

SUPER-CHECK Spielregeln

Wenn ein Spieler unterbricht, dann muß er sich seiner Sache ganz sicher sein: er muß jeden Buchstaben und jedes Leerfeld (falls eines existiert) in der genau richtigen Reihenfolge angeben. Hat er richtig geraten, dann klappt der Spielpartner seine Felder auf. Derjenige, der richtig geraten hat, erhält die Punkte der aufgeklappten Felder und zusätzlich eine Prämie von 100 Punkten.

Hat er jedoch nicht richtig geraten, so werden ihm 50 Punkte abgezogen.

Da es für die falsche Anwendung der Unterbrechungsregel keine Strafpunkte gibt, so sollte ein Spieler mit weniger als 5 unaufgeklappten Feldern nicht auf die Frage reagieren – jede seiner Antworten kann Hinweise geben.

Hinweise und Ausnahmen:

Je sorgfältiger die zu erratenden Wörter ausgesucht werden, desto reizvoller wird das Spiel. Es gewinnt jedoch durchaus nicht immer derjenige, der sich seltene oder nicht übliche Wörter ausdenkt. Viele Normal-Wörter sind schwer zu erraten, besonders wenn sie taktisch klug mit Leerfeldern umgeben werden.

Spieler, die ungefähr denselben Wortschatz besitzen, können auch die Karten mit Anweisungen weglassen und so die Betonung beim Spiel mehr auf Geschicklichkeit und Kombinationsfähigkeit legen und den Zufall völlig ausschalten.

Bei nur 2 Spielern stehen jedem Spieler 2 Spiel-Leisten zur Verfügung.

Jeder Spieler legt eine Spiel-Leiste links und eine rechts vor sich hin. Wenn jetzt die Anweisung gegeben wird: „Der Spieler zur Rechten (oder zur Linken) klappt ein Feld auf“, so muß der Spieler ein Feld von seiner rechten oder linken Spiel-Leiste aufklappen.

Der Spieler, der nach einem Buchstaben fragt, gibt nicht an, welches Wort, auf welcher Spiel-Leiste er meint. Wenn der Partner diesen Buchstaben in einem der beiden Wörter hat, muß er ihn aufklappen. Hat er den Buchstaben in beiden Wörtern, so bleibt es ihm überlassen, welchen davon er aufklappen will.

Bei Anwendung der Unterbrechungsregel muß der Spieler angeben, auf welches Wort er sich bezieht.

Wollen 5 oder 6 Spieler mitspielen, so benötigen Sie pro Spieler zusätzlich 1 Spiel-Leiste. Die Spielregeln bleiben gleich.

Die SUPER CHECK Party

Mit SUPER-CHECK können Sie einen ganzen Abend gestalten, denn SUPER-CHECK ist ein echtes Gesellschaftsspiel.

Laden Sie sich Freunde ein, die ihre eigenen SUPER-CHECK Spiele mitbringen. Insgesamt können sich 12 Personen an drei Tischen beteiligen. An jedem Tisch spielen 4 Personen. Nach jedem Spiel gehen von einem Tisch die beiden Spieler mit den höchsten Punktzahlen an einen anderen Tisch.

Pro Tisch schreibt ein Spieler die Zahlen auf, jedoch führt jeder zusätzlich Buch über seine Gesamtsumme, die er dann von Tisch zu Tisch mitnimmt. Der Spieler, der am Ende der Party die höchste Punktzahl erreicht, hat gewonnen.



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parker Spiele
General Mills Inc.
Deutsche Zweigniederlassung
Postfach 30 01 40
6054 Rodgau 3

supercheck Spielregeln

SUPER-CHECK ist das ideenreichste und aufregendste Wortspiel seit der Erfindung des modernen Alphabetes. An diesem Unterhaltungsspiel können sich 2 bis 4 Personen beteiligen. Kinder (ab 10 Jahren) und Erwachsene, SUPER-CHECK kann jeder spielen.

Jeder Spieler sucht sich ein Wort, das dann die Mitspieler erraten müssen, Buchstaben um Buchstaben.

Die Art der zu benutzenden Wörter können Sie selbst festlegen. Für den Anfang empfiehlt es sich nur Hauptwörter zuzulassen. Mit zunehmender Übung können auch Eigenschaftswörter, Umstandswörter usw. benutzt werden. Grundsätzlich ausgeschlossen sind Fremdwörter oder Wörter, die mit Apostroph geschrieben werden und natürlich Wörter mit mehr als 12 Buchstaben. Die einzige Begrenzung könnte allenfalls Ihr eigener Wortschatz sein.

