

# Quibble

**Nicht was Sie sagen zählt... sondern wie Sie's sagen!**

## Inhalt

- 1 Spielbrett
- 60 Satzkarten
- 120 Stimmungskarten
- 32 Rate-Chips
- 1 Aufkleberblatt
- 8 Spielsteine
- 1 10-seitiger Würfel
- 1 Würfelbecher

## Das Ziel des Spiels

Erreichen Sie als erster Spieler das Zielfeld des Spielbretts.

## Zusammenbau

- Ziehen Sie nacheinander die Aufkleber vom Aufkleberblatt ab und bringen Sie sie auf den Rate-Chips der entsprechenden Farben an.
- Es gibt vier Chips in jeder Farbe, die jeweils von 1 bis 4 nummeriert sind.

## Spielvorbereitung

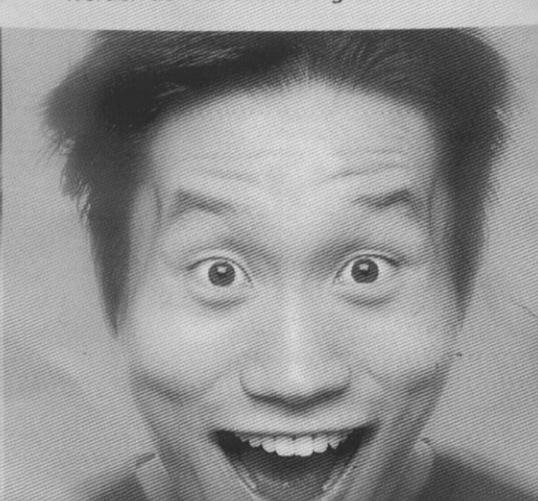
- Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Jeder Spieler sucht sich nun eine Farbe aus und nimmt sich dazu den entsprechenden Spielstein als Spielfigur sowie die vier Rate-Chips.
- Die Spielsteine der teilnehmenden Spieler werden auf das Startfeld gestellt.

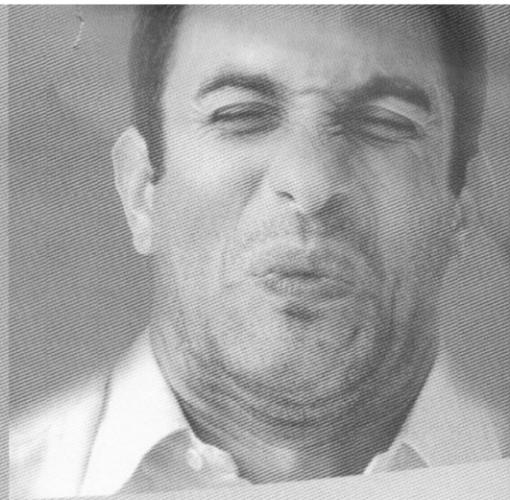
- Mischen Sie die Stimmungskarten gut durch.
- Legen Sie nun auf jedes der zehn Felder auf dem Spielbrett jeweils eine Stimmungskarte – und zwar mit dem Gesicht nach oben. Die restlichen Karten legen Sie (mit dem Gesicht nach unten) in einem Stapel neben das Spielbrett – dies ist Ihr Reserve-Kartenstapel. Die im Verlauf des Spiels gespielten Karten werden (mit dem Gesicht nach oben) neben dem Reservestapel abgelegt – dies ist Ihr Ablagestapel. Sollten Ihnen später im Spiel die Karten ausgehen, dann mischen Sie den Ablagestapel einfach sorgfältig durch und haben so einen neuen Reservestapel.
- Mischen Sie jetzt die Satzkarten und legen Sie den Stapel (mit dem Gesicht nach unten) so auf den Tisch, dass ihn jeder Spieler gut erreichen kann. Nachdem eine der Satzkarten gespielt wurde, wird sie unter diesen Stapel gesteckt.



## Der Spielablauf

Der jüngste Spieler der Runde ist zuerst an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn (also linksherum) weiter.





Wenn Sie an der Reihe sind:

1. Werfen Sie den 10-seitigen Würfel in den Würfelbecher und schütteln Sie ihn kräftig. Danach stürzen Sie den Würfelbecher so auf das Spielbrett, dass der Würfel darunter liegen bleibt. Sehen Sie sich nun heimlich (so dass kein anderer Spieler es sehen kann) die gewürfelte Nummer an und finden Sie die dazu passende Stimmung auf dem Spielbrett. Jetzt haben Sie Ihre Stimmung, die Sie darstellen müssen.



