

# Familien-Bande

## Wer von euch bin ich denn?

### Spielanleitung

Familien-Bande ist das Spiel für Familien und für **Leute**, die sich fast so gut kennen, wie die Mitglieder einer Familie. Kinder ab etwa 8 Jahren können gut mitspielen. Sollte es beim Lesen der Fragen Probleme geben, können ältere Mitspieler vorlesen.

### Spielausstattung

1 Spielplan

1 Notiz-Block

6 Spielfiguren

2 Würfel

200 "Zimmer"-Karten (zweiseitig bedruckt)

40 Karten "Unser Haus" (zweiseitig bedruckt)

1 Stanztabelle mit: 30 Möbeln (6 pro Farbe)

6 Schlüsseln (Fußmatte auf der Rückseite)

30 Standfüße (6 pro Farbe)

1 Spielanleitung.

### Das Ziel des Spiels

Wer zuerst seine 5 Möbelstücke in die richtigen Zimmer gebracht hat und seine 10 Jobs erledigt hat, steht kurz vor dem Sieg. Der Spieler muß dann nur noch eine Frage über "Unser Haus" beantworten. Schafft er das, legt er seine eigene Fußmatte vor die Haustür und hat gewonnen.

### Die Vorbereitung des Spiels

**Vor dem allerersten Spiel:** Lösen Sie die Teile aus dem Stanztabelleau. Drücken Sie alle Möbel in die Standfüße der gleichen Farbe; also gelbe Möbel in die gelben Standfüße usw.

- Stellen Sie die Möbel in die Zimmer gleicher Farbe. Also z.B. rote Möbel in roten Standfüßen in das rote Zimmer. Hinweis: Die braune Halle gilt nicht als Zimmer.
- Die Zimmer-Karten werden nach Farben getrennt, gemischt und dann in die Fächer **des** Schachteleinsatzes gelegt.
- Die 40 Karten "Unser Haus" werden gemischt und ebenfalls in den Schachteleinsatz gelegt
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und macht dann folgendes:
- Er nimmt sich die Spielfigur der gewählten Farbe und stellt sie im Hauseingang ab.
- Er nimmt sich aus **jedem Zimmer 1 Möbel** und stellt es vor sich ab. Jeder Spieler muß 5 Möbel vor sich haben. Übrige Möbel (bei weniger als 6 Spielern) bleiben in den Zimmern stehen.
- Jeder Spieler erhält 1 Notiz-Blatt. In der Zeile unter den sechs Farben notiert er die Namen der Mitspieler - siehe gewählte Spielfigur.
- Die Schlüssel in den Farben der Mitspieler werden herausgesucht, gemischt und umgedreht (Fußmatte nach oben) in das Fach des Schachteleinsatzes gelegt. Übrige Schlüssel werden zur Seite gelegt.

Reihum wirft jeder Spieler beide Würfel. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt **das Spiel**. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

## Der Spielablauf

Wenn Sie an der Reihe sind, werfen Sie beide Würfel. Dann ziehen Sie Ihre Spielfigur um **so** viele Felder weiter (in Pfeilrichtung), wie die Würfel Augen zeigen. Die Bahn muß über das Pfeelfeld betreten werden, das mitgezählt wird.

Was weiter geschieht, hängt davon ab, auf welchem Feld Ihre Spielfigur landet. Landen Sie auf einem Feld, auf dem schon eine andere Spielfigur steht, müssen Sie Ihre Spielfigur auf das nächste freie Feld davor setzen.

