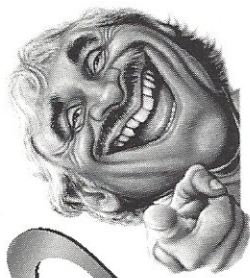


# Wer bin ich?



## Das Promi-Rate-Spiel

Über 400 Prominente erwarten Sie! Gesucht sind Filmstars, Schauspieler, Politiker, Künstler, Sportler oder andere bekannte Persönlichkeiten der Zeitgeschichte. Den Namen wissen Sie nicht, aber mit Hinweisen aus dem Lebenslauf kommen Sie vielleicht darauf, wer gemeint sein könnte. Ein Königreich für einen Geistesblitz! Also folgen Sie den Hinweisen, kombinieren Sie die Informationen und erreichen Sie das Ziel!

**Spieler:** 2-6, ab 12 Jahren

**Spieldauer:** 40 Minuten

**Spielmaterial:** 1 großer Spielplan

213 Eigenschaftskarten

6 Prominentenkarten

1 Wer bin ich-Karte

6 Spielsteine in 6 Farben

1 Aufklebeblatt

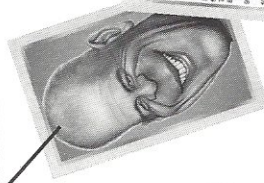
1 Sanduhr

1 Spielanleitung

Eigenschaftskarte

Prominentenkarte

Wer bin ich-Karte



Vor dem ersten Spiel werden die 6 Spielsteine farbgleich (Hintergrund) mit den 6 Aufklebern des Aufklebeblattes beklebt.

### Spielvariante 1 (für 4-6 Spieler)

#### Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler wählt sich einen Spielstein samt dazugehöriger Prominentenkarte aus.

Der Spielstein wird auf das Startfeld gesetzt, die Prominentenkarte legt jeder Spieler vor sich ab.

Der Spielplan zeigt 5 Kartenfelder mit der Rangfolge von 1 bis 5. Je nach Anzahl der Spieler werden eins oder mehrere der

Karte

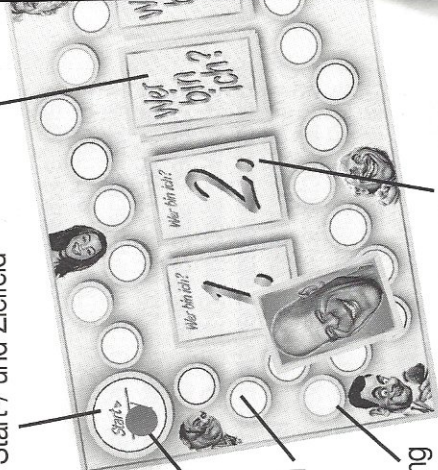
Start- und Zielfeld

Spielplan

Spielstein

Lauffeld

Farbmarkierung des Lauffeldes



Kartenfeld

Kartenfelder mit den übrigen Prominenten-Karten oder der "Wer bin ich-Karte" abgedeckt. Es werden immer die Felder von der rechten Seite her abgedeckt. Von den Prominenten-Karten ist dabei die Rückseite zu sehen. Die Anzahl der Felder die abgedeckt werden richtet sich nach der Spieleranzahl die mitspielt:

Bei 4 Spielern werden 3 Felder abgedeckt. Bei 5 Spielern werden 2 Felder abgedeckt. Bei 6 Spielern wird 1 Feld mit der Wer bin ich-Karte abgedeckt.

Die Eigenschaftskarten werden gemischt und als etwa 2 gleichhohe Stapel neben den Spielplan gelegt. Zum Spielen benötigt jeder Spieler nun noch einen Stift und ein Blatt Papier. Der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Auf jedem Feld können mehrere Spielfiguren (gestapelt) stehen. Diese behindern sich nicht gegenseitig. Auf jedem Kartenfeld darf nur eine Karte liegen.

### **Spielablauf:**

Der Spieler, der am Zug ist, zieht verdeckt die oberste Karte von einem der beiden Stapel. (Die Karten sind beidseitig bedruckt). Auf der Karte stehen 10 mehr oder weniger hilfreiche Tipps zur gesuchten Person. Welcher Prominente gesucht wird steht unten auf der Karte.

