

## ZWEITE SPIELREGEL ZWEI MANNSCHAFTEN

### Spielvorbereitung

Das Spielen in zwei Mannschaften ist immer besonders bei einer größeren Spielrunde reizvoll. Als erstes werden zwei etwa gleich starke Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft bekommt eine Spielfigur, die wie in der ersten Spielregel postiert wird, jedoch an der rechten bzw. linken Außenbahn. Die Karten werden gemischt und bereitgelegt. Durch Würfeln wird die beginnende Mannschaft bestimmt.

### Spielziel und Spielverlauf

Auch hier geht es darum, die Mannschaftsspielfigur möglichst schnell ins ZIEL zu bringen. Es wird gespielt, wie in der 1. Spielregel beschrieben. Im Wechsel ist jede Mannschaft an der Reihe. Ein Spieler würfelt, und ein Spieler der Gegenmannschaft liest (von der untersten Karte) den erwürfelten Begriff sowie die drei Erklärungen vor. Danach kann sich die Mannschaft beraten, um sich schließlich für eine der drei Erklärungen zu entscheiden. Das Vorrücken und die Bedeutung der Sonderfelder wird gehandhabt, wie in der 1. Spielregel beschrieben.

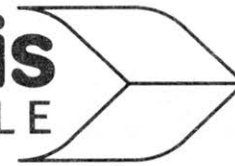
### Ende des Spieles

Die Mannschaft, welche als erste über das 15. Feld hinauskommt (beim Wort „ZIEL“), hat das Spiel gewonnen.

*Haben Sie Appetit bekommen auf diese Art von Spielen? Dann ein Hinweis: Bei noris gibt es weitere Spaß-, Action- und Wissensspiele, darunter die beiden großen Super-Spiele „SPASS & ACTION“ und „WISSEN & SPASS“ sowie „DAS TOLLE SPIEL FÜR KINDER“ mit 12 verschiedenen kommunikativen und lustigen Ratespielen!*

NORIS SPIELE · GEORG REULEIN GMBH+CO.KG · WALDSTRASSE 38 · FÜRTH/BAYERN

**noris**  
SPIELE



**WER'S  
GLAUBT,  
WIRD  
SELIG!**

Wer läßt sich auf's Glatteis führen,  
und wer tippt richtig?

132 Fragen und 396 verblüffend-  
komische Antworten...

**WISSEN & SPASS!**

FÜR DIE GANZE FAMILIE!

610/3906

**Spieler:** 2 und mehr

**Alter:** ab 14 Jahren/Erwachsene

**Inhalt:** Spielplan · 33 Karten mit 132 Begriffen und 396 verblüffend-komischen Erklärungen · 6 Spielfiguren  
1 Augwürfel · Spielanleitung

## ERSTE SPIELREGEL JEDER GEGEN JEDEN

### Spielziel

---

Jeder Spieler versucht, seine Spielfigur möglichst schnell vom Start zum Ziel zu bringen. Dabei darf man die eigene Figur immer dann um ein Feld nach vorne rücken, wenn man unter drei Definitionen zu einem seltenen Begriff die richtige Erklärung herausfindet. Wer ist als erster im Ziel?

### Spielvorbereitung

---

Zu Beginn wählt jeder Spieler eine Spielfigur und stellt sie vor eines der sechs Felder der ersten Reihe bei dem Wort „START“. Sollten mehr als sechs Spieler spielen, so bildet man einfach Zweier- oder Dreiergruppen, die zusammenspielen und gemeinsam eine Spielfigur verwenden.

Die 33 Karten werden gemischt und an der Seite des Spielplanes abgelegt. Durch Würfeln um die höchste Zahl wird der Spieler ermittelt, der mit dem Spiel beginnen darf.

### Spielverlauf

---

Der **linke** Nachbar des Spielers, der an der Reihe ist, zieht die **unterste** Karte des Stapels. Der Spieler macht einen Wurf mit

dem Würfel. Bei einem Würfel-Ergebnis von 1 bis 4 steht eindeutig fest, welcher der vier Begriffe, die sich auf der Vorder- und Rückseite jeder Karte befinden, vorgelesen wird. Bei einer „5“ darf der Spieler wählen, ob er den 1. oder 2. Begriff der Vorderseite haben möchte; bei einer „6“ darf er zwischen dem 3. und 4. Begriff der Rückseite wählen. Wenn der Begriff bestimmt ist, wird er vom linken Nachbar laut und deutlich vorgelesen – zusammen mit den drei Erklärungen, die dazu aufgeführt sind.

Jetzt muß sich der Spieler für **eine** der drei Erklärungen entscheiden, denn nur eine davon ist richtig. Die beiden anderen sind eindeutig gelogen, könnten aber durchaus richtig sein. Das Problem ist, daß die Begriffe zwar aus dem deutschen Sprachgebrauch stammen, jedoch weitgehend unbekannt sind.

Hat sich der Spieler für eine Erklärung entschieden, wird die Lösung bekanntgegeben. Hat er richtig getippt, darf er seine Spielfigur um ein Feld nach vorne rücken. Ließ er sich dagegen auf's Glatteis führen, bleibt die Figur stehen, wo sie steht. In jedem Fall kommt die Karte auf den Stapel, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Die Sonderfelder:** Vom Start zum Ziel sind es insgesamt 15 Felder. Darunter gibt es drei Sonderfelder, die grafisch hervorgehoben sind. Wer auf einem solchen Sonderfeld steht und die richtige Definition errät, darf **zwei** Felder vorrücken. Umgekehrt muß er jedoch bei einer falschen Antwort **ein** Feld **zurück**. Also gut aufpassen!

### Ende des Spieles

---

Wer mit seiner Spielfigur als erster das Wort „ZIEL“ (nach dem 15. Feld) erreicht, hat gewonnen. Das Spiel ist dann beendet. Die Reihenfolge der anderen Spieler ergibt sich aus ihren Plazierungen.