### A) Ihre Spielfigur landet auf einem farbigen Feld!

- 1 Sie nehmen eine **Zimmer-Karte** in der Farbe des Spielfeldes aus der Schachtel und legen die Karte vor sich hin.
- 2 Sie nehmen sich eine beliebige **Fußmatte** aus der Schachtel. Halten Sie sie so, daß die anderen nicht erkennen können, welche Farbe der Schlüssel auf der Rückseite hat.
- 3 Werfen Sie dann einen kurzen Blick auf die **Schlüsselfarbe** - aber nur Sie dürfen die Farbe sehen.
- 4 Sehen Sie auf Ihr **Notiz-Blatt**: Sie finden unter dieser Farbe den Namen eines Mitspielers. **WICHTIG**: Sie müssen in die Rolle dieses Mitspielers schlüpfen! Sie müssen so handeln, wie der/die Mitspieler/in - Ihrer Meinung nach - handeln würde! Hinweis: Das können auch Sie selbst sein, wenn Sie Ihren eigenen Schlüssel erwischen!
- 5 Nehmen Sie Ihre Zimmer-Karte auf, wählen Sie eine Seite aus und lesen Sie laut den gesamten **Text** vor: Die Frage und alle angegebenen Antworten (auf Wunsch können Sie den Text auch ein zweites Mal vorlesen oder durch Einzelheiten ergänzen, die für ihre Räume wichtig sind).

**Hinweis**: Handelt es sich um eine ACTION-Frage, müssen Sie vormachen, was verlangt ist. Die Mitspieler sollen an Ihrer schauspielerischen Leistung erkennen, wen Sie darstellen (das können auch Sie selbst sein).

- 6 Wählen Sie jetzt **eine Antwort** aus und lesen Sie sie laut vor. **Nicht vergessen**: Sie sind der Mitspieler, dessen Schlüssel sie gezogen haben.
- 7
  - Die anderen Spieler dürfen kurz nachdenken. **Auf welche(n) der Spieler(Innen) könnte die Antwort passen? Wer würde so reagieren?**
  - Dann muß jeder der Mitspieler auf sein Notiz-Blatt die Farbe eines Spielers schreiben - der Person, die so handeln könnte!

**Ein Beispiel**: Sie haben den roten Schlüssel gezogen. Auf dem Notiz-Blatt steht, daß Mama die rote Farbe hat. Sie lesen den Text laut vor. Da Sie glauben, daß Mama so handeln würde, wie unter a) beschrieben, lesen also jetzt Punkt a) laut vor. Nun müssen die Mitspieler ihre Tips notieren. Siehe auch das Beispiel Seite 4.

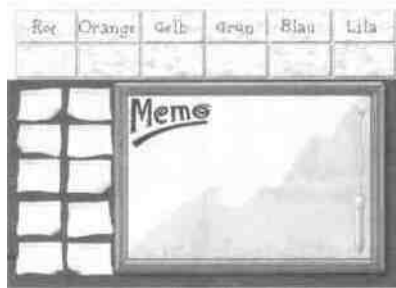
### Die Auflösung:

Die Mitspieler decken Ihre Notiz-Blätter auf und lesen Farbe bzw. den Namen vor. Sie selbst decken den Schlüssel vor sich auf und vergleichen:

- Stimmen **zwei** oder mehr Spieler mit Ihnen überein, das heißt, sie haben die richtige Farbe des Schlüssels notiert, so dürfen Sie selbst eines Ihrer Möbel (in der Farbe der Zimmer-Karte) nehmen und in den gleichfarbigen Raum stellen.
- jeder der Spieler, der mit Ihnen übereinstimmt, darf einen seiner 10 Jobs als erledigt abhaken: Er macht einen Haken in einen der 10 kleinen Zettel auf seinem Notiz- Blatt.

**Hinweis**: Haben Sie bereits alle Möbel einer Farbe zurückgestellt, so haben Sie Pech gehabt. Sie werden diesmal kein Möbel los.

Notiz-Blatt



- Stimmt nur **ein Spieler** mit Ihnen überein, so darf **er einen Job abhaken**, aber Sie werden leider kein Möbelstück los.
- Stimmt keiner mit Ihnen überein, so haben alle Pech gehabt.
- Für die ACTION-Karten gilt das gleiche Verfahren. Allerdings darf der Spieler, der an der Reihe ist, ein **beliebiges** Möbelstück in die Wohnung zurückstellen, wenn 2 oder mehr Spieler mit ihm Übereinstimmen.

