



T.Nr. 131012

MOND

Der Mann im Mond

WAS IS' ES?

Rinde Kuh

KUH

GLÜCK

PECH

RINN
WA
peng peng peng
peng peng peng
peng peng peng
peng peng peng

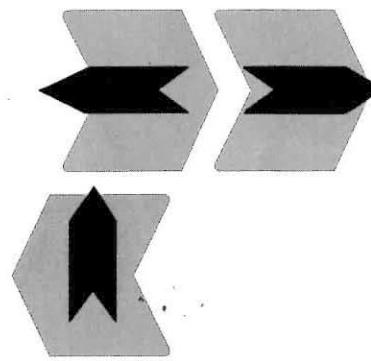
EI IE

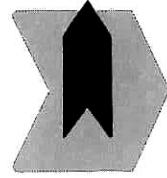
Ehebruch

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieldaten:
Spieltyp: Rätsel-Brettspiel
Spielerzahl: 2 - 8
Altersempfehlung: ab 12 Jahre
Spieldauer: ca. 30 - 45 Minuten
Können ☺☺●☺ Glück

Wer eine Herausforderung meistert und sich aber bereits in der obersten Felderreihe befindet, darf bis zum Zielfeld vorrücken und sich dort – vgl. „Wann is'n Schluß?“ – einem Superrätsel stellen.





Und was is' mit den Pfeilen?

Wer auf einem Feld mit einem Pfeil landet, bewegt seine Figur um so viele Felder in Pfeilrichtung weiter, wie er Augen gewürfelt hat.

Beispiel: Mit einer gewürfelten „3“ landet man auf einem Feld, auf dem ein Pfeil nach oben zeigt. Folglich geht man um drei Felder (=Reihen) nach oben weiter. Entsprechend verfahren wird mit Feldern, von denen aus Pfeile nach unten, vorwärts oder rückwärts zeigen.

Landet ein Spieler als Folge eines Pfeilfeldes auf einem Feld mit Stern-Symbol, spielt er, wie oben beschrieben, weiter. Landet man als Folge eines Pfeilfeldes auf einem anderen Pfeil, zieht man nochmals die gleiche Anzahl an gewürfelten Feldern in die neue Richtung weiter (und landet dann vielleicht sogar auf einem Feld mit Stern-Symbol).

Wann is'n Schluß?

Wer als erster das Zielfeld erreicht (überzählige Würfelaugen verfallen) **und** dann noch ein **Superrätsel** richtig beantwortet, gewinnt das Spiel. Löst man das Superrätsel jedoch nicht, muß man, wie beim normalen Superrätsel-Feld auch, seine Figur um eine Reihe auf das angrenzende Feld nach unten ziehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Team-Version – was is'n das?

WAS IS'ES? kann man auch gut im Team spielen. Die 2-4 Teams bestehen jeweils aus 2 Spielern. Jedes Team erhält eine Spielfigur. Einigen muß man sich bei Spielbeginn nur noch, ob die Mitglieder des Teams abwechselnd an der Reihe sind, oder ob sie sich bei jedem Rätsel und jeder Herausforderung zunächst beraten und dann gemeinsam eine Antwort geben wollen.

Knifflige, ungewöhnliche und gewitzte Rätsel sind Trumpf bei WAS IS'ES?, einem neuartigen Rätsel-Brettspiel aus dem Hause Schmidt-Spiele.

Wem es gelingt, viele Rätsel zu lösen, bevor die Sanduhr jeweils abgelaufen ist, und wer außerdem ein bißchen Glück hat, der kommt dem Spielsieg immer näher – denn es gewinnt derjenige Spieler, der auf der WAS IS'ES-Spielbahn als erster das Zielfeld erreicht!



Was is'n drin in WAS IS'ES?

- 1 Spielplan
- 507 Rätsel-Karten
- 1 Kartenhalter
- 1 Trennkarte
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Sanduhr

Wie geht's'n los?

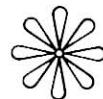
Die Sanduhr und der Kartenhalter werden, für alle Spieler gut erreichbar, neben dem ausgebreiteten Spielplan aufgestellt. Die Rätsel-Karten sortiert man zunächst in zwei Stapel: einen großen mit Karten, die auf den Rückseiten weiße Sterne zeigen, und einen kleineren mit Karten, deren Rückseiten schwarze Sterne aufweisen. Die Kartenstapel werden dann hintereinander in den Kartenhalter gestellt und durch die Trennkarte, die man zwischen die Stapel stellt, voneinander getrennt.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf dem Startfeld auf. Übrigens dürfen bei WAS IS'ES? jederzeit beliebig viele Figuren auf einem Feld stehen; ein Rauswerfen gibt es nicht.

