



Das schnelle Spiel für helle Köpfe

DIE IDEE

Welches N ist eine schmackhafte Versammlung von Teigwaren?
N..... N..... Nudelauflauf! Genau.

Sollte Ihnen jemand diese oder eine ähnliche Frage stellen, dann sind Sie **schon** mittendrin im schnellen Spiel für helle Köpfe - Supergrips.

Gefragt sind Schnelligkeit, Spontanität und eine gehörige Portion Humor, denn es erwarten Sie jetzt 2.400 Fragen zum "um die Ecke denken". Wir versprechen Ihnen witzige "AHA"-Erlebnisse, unfreiwillige Lacherfolge und prickelnde Spannung. Viel Spaß!

DIE SPIELAUSSTATTUNG

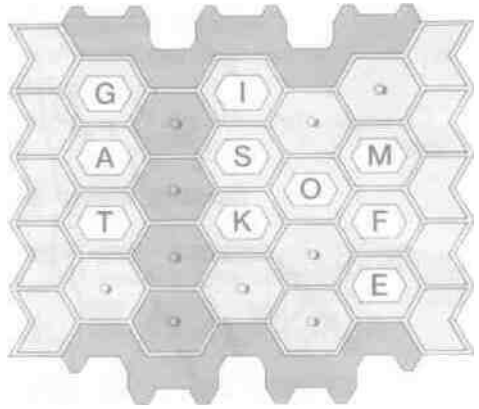
200 Frage-/Antwortkarten	1 Buchstabenwand
17 rote Spielsteine	1 Kartenhalter
17 blaue Spielsteine	1 Spezialwürfel
5 Buchstaben-Streifen	1 Spielregel

DAS ZIEL DES SPIELS

Es werden zwei Teams von Spielern gebildet, ein rotes und ein blaues Team. Jedes Team hat das Ziel, durch richtiges Beantworten von Fragen seine farbigen Spielsteine auf der Buchstabenwand zu plazieren und dabei eine durchgehende Reihe zwischen den äußeren Rändern seiner Farbe zu bilden.

Das blaue Team, wir nennen sie ab jetzt die "BLAUEN", muß also eine waagerechte, das rote Team (die "ROTEN") eine senkrechte Verbindung bilden. Gleichzeitig versucht jedes Team, den Weg der gegnerischen Partei durch seine Spielsteine zu blockieren.

In unserer Abbildung haben die ROTEN gerade eine ununterbrochene Reihe von oben nach unten hergestellt und somit das Spiel gewonnen.



DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Um die Buchstabenwand aufstellen zu können, schiebt man die zwei Ständer von hinten in die dafür vorgesehenen Halterungen.

Dann werden die 5 Buchstaben-Streifen in die oberen Schlitze der Buchstabenwand geschoben. Die einzelnen Buchstaben sind nun in den dafür vorgesehenen Feldern sichtbar. Die Buchstaben-Streifen müssen in keiner bestimmten Reihenfolge eingesetzt werden. Sie können vor jedem Spiel (jedoch nicht während eines Spiels) verschoben werden.

Die Frage-/Antwort-Karten werden in alphabetischer Reihenfolge in den dafür vorgesehenen Ständer einsortiert. Für die 20 unterschiedlichen Buchstaben sind 10 Fächer im Plastik-Einsatz vorgesehen.



In jedes Fach gehören also jeweils 2 Buchstabenstapel, die Karten von A+ B ins erste Fach, C+D ins zweite Fach, usw...

Das Register ermöglicht während des Spiels einen problemlosen Zugriff auf den gewünschten Buchstaben und erleichtert außerdem das Einsortieren bereits benutzter Karten.

DIE FESTLEGUNG DER SPIEL-TEAMS

Beide Teams haben das Ziel, die Ränder ihrer Spielfarbe auf der Buchstabenwand schnellstmöglich zu verbinden. Der kürzeste Weg für die ROTEN besteht dabei aus 4 Buchstabenfeldern, die BLAUEN benötigen für ihre waagerechte Linie mindestens 5 richtige Antworten.

Dieser Vorteil für das rote Team wird bei der Festlegung der Spielteams folgendermaßen berücksichtigt:

- Ist die Anzahl der Mitspieler ungerade (z.B. 3,5,7,...), spielt immer das größere Team mit den blauen Steinen und hat somit eine schwerere Ausgangsposition.
- Ist die Anzahl der Mitspieler gerade (z.B. 2,4,6,...), wird durch Würfeln entschieden, wer die schwere Aufgabe bekommt und mit den blauen Steinen spielen muß.