*Sie haben eine 8 gewürfelt: Ihre Stimmung heißt nun z.B. "neidisch".*

2. Ziehen Sie die oberste Satzkarte vom Stapel und jetzt kommt's: Sie müssen den Satz laut so vorlesen, dass er der Stimmung entspricht, die Sie gerade gewürfelt haben. Versuchen Sie dabei, so wenige Bewegungen wie möglich mit Ihrem Körper zu machen (Sie sollten z.B. nicht einen Ihrer Mitspieler schlagen, wenn Sie „wütend“ darstellen). Die anderen Spieler dürfen von Ihnen nur eine Wiederholung verlangen.
3. Jetzt müssen die anderen Spieler jeweils erraten, welche der zehn Stimmungen auf dem Spielbrett sie für diejenige halten, die Sie gerade dargestellt haben. Wie sicher sie sich dabei sind, entscheidet die Nummer auf dem Rate-Chip, den sie dafür setzen. Jeder Spieler, der die Stimmung **richtig** erraten hat, darf seinen Spielstein um die entsprechende Anzahl von Feldern (also die Nummer, die auf seinem Rate-Chip steht) vorrücken.

Jeder Spieler, der auf die **falsche** Stimmung getippt hat, muss um entsprechend viele Felder auf dem Spielbrett zurückgehen (siehe Absatz „Rate-Chips“ für weitere Hinweise).

4. Sobald sich alle Spieler für ihren Rate-Chip entschieden haben, rufen Sie „1 – 2 – 3 – RATEN!“ und alle Spieler legen **gleichzeitig** ihre Rate-Chips auf die Stimmungskarten, für die sie sich entschieden haben. Sollte einer der Spieler dafür zu lange brauchen, wird sein Spielstein von Ihnen zur Strafe um ein Feld auf dem Spielbrett zurückgeschoben.
5. Sobald alle Rate-Chips platziert wurden, geben Sie Ihren Mitspieler die richtige Stimmung bekannt. Die Spieler, die richtig geraten haben, rücken nun ihre Spielsteine entsprechend vorwärts und die Spieler, die falsch geraten haben, rückwärts über das Spielbrett (allerdings höchstens bis zum Start-Feld).  
Da Sie den Satz vorgetragen haben, dürfen Sie Ihren Spielstein nun um so viele Felder vorwärts rücken, wie Chips auf die richtige Stimmungskarte gelegt wurden (es zählen also nicht die Nummern auf den Chips, sondern einfach nur die Anzahl).
6. Sobald alle Spielsteine vorwärts bzw. rückwärts gerückt wurden, nehmen Sie **alle** Stimmungskarten vom Spielbrett, für die gerade gestimmt wurde (egal ob richtig oder falsch) und legen sie auf den Ablagestapel. Auch die darauf liegenden Rate-Chips werden vorübergehend aus dem Spiel genommen und zur Seite gelegt. Füllen Sie nun die frei gewordenen Felder auf dem Spielbrett mit neuen Stimmungskarten auf.

7. Jetzt ist der links neben Ihnen sitzende Spieler an der Reihe. Er würfelt, zieht eine Satzkarte und so weiter.

## Die Rate-Chips

Jeder Spieler beginnt mit vier Rate-Chips (Nummer 1 bis 4). Sie müssen alle vier Chips eingesetzt haben, bevor Sie sie wiederbekommen. Zum Beispiel: Sie setzen zuerst Ihren Rate-Chip Nr. 2 ein, der am Ende der Runde an der Seite des Spielbretts abgelegt wird. In der nächsten Runde haben Sie dann nur noch die Chips Nr. 1, 3 und 4 zur Auswahl usw. Sobald Sie Ihren vierten und letzten Chip gesetzt haben, holen Sie sich alle abgelegten Chips wieder zurück (natürlich nur die Chips Ihrer Farbe) und fangen wieder von vorne an.

## Und der Gewinner ist...?

Der Spieler, der mit seinem Spielstein zuerst das Ziel-Feld erreicht, hat das Spiel gewonnen. Bei Quibble kann es sogar mehrere Gewinner geben. Waren Sie nicht dabei? Lassen Sie sich nicht die Stimmung vermiesen – beim nächsten Spieleabend klappt's bestimmt!

© 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.  
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614.  
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par /



Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

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



030240028100