Gezogen wird in Pfeilrichtung, wobei die Richtungspfeile auf jedem Feld immer optisch angeben, in welche Richtung es weitergeht.

Der jüngste Spieler beginnt, indem er würfelt und um die gewürfelte Augenzahl an Feldern vorwärts zieht; danach geht's im Uhrzeigersinn reihum weiter. Beendet ein Spieler seinen Zug auf einem Feld ohne Symbol, passiert nichts weiter und der Zug ist beendet.

Was is'n mit den weißen und schwarzen Sternen?



Wer auf einem Feld mit einem **weißen Stern** landet (**Rätsel-Feld**), darf sich einem Rätsel stellen. Die Mitspieler drehen die Sanduhr um und setzen sie dadurch in Bewegung, während sich der am Zug befindliche Spieler die vorderste Karte des Kartenstapels mit den weißen Sternen nimmt und versucht, das Rätsel der Karte zu lösen. Er hat aber nur einen Lösungsversuch, den er sagen muß, bevor die Uhr nach 30 Sek. abgelaufen ist.

Ist der Lösungsversuch falsch oder wird gar keiner genannt, ist der Spielzug des betreffenden Spielers beendet; wurde das Rätsel hingegen richtig gelöst (die Lösungen stehen auf den Karten-Rückseiten), so ist der Spieler nochmals an der Reihe und darf erneut würfeln und setzen. Benutzte Karten werden ans betreffende Kartenstapel-Ende gestellt.



Landet ein Spieler auf einem **Superrätsel-Feld mit schwarzem Stern**, so nimmt er die vorderste Karte vom Stapel mit den schwarzen Sternen, und die Mitspieler setzen wiederum die Sanduhr in Bewegung. Da die Superrätsel besonders schwierig sind, gilt es hier, das Rätsel zu lösen, bevor die Sanduhr **zweimal** durchgelaufen ist, also innerhalb von 60 Sek. (nach 30 Sek. dreht ein Mitspieler die Sanduhr wieder um).

Gelingt es dem am Zug befindlichen Spieler, das Rätsel zu lösen, so setzt er seinen Spielstein um **eine Reihe** nach oben auf das direkt angrenzende Feld und darf erneut würfeln und ziehen.

Gelingt der Lösungsversuch hingegen nicht, muß man seinen Spielstein um eine Reihe nach unten auf das direkt angrenzende Feld setzen und der Zug ist beendet.

Beispiel: Erfolgreich gelöste Superrätsel; Spielstein um eine Reihe nach oben setzen, dann eine „1“ würfeln, um einen Schritt vorwärts gehen, auf einem weißen Stern landen, das entsprechende Rätsel erfolgreich lösen, nochmals würfeln und eine 4 werfen, nun auf einem Feld mit schwarzem Stern landen, das Rätsel nicht lösen und den Spielstein schließlich um eine Reihe nach unten rücken.

Beendet man seinen Zug auf einem **Super-Herausforderungsfeld (schwarzer Stern mit Ausrufezeichen)**, so zieht man das vordere Superrätsel (mit schwarzem Stern), schaut sich selbst die Lösung an und setzt die Sanduhr in Betrieb. Jetzt sind alle Mitspieler herausgefordert und müssen versuchen, das Rätsel zu lösen, bevor die Sanduhr zweimal durchgelaufen ist.



Jeder hat einen Lösungsversuch. Derjenige Spieler, der zuerst richtig rät, hat die Herausforderung gemeistert und darf seine Figur um eine Reihe nach oben auf das direkt angrenzende Feld versetzen – danach ist der Spielzug beendet, und die anderen Spieler bleiben stehen, wo sie sind.

Wer ein Superrätsel löst bzw. eine Herausforderung meistert und sich aber bereits in der obersten Felderreihe befindet, darf bis zum Zielfeld vorrücken und sich dort – vgl. „Wann is'n Schluß?“ – einem Superrätsel stellen.

Die Herausforderung des am Zug befindlichen Spielers ist demgegenüber geglückt, wenn niemand eine richtige Antwort gibt, bevor die Uhr zweimal durchgelaufen ist. In diesem Fall darf der Herausforderer – wie beim normalen Superrätsel-Feld – seine Figur um eine Reihe nach oben auf das angrenzende Feld versetzen **und** erneut würfeln und ziehen.