Der folgende Spieler im Uhrzeigersinn nennt eine Zahl von 1 bis 10. Der entsprechende Hinweis wird nun vorgelesen. Dann haben alle Spieler 10 Sekunden Zeit (Sanduhr umdrehen) sich zu überlegen wie die gesuchte Person heißt. Alle spielen gleichzeitig. Danach nennt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine Zahl. Der Spieler der am Zug ist liest wieder vor usw. Sobald ein Spieler meint zu wissen, welcher Prominente gesucht ist, legt er seine Prominenten-Karte offen auf das 1. Feld der Kartenablage auf dem Spielplan. Den Prominenten schreibt er verdeckt auf sein Blatt Papier. Der nächste Spieler der meint den Prominenten erkannt zu haben, legt seine Karte auf Feld 2 usw. Sobald alle Felder der Kartenablage belegt sind oder alle 10 Hinweise genannt wurden und die Sanduhr abgelaufen ist, ist der Zug des Spielers beendet.

Nun wird abgerechnet. Der Zugspieler nennt den gesuchten Prominenten. Nun werden die Antworten der übrigen Spieler mit der richtigen Antwort verglichen. Hierbei werden die Antworten nach der Ablage der Prominenten-Karten gewertet. Der Spieler der seine Prominenten-Karte auf dem 1. Feld liegen hat, bekommt so viele Punkte wie Karten (dabei zählen auch die verdeckt liegenden Karten mit) in der Kartenablage liegen, sofern seine Antwort richtig ist. Danach nimmt er seine Karte wieder an sich. War die Antwort des Spielers falsch bekommt er keinen Punkt, seine Karte bleibt bis zu Ende der Wertung liegen. Erst nach der Wertung erhält er sie zurück. In gleicher Weise werden die Punkte der übrigen Spieler ermittelt. Konnte kein Spieler die richtige Antwort geben, erhält der Spieler der am Zug ist so viele Punkte, wie sich Karten in der Kartenauslage befinden. Legt ein Spieler seine Prominenten-Karte nicht auf dem Spielplan ab, kann er auch keine Punkte bekommen (Ausnahme ist hierbei der Zugspieler falls der Prominente nicht erraten wurde). Danach ist der nächste Spieler am Zug. Jeder Punkt entspricht einem Lauffeld in Richtung Ziel.

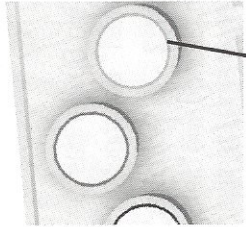
### **Spielende:**

Das Spiel ist beendet sobald ein Spieler das Ziel erreicht hat. Dieser ist der Gewinner.



### Variante:

Auf den Eigenschaftskarten steht unterhalb der Hinweise eine Anweisung, die mit einem Farbpunkt gekennzeichnet ist. Steht ein Spieler nach der Wertung auf einem Lauffeld, das den gleichen Farb- rand hat wie der Farbpunkt auf der aktuellen Ereigniskarte muß der Spieler (nicht der Zugspieler) diese Anweisung ausführen. Der übrige Spielverlauf ist der gleiche wie zuvor beschrieben.



Farbmarkierung  
der Lauffelder

2.) Ich genieße die Gr  
späten Geburt  
10.) Mein Leibgericht i



Farbpunkt mit  
Anweisung

## Spielvariante 2 (für 3-6 Spieler)

### Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt sich einen Spielstein aus. Der Spielstein wird auf das Startfeld gesetzt. Die sieben "Wer bin ich-Karten" (6 Prominenten-Karten-Rückseiten sowie die "Wer bin ich-Karte") werden neben den Spielplan gelegt (Siehe auch Abbildung Seite 4).

Die Eigenschaftskarten werden gemischt und als etwa 2 gleichhohe Stapel neben den Spielplan gelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Auf jedem Feld können mehrere Spielfiguren (gestapelt) stehen. Diese behindern sich nicht gegenseitig.

### Spielablauf:

Der Spieler, der am Zug ist, zieht verdeckt die oberste Karte von einem der beiden Stapel. (Die Karten sind beidseitig bedruckt). Auf der Karte stehen 10 mehr oder weniger hilfreiche Tipps zur gesuchten Person. Welcher Prominente gesucht wird steht unten auf der Karte. Die 6 Prominenten-Karten, sowie die "Wer bin ich-Karte" nimmt der Spieler ebenfalls an sich.