Ist diese Entscheidung gefallen, erhält jedes Team die 17 Spielsteine seiner Farbe.

Nun kann das Spiel beginnen. Zuerst an der Reihe sind die BLAUEN, da sie den längeren Weg auf der Buchstabenwand haben.

DIE SPIELVERLAUF

Das blaue Team sucht sich einen Buchstaben auf der Wand aus. Dann würfeln die BLAUEN mit dem Spezialwürfel. Damit wird entschieden, welches Team sich die Nummer auf der betreffenden Fragekarte aussuchen darf:

Beispiel: Die BLAUEN wählen den Buchstaben A und würfeln mit dem Spezialwürfel. Der Würfel fällt auf blau. Damit sind die BLAUEN weiter am Zug und wählen Frage Nr. 11.

Ein Spieler der ROTEN nimmt nun die vorderste A-Karte aus dem Fach und steckt sie mit der Fragen-Seite zuoberst in den Kartenhalter. Der Kartenhalter muß dabei immer flach auf dem Tisch liegen, damit die Antworten (auf der Rückseite) für kein Team einsehbar sind.

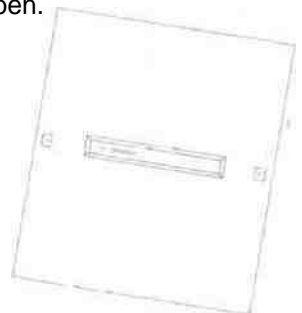


Der rote Spieler schiebt nun die gewünschte Frage Nr. 11 auf die Höhe der Pfeile und stellt die SUPERGRIPS-Frage.

Beispiel: Er fragt: "Welches A ist oftmals die beste Verteidigung?"

Die BLAUEN müssen nun spontan eine Antwort geben. Daraufhin wird Ihnen der Kartenhalter über den Tisch von den ROTEN zugeschoben.

Es steigt die Spannung, denn die BLAUEN überprüfen nun, ob Ihre Antwort mit der Supergrips-Antwort übereinstimmt, die sich im Fenster auf der Rückseite des Kartenhalters ablesen läßt.



War die Antwort **richtig**, dürfen die BLAUEN das entsprechende Buchstabenfeld (Feld A) auf der Wand mit einem ihrer Spielsteine abdecken.

Wurde die Antwort **nicht oder falsch** genannt, geht die gleiche Frage ans gegnerische Team. Die ROTEN haben nun ihrerseits die Chance durch richtiges Antworten das Buchstabenfeld A mit ihrem Spielstein abzudecken.

Können auch die ROTEN die Frage nicht richtig beantworten, sind wieder die BLAUEN am Zug. D.h. sie suchen sich eine neue Frage auf der **gleichen** Karte aus und es wiederholt sich der beschriebene Ablauf.

Beispiel: Die von den ROTEN gestellte Frage war:

"Welches A ist oftmals die beste Verteidigung?"

Die BLAUEN antworten: "ABWEHR" und erhalten den Kartenhalter zur Überprüfung.

Leider ist die Antwort falsch und so haben jetzt die ROTEN ihre Chance.

Die ROTEN antworten: "ANGRIFF".

Diese Antwort ist richtig und damit dürfen sie mit einem ihrer Spielsteine das Buchstabenfeld "A" auf der Wand bedecken.

Sobald eine Frage richtig beantwortet ist, wird die abgespielte Fragekarte hinter den Stapel des betreffenden Buchstabens einsortiert.

Das Team, das richtig geantwortet hat, bestimmt nun auf der Wand den nächsten Buchstaben. Nun wird mit dem Spezialwürfel entschieden, welches Team sich die Nummer der dazu gehörigen Frage aussuchen darf (1-12) und die erste Chance bekommt, diese Frage richtig zu beantworten.

Danach wiederholen sich die unter "Spielverlauf" beschriebenen Schritte.

DAS SPIELENDE

Sieger von "SUPERGRIPS" ist das Team, welches als erstes mit seinen Spielsteinen eine durchgehende Verbindung zwischen den beiden farbigen Seiten auf der Buchstabenwand herstellt.

VERBRAUCHER-SERVICE (wichtig: Bitte aufbewahren)

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:

TONKA

Verbraucher - Service
Klöcknerstr. 1
6054 Rodgau 3



© 1990 Tonka Int. Inc., D-6054 Rodgau 3



© 1990 Fremantle Int. Inc., produced in association with Mark Goodson Productions and the Chess Piece.

551711108317