

MB
SPIELE

Scharade

Spielanleitung

Das herausfordernde Wort-Verbindungs-Spiel — ein Spaß für die ganze Familie.

Inhalt des Spiels

2 Spielkarten-Halter

2 Sätze Spielkarten (36 Stck. pro Satz)

Punktwertungs - Scheibe mit Pfeil

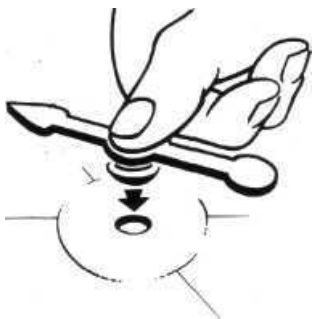
Spielregelheftchen mit Zählblättern

Ziel des Spiels

Die höchsten Punktwertungen durch richtiges Erraten der "Scharade" über Schlüsselwörter des Partners zu erzielen.

Vorbereitung des Spiels

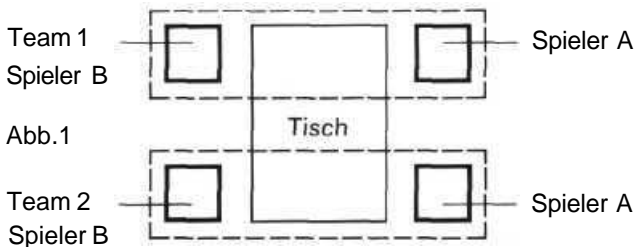
Zum Zusammenbau der Punktwertungs - Scheibe wird der Pfeil vorsichtig bis zum Einschnappen in das Mittelloch des Zählers gedrückt. Der Pfeil sollte fest im Loch sitzen. Er muss beweglich bleiben, so dass er von Zahl zu Zahl verstellt werden kann. Er darf sich nicht frei drehen.



Spielregeln

Version für 4 Spieler

1. Zwei Partner bilden jeweils ein Team. Jedes Team besteht aus einem "A" und einem "B" Spieler. Die beiden "A" Spielersitzen nebeneinander, den beiden "B" Spielern gegenüber (s. Abb. 1).

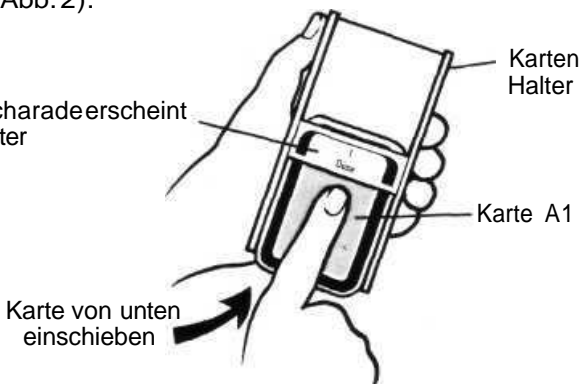


2. Die beiden "A" Spieler nehmen einen Spielkarten-Halter und das Päckchen "A" Karten (mit dem roten Rand). Die "B" Spieler nehmen den anderen Karten-Halter und die "B" Karten (mit dem blauen Rand). Die "A" und "B" Karten enthalten verschiedene Sätze aus fünf Wörtern pro Seite, die bis zum Auftauchen im Sichtfenster des Karten-Halters verborgen bleiben.

3. Die beiden "A" Spieler beginnen als Ansager von Schlüsselwörtern für Scharade Nr. 1 und die beiden "B" Spieler beginnen als Empfänger der Schlüsselwörter. So nehmen die beiden "A" Spieler die Karte A1 und beginnen mit der oberen Seite der Karte (die Rückseite ist mit einem Stern gekennzeichnet), schieben diese von unten in den Karten-Halter, bis die erste Scharade im Fenster sichtbar wird (s. Abb. 2).

Abb. 2

Erste Scharade erscheint im Fenster



Die erste Scharade, die das erste Spiel eröffnet, sollte jetzt von beiden "A" Spielern studiert, aber von beiden Partner-Spielern nicht gesehen werden.

4. Die Punktwertungs-Scheibe wird auf 10 gestellt. Es wird festgelegt, welcher "A" Spieler beginnt. Dieser gibt seinem gegenüberstehendem "B" Partner ein Schlüsselwort, damit dieser möglichst sofort die richtige Scharade raten kann. Lesen Sie dazu den Absatz "Regeln für Schlüsselwörter".

