




5. Würfelkarte

Wenn Sie diese Glückskarte ausspielen, können Sie Ihre Spielfigur zusätzlich zur gewürfelten Punktzahl um die gezeigte Punktzahl weiterziehen. Sie dürfen in jedem Spielzug nur eine Würfelkarte ausspielen. Mit nebenstehender Karte könnten Sie daher zusätzliche vier Felder ziehen.

Diese Karte kann taktisch eingesetzt werden, z. B. um eine „Falle“ zu umgehen oder besonders schnell das Ziel zu erreichen.

 Einsatz: Nach der richtigen Beantwortung einer Quizfrage und vor dem Würfeln.

Und nun: Viel Spaß beim Spielen!

Personology

Anleitung zum DVD-Brettspiel

Für 2-4 Spieler

Spieldauer ca. 55 Minuten

Spielinhalt

- Diese Anleitung
- 1 DVD
- 1 Spielbrett
- 4 Spielfiguren
- 50 Glückskarten
- 5 Erklärungskarten zu den Glückskarten
- 1 Würfel

Würfel



Spielfiguren



Erklärungskarten zu den Glückskarten



Anleitung

Personology
Anleitung zum DVD-Brettspiel



DVD

Spielbrett

Glückskarten

Überblick über den Spielverlauf:

1. Der Spieler, der am Zug ist, muss eine Quizfrage spielen, bevor er würfeln darf.
2. Die Quizfragen werden auf der DVD angezeigt. Aus welcher Kategorie eine Quizfrage gespielt werden muss, hängt vom Symbol des Feldes auf dem Spielbrett ab, auf dem die Spielfigur steht.
3. Der Spieler hat 20 Sekunden Zeit, um die gesuchte Persönlichkeit zu erraten.



Hinweis: Während der letzten fünf Sekunden können alle Spieler mitraten. Wenn ein anderer Spieler die Persönlichkeit errät, kann dieser den Spielzug „stehlen“.

4. Wenn die gesuchte Person nicht erraten wird, ist der nächste Spieler am Zug.
5. Wird die Person erraten, darf der Spieler eine Glückskarte ziehen und würfeln.
6. Der Spieler, der als Erster das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Spielverlauf und Spielregeln

1. Vorbereitungen

1. Legen Sie die DVD in den DVD-Player ein, und schalten Sie den Fernseher auf den DVD-Kanal. Nach einem kurzen Einführungsfilm wird das Hauptmenü mit vier Symbolen angezeigt.
2. Bestimmen Sie einen Spielleiter, der die Fernbedienung erhält. Der Spielleiter bedient den DVD-Player für alle Spieler. Selbstverständlich kann der Spielleiter im Laufe des Spiels wechseln.
3. Legen Sie das Spielbrett in die Tischmitte. Mischen Sie die Glückskarten und legen Sie sie als verdeckten Stapel in die Mitte des Spielbretts. Jeder Spieler erhält eine Erklärungskarte zur Bedeutung der Glückskarten.
4. Jeder Spieler setzt seine Spielfigur auf das Startfeld.

2. Spielbeginn

1. Der jüngste Spieler fängt an, alle weiteren folgen im Uhrzeigersinn.
2. Als Erstes wird die Kategorie der Quizfrage für den Zug bestimmt. Es gibt vier Arten von Quizfragen:
 - a. **Foto**
Hier wird ein digital verzerrtes Foto gezeigt. Nach und nach wird das Originalfoto sichtbar.
 - b. **Karikatur**
Auf dem Fernsehschirm wird eine Karikatur einer bekannten Persönlichkeit gezeichnet.
 - c. **Zitat**
Ein berühmtes Zitat wird angezeigt und vorgelesen. Am unteren Rand werden



1. Mit dem besten Spieler tauschen

Wenn Sie zwei von diesen Karten besitzen, können Sie die Position Ihrer Spielfigur auf dem Spielbrett mit der des führenden Spielers vertauschen.



Einsatz: Nach der richtigen Beantwortung einer Quizfrage und vor dem Würfeln.



2. Bodyguard

Mit einer Bodyguard-Karte können Sie einen anderen Spieler daran hindern, die oben beschriebenen Karten einzusetzen, um den Platz mit Ihnen zu tauschen. Passen Sie bei dieser Glückskarte besonders auf, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können.



Einsatz: Wenn ein anderer Spieler seine Karten zum Tauschen mit dem besten Spieler einsetzt und den Platz mit Ihnen tauschen möchte.



