werden gut gemischt mit der Rückseite nach... na wohin? Indeed... nach oben (toll, wie gut Sie das Spiel schon verstehen) neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Karte mit meinem allerliebsten Antlitz, nennen wir sie doch einfach „Mr. Bean-Karte“, erhält ein beliebiger Spieler, der sie offen vor sich ablegt.

Block und Bleistifte werden ebenfalls bereitgelegt.

That's all, folks...






Let's have fun

Derjenige, der meinen intelligenten Gesichtsausdruck am besten nachmachen kann, fängt an. Er ist jetzt **der Macher**, alle anderen Spieler sind **die Rater**.

In der folgenden Runde ist dann der im Uhrzeigersinn reihum nächste Spieler der Macher usw. *Bis hierhin noch alles klar? Wenn nicht, können Sie sich den Rest sparen...*

Das Spielfeld, auf dem der Macher steht (*nicht er selbst natürlich, sondern seine Spielfigur, ihr Schlaumeier!*), bestimmt, in welcher Weise er seinen Mitspielern einen Begriff näherzubringen hat:

Grün: vorführen 
Blau: zeichnen 
Violett: umschreiben 

Der Macher nimmt die oberste Karte vom Stapel, liest sich den entsprechenden Begriff leise durch (*logisch, sonst wäre ja auch der ganze Witz weg!*) ...und schon legt er los.

Die Sanduhr muss natürlich gleichzeitig umgedreht werden; *schließlich wollen Sie dem Macher ja nicht endlos zusehen bzw. zuhören, oder?*

Und während der Macher macht, was zu machen ist, **raten die Rater** wild und völlig unkontrolliert drauflos (*das können Sie sicher alle*), was der Macher da wohl zu vermitteln versucht.

Nun gibt es - *wie so häufig* - **zwei Möglichkeiten**: entweder - oder!

Entweder errät ein Mitspieler innerhalb der Zeit den Begriff des Machers. Dann gibt's Punkte. Oder niemand errät ihn, dann gibt's - *man glaubt es kaum* - keine Punkte. *So einfach ist das!*

Wieviele Punkte es gibt, hängt allerdings noch von einigen Feinheiten ab, die ich jetzt sofort erklären werde, *also nur Geduld*.



Auf den Karten können diejenigen von Ihnen, die als Kind immer alle Karotten aufgegessen haben, noch zwei Besonderheiten entdecken:

EINEN PFEIL MICH!

DER PFEIL bedeutet Folgendes:

■ Handelt es sich ums **VORFÜHREN**, muss der Macher dies einhändig und einbeinig tun, d.h. er winkelt ein Bein nach hinten und drückt mit einer Hand den Fuß an seinen Allerwertesten. *Gemein, gelt?! Aber es sieht ziemlich lustig aus.*

■ Beim **ZEICHNEN** bedeutet der Pfeil, dass der Macher mit geschlossenen Augen, also „blind“, zeichnen muss. *Und wehe, er schwindelt!*

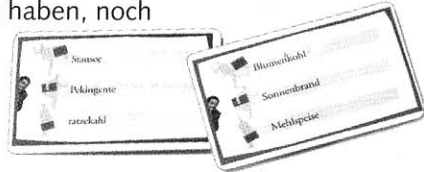
■ Fürs **UMSCHREIBEN** kommt's ganz dick. Bitte mal alle üben: Die Zunge zwischen Unterkiefer und Unterlippe schieben und fest nach vorne drücken. Und jetzt etwas sagen. *Klingt das nicht toll?!*

MR. BEAN neben einem Begriff läßt den, der gerade die Mr. Bean-Karte vor sich liegen hat, in meine Rolle schlüpfen (*also bitte, machen Sie es sorgfältig und gut, schließlich steht mein Ruf auf dem Spiel!*).

■ Beim **VORFÜHREN** darf dieser Spieler den Macher stören, indem er vor ihm herumhüpft oder vor den Ratern *oder wo auch immer*, Hauptsache, er erschwert das Raten. Er darf den Macher dabei aber nicht berühren. (*Das wäre ja auch eine andere Freizeitbeschäftigung, wenn Sie verstehen, was ich meine...*)

■ Beim **ZEICHNEN** nimmt er sich ebenfalls einen Bleistift und kritzelt dem Macher in seinem „Kunstwerk“ herum, so dass es schwerer zu erkennen ist. Aber auch hier darf er den Macher und seinen Bleistift nicht berühren, *gelt!*

■ Beim **UMSCHREIBEN** blabbert er dem Macher einfach rein... *labert, berichtet von seiner Darmträgheit, singt, summt, rezitiert aus Goethes Faust, was auch immer*, Hauptsache, es stört den Macher und verhindert, dass jemand den Begriff errät.



Soweit zu den Besonderheiten, **zurück zu den Punkten**, denn dafür betreiben wir ja den ganzen Aufwand hier:

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die ich einmal tabellarisch aufliste, damit Sie es besser verstehen:

Ohne Besonderheit:

Niemand errät den Begriff: 0 Punkte

Jemand errät den Begriff: 1 Punkt für Macher

1 Punkt für Rater

Mit Besonderheit:

PFEIL:

Begriff nicht erraten: 0 Punkte

Begriff erraten: 2 Punkte für Macher

2 Punkte für Rater

MR. BEAN:

Begriff nicht erraten: 1 Punkt für Mr. Bean-Spieler

Begriff erraten: 2 Punkte für Macher

2 Punkte für Rater

Für jeden gewonnenen Punkt rückt ein Spieler seine Spielfigur ein Feld vor. *Alles klar? Ich hoffe doch, ist ja eigentlich auch ganz einfach.*