Der folgende Spieler im Uhrzeigersinn nennt eine Zahl von 1 bis 10. Der entsprechende Hinweis wird nun vorgelesen. Dann haben alle Spieler 10 Sekunden Zeit (Sanduhr umdrehen) sich zu überlegen wie die gesuchte Person heißt.

Danach nennt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine Zahl. Der Spieler der am Zug ist liest wieder vor usw. Sobald ein Spieler meint zu wissen welcher Prominente gesucht ist, ruft er den Prominenten laut heraus. Alle spielen also gleichzeitig. Bei jedem Hinweis den der Spieler vorliest legt er eine der sieben "Wer bin ich-Karten" neben dem Spielplan ab. Errät ein Spieler den Prominenten erhält er so viele Punkte wie "Wer bin ich-Karten" neben dem Spielplan liegen. Danach ist der nächste Spieler am Zug. Sollte der Prominente nicht erraten werden, das heißt die sieben "Wer bin ich-Karten" liegen neben dem Spielplan und die Sanduhr ist abgelaufen, ist die Runde ebenfalls beendet. In diesem Fall bekommt der Zugspieler 3 Punkte. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Jeder Punkt entspricht einem Lauffeld in Richtung Ziel.

**Spielende:**

Das Spiel ist beendet sobald ein Spieler das Ziel erreicht hat. Dieser ist der Gewinner. Die Variante wie unter "Variante 1" beschrieben kann auch hier gespielt werden.

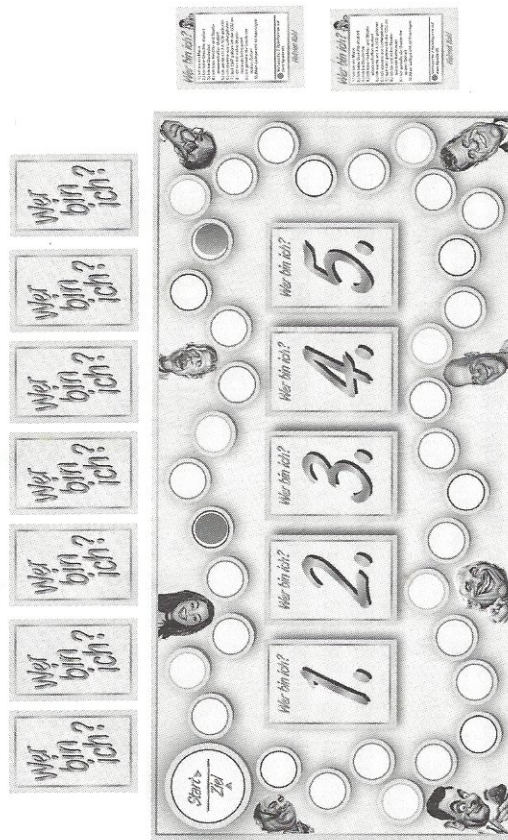
**Spielvariante 3 (für 2 - 6 Spieler)**

Diese Spielvariante verläuft im Grunde wie die Spielvariante 2. Der Spielvorbereitung, der Spielablauf und das Spielende sind identisch. Der Unterschied besteht in der Wertung. Errät der Spieler (Ratender) den Prominenten, erhält er nach folgender Formel Punkte:

10 - Anzahl der Hinweise = Punkte

Beispiel: Der Spieler errät nach 6 Hinweisen den Prominenten. Das heißt er bekommt 10-6=4 Punkte.

Errät der Spieler den Prominenten nach sieben Hinweisen nicht erhält der Zugspieler sieben Punkte.



Spielaufbau Spielvariante 2+3

Die Hinweise auf den Eigenschaftskarten sind sorgfältig recherchiert und erarbeitet worden. Dennoch kann der Verlag und der Autor für die Angaben keine Haftung übernehmen.

Autor: Ned Divine  
Grafik: Peter Schurzmann  
© 2003 W&L Verlagsgesellschaft mbH  
Nußbaumweg 4  
D-71720 Oberstenfeld