3. Richtige Antwort

Mit zwei Glückskarten vom Typ „Richtige Antwort“ wird Ihre Antwort immer als richtig gewertet. Diese Karten können taktisch eingesetzt werden, z. B. wenn ein anderer Spieler Ihren Spielzug „gestohlen“ hat. Selbst wenn der andere Spieler in den letzten fünf Sekunden die richtige Lösung nennt, gewinnen Sie die Runde. Sie können nun zwar würfeln, aber keine neue Glückskarte ziehen.



Einsatz: Sofort nach der (falschen) Beantwortung einer Quizfrage.



4. Doppelte Punktzahl

Mit zwei von diesen Karten können Sie die doppelte Punktzahl erhalten. Wenn Sie richtig raten, können Sie das Doppelte der gewürfelten Punktzahl ziehen.



Einsatz: Nach der richtigen Beantwortung einer Quizfrage und vor dem Würfeln.

3 Leiste für Tipp/Lösung

Hier wird nach zehn Sekunden ein nützlicher Tipp zur Identität der gesuchten Person angezeigt. Bei einem Zitat werden hier als zusätzliche Hilfestellung nach und nach die Buchstaben des Namens eingeblendet. Am Ende des Spiels wird hier die richtige Lösung angezeigt.

4 Zeitleiste

Behalten Sie die Zeitleiste genau im Auge. Hier wird angezeigt, wie viele Sekunden Sie noch zum Beantworten der Frage haben. Insgesamt haben Sie 20 Sekunden Zeit.

- Während der ersten sieben Sekunden des Spiels wird „x2“ angezeigt. Das bedeutet, dass Sie für die richtige Antwort die doppelte Punktzahl erhalten.
- Nach 15 Sekunden wird die Leiste rot, und alle Spieler dürfen mitraten.

5 Schaltfläche „OK“

Über die Schaltfläche „OK“ kehren Sie zum Menü zurück, wenn die richtige Antwort angezeigt worden ist. Drücken Sie dazu auf der Fernbedienung die Taste „OK“ oder „Enter“.



Wenn Sie diese Schaltfläche während des Spiels betätigen, wird die richtige Antwort sofort eingeblendet. Machen Sie von dieser Möglichkeit nur Gebrauch, wenn Sie die Frage überspringen möchten oder versehentlich die falsche Kategorie gewählt haben.

6. Die Glückskarten

In jeder Runde können Sie nach einer richtigen Antwort eine Glückskarte ziehen. Die Glückskarten liegen verdeckt in der Mitte des Spielbretts. Achten Sie darauf, dass die anderen Spieler Ihre Glückskarten nicht einsehen können.



Hinweis: Es gibt vier Erklärungskarten zu den Glückskarten. Auf diesen ist angegeben, wie viele Glückskarten Sie für bestimmte Aktionen benötigen. Jeder Spieler erhält eine Erklärungskarte.

Im Folgenden werden die verschiedenen Glückskarten und ihre Verwendung kurz beschrieben.

- Wenn Sie Glückskarten eingesetzt haben, geben Sie sie zurück. Legen Sie sie dazu unter den Stapel in der Mitte des Spielbretts.
- In jedem Spielzug darf nur eine Glückskarte bzw. Glückskartenart ausgespielt werden. Wenn Sie sich also für die doppelte Punktzahl entschieden haben, können Sie nicht zusätzlich eine Würfelkarte einsetzen oder mit einem anderen Spieler tauschen.

nach und nach die Buchstaben eingeblendet, aus denen der Name der gesuchten Person besteht.

d. Quizfrage

Hier wird getestet, wie viel der Spieler über berühmte Personen weiß. Es wird eine Frage zu einer berühmten Person gestellt.

3. Die Kategorie ist vom Symbol des Feldes auf dem Spielbrett abhängig, auf dem die Spielfigur steht – mit folgenden Ausnahmen:
 - a. Im ersten Zug kann jeder Spieler selbst eine der vier Spielkategorien wählen.
 - b. Wenn eine Spielfigur auf einer der sechs „Fallen“ steht, kann der betreffende Spieler ebenfalls selbst eine Kategorie wählen.
4. Der Spielleiter startet die Quizfrage.

3. Eine Quizfrage spielen

Weitere Informationen zur DVD-Anzeige sind weiter unten in dieser Anleitung zu finden.

1. Das Spiel beginnt, sobald der Spielleiter im Menü die entsprechende Kategorie ausgewählt hat.
 - a. Wenn die gesuchte Person innerhalb der ersten sieben Sekunden erraten wird, zählt der Spielzug doppelt. Während dieser Zeit wird auf dem Bildschirm das Symbol „x2“ angezeigt.
 - b. Nach 15 Sekunden dürfen die anderen Spieler mitraten. Dabei wird auf dem Bildschirm ein Countdown der letzten fünf Sekunden angezeigt.
 - c. Am Ende der Quizfrage wird der Name der gesuchten Person angezeigt.