Zum Spiel gehören:

- 4 Spiel-Leisten mit je 12 Klappen
- 1 Satz = 48 Anweisungskarten, die den Spielablauf beeinflussen
- 1 Ablagekästchen für die Anweisungskarten
- 4 Spielblöcke

Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält eine Spiel-Leiste und legt diese so vor sich hin, daß die hohe Kante zu ihm und die niedrige Kante zur Tischmitte zeigt. Wenn jetzt alle Deckel aufgeklappt werden, kann man einen beschrifteten Streifen vom Spielblock einlegen.

Wie man den Papierstreifen beschriftet:

Man wählt sich ein Wort aus, das höchstens 12 Buchstaben hat – ä = ae, ö = oe, ß = ss, usw. Die Buchstaben schreibt man von links nach rechts auf den Streifen – in jede Abteilung zwischen zwei Strichen einen Buchstaben. Hat man ein Wort gewählt, das kürzer ist als 12 Buchstaben, kann man die leerbleibenden Felder mit einem Punkt in der Mitte kennzeichnen. Diese Leerfelder können vor oder hinter dem Wort stehen, oder beides. Beispiel: Sie haben das Wort „RUMPFBEUGE“ = 10 Buchstaben gewählt. Dieses Wort können Sie in drei Arten aufschreiben:

- R | U | M | P | F | B | E | U | G | E | · | ·
- | R | U | M | P | F | B | E | U | G | E | ·
- | · | R | U | M | P | F | B | E | U | G | E

Diesen beschrifteten Streifen legen Sie bei hochgeklappten Deckeln so ein, daß Ihr erster Buchstabe oder Punkt über der 1, der zweite über der 2 usw. steht. Die Zahlen 1, 2, 3 usw. sind an der schmalen Seite der Spiel-Leiste vorne angebracht. Den Streifen legen Sie natürlich so ein, daß Ihre Mitspieler nicht sehen, was für ein Wort Sie haben. Jetzt werden alle Deckel zugeklappt. Die Spiel-Leiste steht richtig auf dem Tisch, wenn Ihre Deckel beim Aufklappen auf Sie zu bewegt werden. Ihr gegenübersitzender Mitspieler könnte jetzt Ihr Wort richtig sehen und nicht auf dem Kopf, wenn nicht alle Deckel zu wären.

Die 48 Anweisungskarten werden gemischt und mit der Vorderseite nach unten in die eine Hälfte des Ablagekästchens gelegt.

Ein Wörterbuch darf vor Beginn des Spiels benutzt werden – nicht jedoch während des Spieles. Eine Ausnahme ist möglich, wenn Meinungsverschiedenheiten über die Schreibweise eines Wortes bestehen.

Es ist notwendig, daß ein Spieler die Buchhaltung übernimmt, d.h. er notiert die erreichten Punkte.

SUPER-CHECK Spielregeln

Das Spiel

Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Der betreffende Spieler nimmt von dem Stapel mit Anweisungen die oberste Karte und liest den Text vor. Die Anweisungen auf dieser Karte müssen von dem betreffenden Spieler genau befolgt werden. Danach wird die Karte mit der Vorderseite nach oben in das zweite Fach des Ablagekästchens gelegt.

Derselbe Spieler beginnt jetzt mit seiner Suche nach dem Buchstaben, aus denen sich das Wort eines seiner Spielpartner zusammensetzt.

Der fragende Spieler ist nicht an eine Reihenfolge gebunden, er kann frei wählen, welchen seiner Partner er befragen will.

Der erste Spieler kann nach einem bestimmten Buchstaben fragen oder nach einem Leerfeld – eine Position muß nicht angegeben werden.

Wenn der angesprochene Spieler die Frage bejaht, klappt er gleichzeitig den entsprechenden Deckel auf. Sollte er mehrere dieser Buchstaben (oder mehrere Leerfelder) in seinem Wort haben, so bleibt es ihm überlassen, welchen Buchstaben oder welches Leerfeld er aufklappen will.

Auf eine Frage wird immer nur ein Deckel aufgeklappt.

Beispiel:

Spieler A fragt Spieler B: Haben Sie ein „f“?

Spieler B hat das Wort „Affenkäfig“.

Es bleibt Spieler B überlassen, welches „f“ er aufklappt.

Hat der fragende Spieler richtig geraten und mußte ein Deckel aufgeklappt werden, so darf der Spieler zur Belohnung noch einmal raten. Er kann wieder denselben Spielpartner oder auch die anderen befragen und er kann, während er immer noch an der Reihe ist, später sogar wieder den ersten Partner befragen.

Sobald er jedoch falsch geraten hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Der Spieler links vom ersten nimmt ebenfalls zuerst eine Karte mit Anweisungen und befragt dann seine Partner.

Es ist den Spielern nicht gestattet, die Buchstaben zu notieren, nach denen sie bereits gefragt haben. Sie müssen entweder ihr Gedächtnis bemühen oder systematisch vorgehen – am besten natürlich beides.

