

SPIEL MIT ZWEI SPIELERN

Für ein Spiel mit zwei Spielern gelten im Prinzip die gleichen Regeln. Ein Spieler ist der Vorleser, der andere der Rater. Der Rater legt seine Chips aus oder würfelt entsprechend, bis der Begriff erraten ist. Dann tauschen beide Spieler ihre Rollen, so daß beide abwechselnd Runden als Rater und Vorleser spielen.

Die Punktzahl wird wie bei den Standardregeln ermittelt.

FREI RATEN: Die Chips für Frei Raten können in einem Zweier-Spiel nicht verwendet werden und sollten abseits vom Spielfeld plaziert werden.

PUNKTZAHL

Die richtige Antwort ist die, die dem Begriff unten auf der Karte entspricht.

- Jede Karte hat einen Wert von 20 Punkten.
- Ein Punkt erlaubt einem Spieler, ein Feld auf dem Spielweg vorzurücken.
- Alle 20 Punkte werden aufgeteilt zwischen dem Vorleser und dem Rater, der den richtigen Begriff findet. Der Vorleser erhält einen Punkt für jeden Hinweis, den er gibt, und der Rater erhält einen Punkt für jeden Chip, der auf dem Tablett verbleibt. Wird der Begriff z. B. nach 12 Hinweisen geraten, rückt der Rater 8 Felder vor und der Vorleser 12 Felder. (Mehr als eine Spielfigur kann gleichzeitig auf demselben Feld stehen.)
- Sollte der Begriff nach allen 20 Hinweisen nicht erraten werden, rückt der Vorleser 20 Felder vor.

FREI RATEN: Setzt ein Spieler seinen Rate-Chip und gibt die richtige Antwort, erhält er 10 Punkte. Anders als bei der normalen Punktvergabe erhält der Vorleser keinen Punkt! Dadurch werden Vorleser und Rater aufgehoben!

GEWINNER DES SPIELS

Wer zuerst das Zielfeld am Ende des Spielwegs erreicht, hat gewonnen!



MB
SPIELE

© 1994 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, 59494 Soest.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Manufactured under licence from University Games Corporation. Developed by University Games/Scott A. Mednick.

Wunderkerl



INHALT

Spielbrett, 6 Spielfiguren, 1 Spezialwürfel, 20 rote Frage-Chips, 6 violette Rate-Chips, 1 orangefarbener Themenbereichs-Chip, 1 violettes Tablett für die Chips, 1 Behälter für Karten, 396 Karten.

ZIEL DES SPIELS

Als Erster das Ziel zu erreichen, indem man berühmte Personen, Orte und Dinge richtig erkennt.

SPIELBESCHREIBUNG

Die Spieler versuchen der Reihe nach, die Person, den Ort oder das Ding, das auf der Karte steht, die der Vorleser hält, zu erraten. Eine richtige Antwort bedeutet, daß man auf dem Spielweg vorwärts kommt, eine falsche bedeutet einen Punkt für den Vorleser! Derjenige Spieler, der als erster das Zielfeld erreicht, hat gewonnen!

SPIELAUFBAU

1. Das Spielbrett wird aufgeklappt und der Würfel, der orangefarbene Themenbereichs-Chip und das violette Tablett für die Chips werden so neben das Spielfeld gelegt, daß sie von allen Spielern bequem zu erreichen sind.
2. Alle roten Frage-Chips werden auf das Tablett gelegt.
3. Die Karten kommen in den Kartenbehälter und werden neben das Spielfeld gelegt.
4. Jeder Spieler erhält einen violetten Rate-Chip, die übrigen werden aus dem Spiel genommen.
5. Jeder Spieler wählt seine Spielfigur und stellt sie auf das Start-Feld.

SPIELBLAUF

Das Spiel läuft in Runden ab. In jeder Runde ist einer der Spieler der 'Vorleser' und der oder die anderen Spieler sind die 'Rater'. Für ein Spiel mit zwei Spielern siehe SPIEL MIT ZWEI SPIELERN.

1. Zuerst wird festgestellt, wer anfängt. Der Vorleser nimmt die oberste Karte vom Stapel. Vorsicht, daß die anderen Spieler sie nicht lesen können!
2. Dann verkündet der Vorleser, was er ist, indem er sagt: "Ich bin eine Person (ein Ort, ein Ding)" und setzt den orangefarbenen Themenbereichsanzeiger auf das entsprechende Symbol auf dem Spielfeld. (Dieses Symbol ist auch auf der Karte abgedruckt.)