Damit ist Ihr Zug beendet. Schieben Sie die Zimmer-Karte unter den Stapel (gleicher Farbe) zurück. Legen Sie den Schlüssel zurück zu den anderen, mischen alle gut und legen sie mit der Matte nach oben in das Fach. Ihr linker Nachbar setzt das Spiel fort.

## B) Ihre Spielfigur landet auf einem dieser Sender-Felder:



Sie dürfen sofort ein beliebiges Ihrer Möbelstücke in den passenden Raum zurückstellen, würfeln noch einmal und ziehen.



Sie dürfen sofort einen Job abhaken, noch einmal würfeln und ziehen.



Sie würfeln noch einmal und ziehen.

**Sie** erledigen dann die Aufgabe, die Ihnen das neue Feld beschert und Ihr linker Nachbar setzt das Spiel fort.

## Das Ende des Spiels

Das Spiel wird reihum fortgesetzt und die Spieler wandern durch das Haus - auch über das Startfeld (Pfeil) hinweg. Ziel ist es, alle 5 Möbel loszuwerden *und* alle 10 Jobs abzuhaken!

Hat ein Spieler das geschafft und er ist wieder an der Reihe, so würfelt er und zieht **seine Spielfigur**;

**Der** Spieler muß jetzt eine Frage zu "Unser Haus" beantworten:

- Das Feld, auf dem seine Spielfigur landet, bestimmt die Frage, die er beantworten muß. Ist **es** ein grünes Feld, darf sich der Spieler die Farbe der Frage aussuchen.
- Der linke Nachbar des Spielers nimmt die oberste Karte "Unser Haus" vom Stapel und liest die Frage in der Felderfarbe vor.
- Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, darf er seinen Schlüssel nehmen, **ihn umdrehen** und die Fußmatte in den Eingang legen. Der Spieler hat **gewonnen!**
- Beantwortet der Spieler die Frage nicht oder falsch, muß er warten, bis er wieder an der Reihe ist. Die Karte "Unser Haus" wird unter den Stapel zurückgeschoben.

**Hinweis:** Bei einigen Fragen muß vor der Beantwortung festgelegt werden, welche Abweichung noch als richtig gilt!

Die Überprüfung, ob eine Frage richtig oder falsch beantwortet ist, sollte ein anderer Mitspieler vornehmen.

Wer zuerst seine Fußmatte in den Eingang legen kann, gewinnt das Spiel.

## Beispiel:

Sie sind an der Reihe und würfeln.

Sie ziehen Ihre Spielfigur.

Ihre Spielfigur landet zum Beispiel auf einem roten Feld.

Sie nehmen eine rote Zimmerkarte.

Sie nehmen eine beliebige Fußmatte und sehen sich den Schlüssel auf der Rückseite an:  
Er ist zum Beispiel GELB.

Auf Ihrem Notizblatt steht, daß MAMA die gelbe Farbe hat. Sie müssen jetzt Mamas Rolle spielen.  
Lesen Sie den Text auf einer Seite Ihrer Zimmerkarte laut vor - auch alle Antworten.

Wählen Sie jetzt die Antwort aus, die Mama wahrscheinlich geben wurde und lesen Sie diese  
Antwort (zum Beispiel b) laut vor.

Alle Mitspieler dürfen kurz überlegen. Dann schreibt jeder **auf**, welche Rolle Sie spielen.

Sie decken den Schlüssel auf und vergleichen.

Papa und Klaus haben auf Mama getippt, Irene dagegen auf sich selbst.

Sie dürfen ein rotes Möbelstück in das rote Zimmer zurückstellen. **Papa** und Klaus dürfen jeweils  
einen Job abhaken.

© 1995 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Wichtig! Bitte aufbewahren.

Verbraucherservice

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in  
Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:

Hasbro Deutschland GmbH,  
Verbraucherservice.

Overweg 29,  
D-59494 Soest.

Österreich:

Hasbro Österreich GmbH,  
Verbraucherservice.

Davidgasse 92-84,  
A-1100 Wien.

Schweiz:

Hasbro Schweiz AG,  
Verbraucherservice,

Alte Bremgartenstrasse 2,  
CH-8965 Berikon.



14504Do995