Bedeutung der Anweisungskarten

„Sie sind ganz normal an der Reihe“

Sie können so lange raten, bis Ihr Partner auf Ihre Frage mit „Nein“ antwortet. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

„Sie sind zweimal an der Reihe“

Hat Ihr Partner auf Ihre Frage mit „Nein“ geantwortet, so ziehen Sie nochmals eine Karte mit Anweisungen und stellen wieder Ihre Fragen – solange bis Sie wieder falsch geraten haben – dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

„Der Spieler zur Linken (oder zur Rechten) klappt ein Feld auf“

Der so benannte Partner muß nun einen seiner Deckel (Buchstaben oder Leerfeld) aufklappen, noch bevor Sie mit dem Fragen beginnen. Dies gilt auch, falls dies der letzte noch zugeklappte Deckel ist.

„Wenn Sie ein Leerfeld haben, klappen Sie es auf“

Ehe Sie mit dem Raten beginnen, müssen Sie ein eigenes Leerfeld aufklappen, falls Sie eins haben.

SUPER-CHECK Spielregeln

„Verfünffachen (oder Vervierfachen oder Verdreifachen) Sie den Wert des ersten Buchstabens, den Sie geraten haben“

Wenn Sie in der Zeit, in der Sie an der Reihe sind, mehrmals raten, so werden die Punkte, die Sie für das erste Mal Raten erhalten, entsprechend multipliziert.

„Zählen Sie zu Ihrer Punktzahl 15 (20 oder 25) Punkte hinzu“ oder „Ziehen Sie von Ihrer Punktzahl 10 Punkte ab“

Dem betreffenden Spieler wird sofort die entsprechende Punktzahl gutgeschrieben oder abgezogen.

Kann ein Spieler die Anweisungen der Karte nicht befolgen, so beachtet er sie nicht und legt die Karte ab.

Berechnung der Punkte

Der Spieler, der die Buchhaltung führt, notiert sofort die erreichten Punkte. Alle Veränderungen des Punktestandes werden sofort abgerechnet, so daß sich für jeden Spieler eine fortlaufende Gesamtsumme ergibt.

Für jedes richtig geratene Feld erhält der Spieler den Punktwert des Feldes. Das können 5, 10 oder 15 Punkte sein. Dieser Punktwert ist über dem jeweiligen Buchstaben auf der Spiel-Leiste eingraviert.

Wenn ein Spieler das letzte zugeklappte Feld eines gegnerischen Spielers errät, so gewinnt er dafür eine Prämie von 50 Punkten. Zieht ein Spieler eine Karte mit Anweisungen, nach denen er eigene Felder aufklappen muß, so erhält niemand Punkte.

Zieht ein Spieler eine Karte, nach deren Anweisung ein Spielpartner ein Feld aufklappen muß, dann erhält ersterer den Punktwert des aufgedeckten Feldes.

Fragt ein Spieler einen Partner nach einem Leerfeld, hat dieser jedoch keins, so verliert der fragende Spieler 50 Punkte.

Wenn ein Spieler sein Wort falsch buchstabiert hat, oder wenn er die Buchstaben seines Wortes in falscher Reihenfolge auf seinem Streifen führt, so verliert er 100 Punkte.

Klappt ein Spieler ein erratenes Feld nicht auf, so verliert er 100 Punkte.

Kein Spieler wird ausgelassen. Wenn sein Wort schon erraten wurde, spielt er dennoch weiter mit und kann solange Punkte gewinnen, bis das Spiel beendet ist.

Es kommt der Zeitpunkt, wo nur noch ein Spieler mit einem oder mehreren zugeklappten Feldern übrigbleibt. In diesem Fall wird diese Runde gespielt und dann noch 2 weitere Runden – das Finale. Während dieser beiden Finalrunden ziehen alle Spieler weiter Karten mit Anweisungen, einschließlich des Spielers mit den zugeklappten Feldern. Wenn nach diesen beiden Runden der Spieler immer noch zugeklappte Felder hat, so klappt er sie nun auf und gewinnt damit den Punktwert dieser Felder.

Zusätzlich erhält er eine Prämie von 50 Punkten, da er erfolgreich sein Wort geheimgehalten hat. Wird das Spiel (vorzeitig) beendet, und einer der Spieler hat noch 5 oder mehr Felder nicht aufgeklappt, so erhält er eine Prämie in Höhe von 100 Punkten.

Regulär ist das Spiel beendet, sobald alle Felder aller Spieler aufgeklappt sind. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Die Spielunterbrechung

SUPER-CHECK hat den Vorzug, daß man jederzeit unterbrechen kann.

Wenn ein Spieler glaubt, das Wort eines anderen Spielers erraten zu können, so kann er das Spiel unterbrechen, ohne Rücksicht auf denjenigen, der gerade an der Reihe ist.

Diese Regel gilt jedoch nur solange, wie der befragte Spieler noch 5 oder mehr Felder zugeklappt hat.