PERSON:

Eine Person kann real oder fiktiv sein, noch leben oder schon tot sein. Gruppen von Leuten, wie z. B. die Beatles oder auch Tiere mit einer Persönlichkeit, wie Lassie, fallen unter diese Kategorie.

ORT:

Diese Kategorie deckt Städte, geographische Punkte und natürliche Formationen ab, wie Ozeane, Flüsse oder Planeten.

DING

Ein Ding ist ein totes Objekt, ein Ereignis, Tier oder etwas Abstraktes.

3. Der Spieler links neben dem Vorleser ist der 'Rater', und er beginnt die Spielrunde, indem er eine Zahl zwischen eins und zwanzig wählt. Der Rater nimmt sich einen roten Frage-Chip vom Tablett und legt ihn auf die entsprechende Zahl am einen Ende des Spielfeldes.

4. Der Vorleser liest den der Zahl entsprechenden Hinweis laut vor.

a) Ist der Hinweis vorgelesen worden, darf der Rater einmal raten.

— Rät er **falsch**, wählt der nächste Spieler links von ihm eine neue Fragezahl und wird so zum Rater!

— Rät er **richtig**, legt der Vorleser die Karte unter den Kartenstapel und berechnet die Punktzahl (siehe "Punktzahl"). In der nächsten Runde wird dann der Spieler rechts von ihm zum Vorleser und er selber wird zum Rater.

b) Befindet sich neben der Zahl ein Fragezeichen-Symbol, würfelt der Rater mit dem Würfel, um zu sehen, wie es weitergeht.

— Würfelt der Rater ein **leeres** Feld, beendet er seinen Spielzug. Der Spieler links von ihm wird Rater, wählt eine neue Hinweiszahl, setzt seinen Frage-Chip und versucht herauszufinden, wer oder was der Vorleser gerade ist.

— Würfelt der Rater ein **Fragezeichen**, denkt er sich eine Frage aus, die er dem Vorleser stellt. Hat der Vorleser sie beantwortet, hat der Rater einen Versuch, die Identität des Vorleser zu enthüllen.

— Rät er **falsch**, wird der nächste Spieler links von ihm zum Rater und würfelt mit dem Würfel.

— Rät er **richtig**, legt der Vorleser die Karte unter den Kartenstapel und berechnet die Punktzahl (siehe "Punktzahl"). In der nächsten Runde wird dann der Spieler rechts von ihm zum Vorleser und er selber wird zum Rater. Jetzt wird nicht gewürfelt, sondern eine Zahl von der neuen Karte gewählt.

RATE-CHIPS

Ein Spieler kann einen violetten Rate-Chip benutzen, um den Spielzug eines Raters zu unterbrechen, wenn er glaubt, daß er selber die Lösung weiß (dazu darf er natürlich nicht der Vorleser sein!)



Für jedes Raten muß ein Rate-Chip ausgespielt werden. Während der Rater noch über den Hinweis nachdenkt, den er gerade erhalten hat, ruft der unterbrechende Spieler laut "Raten!", legt seinen Rate-Chip auf das "Frei Raten" - Sonnensymbol in der Mitte des Spielfeldes und nennt seine Vermutung. Er darf nicht die letzte Antwort des Raters unterbrechen und so dessen Idee 'stehlen'.

— Ist die Antwort des unterbrechenden Spielers **falsch**, wird das Spiel ganz normal fortgesetzt und der unterbrochene Rater versucht weiter, den gesuchten Begriff zu erraten.

— Ist die Antwort des unterbrechenden Spielers **richtig**, muß der unterbrochene Rater eine Runde aussetzen, und der Vorleser vergibt die Punkte. (Siehe "PUNKTZAHL - FREI RATEN"). Dies kann ein taktischer Spielzug sein, um einen Spieler der in Führung liegt, aufzuhalten! In der nächsten Runde wird der Spieler rechts von ihm der Vorleser, und er selbst wird der neue Rater.

Hat ein Spieler einmal einen Rate-Chip ausgespielt, kann er in zurückgehalten, wenn er über das Frei Raten - Sonnensymbol auf den Spielweg kommt. Zur Beachtung: Spieler können nur einmal einen Rate-Chip einsetzen.