Nach 10 Sekunden werden sehr hilfreiche Tipps zur Identität der gesuchten Person angezeigt.

2. Wenn Sie glauben, die Person erraten zu haben, sprechen Sie den Namen laut aus.
 - a. Wenn die anderen Spieler glauben, dass Sie sich irren, können sie während der letzten fünf Sekunden andere Namen nennen. Hat ein anderer Spieler den richtigen Namen schneller als Sie erraten, übernimmt dieser Spieler Ihren Spielzug.
 - b. Die letzte Antwort zählt. Daher wird die Punktzahl nach einer richtigen Antwort in den ersten sieben Sekunden nur dann verdoppelt, wenn Sie anschließend keinen anderen Namen mehr nennen. Dies gilt auch, wenn Sie sich schließlich doch für den Namen entscheiden, den Sie als Erstes genannt haben.

3. Wenn Sie richtig geraten haben:
 - a. Ziehen Sie eine Glückskarte.
 - b. Sie können Glückskarten ausspielen, müssen aber nicht. Ausführliche Erläuterungen zu den Glückskarten finden Sie weiter hinten in dieser Anleitung.

Sie dürfen in jedem Spielzug nur eine Art von Glückskarte ausspielen.



- c. Würfeln Sie, und ziehen Sie entsprechend.

4. Wenn Sie die Person nicht erraten oder falsch geraten haben:
 - a. Wenn Sie zwei Glückskarten „Richtige Antwort“ (mit dem Daumen-Symbol) besitzen, können Sie die Punkte für den Spielzug trotzdem erhalten. Geben Sie die Karten zurück, würfeln Sie dann, und ziehen Sie Ihre Spielfigur entsprechend.
 - b. Andernfalls ist der nächste Spieler am Zug.
5. Wenn ein anderer Spieler richtig geraten hat:
 - a. Dieser Spieler darf würfeln und seine Spielfigur ziehen. Er bekommt allerdings keine Glückskarte und darf auch keine einsetzen.
 - b. Wenn dieser Spieler gezogen hat, ist der nächste Spieler nach dem Originalspieler am Zug.

4. Besondere Felder auf dem Spielbrett

Einige Felder auf dem Spielbrett sind „Fallen“, in die die Spieler mit ihren Spielfiguren geraten können:



1. Wenn Sie auf diesem Feld landen, müssen Sie den Platz mit der Spielfigur tauschen, die gerade auf dem letzten Platz ist.



2. Wenn Sie auf diesem Feld landen, müssen Sie eine Runde aussetzen.



3. Wenn Sie auf diesem Feld landen, müssen Sie alle Glückskarten zurückgeben. Mischen Sie die Karten und legen Sie sie zuunterst in den Stapel.

Sonstige Regeln

1. Es können mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen. Wenn eine Spielfigur auf ein Feld gezogen wird, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht, geschieht nichts.
2. Das Zielfeld muss nicht mit genauer Punktzahl erreicht werden. Der Spieler, der als Erster das Ziel erreicht oder überschreitet, hat gewonnen.

5. Allgemeine Hinweise zur DVD-Anzeige



1. Dies ist das Hauptmenü

Hier kann die Kategorie einer Quizfrage gewählt werden. Die Symbole im Menü entsprechen denen auf den Feldern des Spielbretts.

- a. Verwenden Sie zum Auswählen einer Kategorie die Pfeiltasten der Fernbedienung. Wenn Sie z. B. einfach → drücken, werden alle vier Menüoptionen durchlaufen.
- b. Drücken Sie auf der Fernbedienung die Taste „OK“ oder „Enter“, um die gewünschte Quizfrage zu starten.



2. Dies ist die Spielanzeige

Nach dem Start einer Quizfrage wird eine Spielanzeige geöffnet, die für alle Spiele identisch ist. Das Fenster setzt sich aus folgenden Elementen zusammen:

1 Titel

Hier wird die Kategorie des aktuellen Spiels (Foto, Karikatur, Zitat oder Quizfrage) mit demselben Symbol angezeigt, das auch im Menü und auf dem Spielbrett verwendet wird.

2 Spielbereich

Hier wird das Zitat, die Frage oder das sich langsam entwickelnde Foto bzw. die Karikatur angezeigt. Dies ist das wichtigste Fensterelement.