5. Wenn der "B" Partner die richtige Scharade nach dem ersten Schlüsselwort nicht rät, wird der Zeiger auf der Scheibe auf die 9 gestellt. Jetzt darf der zweite "A" Spieler seinem "B" Partner ein Schlüsselwort geben. Also: Beide "B" Spieler versuchen abwechselnd, dasselbe Wort über die Schlüsselwörter herauszufinden, die ihnen von ihren "A" Partnern gegeben werden.

6. Solange die richtige Scharade nicht geraten wird, geht es abwechselnd weiter, indem beide "A" Spieler ihren "B" Partnern Schlüsselwörter vorgeben. Jedesmal, wenn ein "B" Spieler eine falsche Antwort gibt, wird der Pfeil auf die nächst niedrigere Zahl weitergestellt.

7. Wenn ein "B" Spieler die richtige Scharade errät, erhält er als Punktwert die Zahl, auf die der Pfeil zeigt. Wenn beispielsweise drei Schlüsselwörter gegeben worden sind, ist der Punktwert für diese Scharade 8. Falls die Scharade nach 10 Schlüsselwörtern (5 von jedem "A" Spieler vorgegeben) noch nicht erraten worden ist, bekommt keiner der beiden "B" Spieler einen Punkt. Die Wertung für jede Runde wird in den Zählblättern auf der Rückseite des Regelheftchens notiert. Wenn der "B" Spieler von Team 1 die Scharade herausfindet, dann bekommt sein Gegenspieler ("B" Spieler von Team 2) Null Punkte. Lesen Sie dazu den Absatz "Wertung eines Spiels" zu Beginn der Zählblätter.

8. Wenn die erste Scharade auf Karte A1 erraten wurde (oder auch nicht), schieben jetzt die "B" Spieler ihre erste Karte in den Halter, bis Scharade 1 sichtbar wird, und geben abwechselnd Schlüsselwörter an ihre

jeweiligen "A" Partner. Für jede neue Runde wechseln sich die Teams mit der Vergabe des ersten Schlüsselworts ab.

9. Das Spiel geht weiter mit Scharade Nr. 2 der "A" Spieler, und entsprechenden Schlüsselwörtern, dann Scharade Nr. 2 der "B" Spieler usw. Das letzte Wort jeder Karte (Wort Nr. 5 gekennzeichnet: Doppelter Wert) zählt den doppelten Wert der Punktwertungs-Scheibe. Wenn also beispielsweise der Zeiger auf der 7 steht, wenn die Scharade Nr. 5 geraten wird, zählt das 14 Punkte.

10. Das Spiel ist zu Ende, wenn 10 Scharaden geraten sind : 5 auf Karte A und 5 auf Karte B.

Gewinner des Spiels

Die Punkte der A und B Spieler von Team 1 und der A und B Spieler von Team 2 werden addiert. Das Team mit der höheren Punktzahl ist Gewinner des Spiels.

Spiel für drei Spieler

In der Version für drei Spieler gibt ein Spieler Schlüsselwörter während des ganzen Spiels an die beiden anderen Spieler, die gegeneinander kämpfen, um die richtige Scharade zu finden. Die Spielregeln für die Vorgabe von Schlüsselwörtern und Punktwertung gelten wie bei der Version für vier Spieler.

1. Der ansagende Spielergibt beiden Spielern gleichzeitig ein Schlüsselwort.

2. Die empfangenden Spieler geben beide jeweils eine Antwort auf das vorgegebene Schlüsselwort. Falls gewünscht, darf ein empfangender Spieler das Schlüsselwort unbeantwortet lassen.

3. Sofort wenn eine Antwort gegeben wurde, zeigt der ansagende Spieler an, ob es die richtige Scharade oder eine falsche ist. Der erste Spieler, der die richtige Scharade rät, erhält den Punktwert für dieses Wort. Wenn beide Spieler gleichzeitig richtig antworten, bekommen beide die Punkte.

4. Ein Spiel besteht aus fünf Scharaden, das fünfte Wort zählt doppelt.

Gewinner des Spiels

Der Spieler mit der höchsten Gesamtwertung am Ende des Spiels ist der Gewinner.

Regeln für Schlüsselwörter

Die Scharade ist immer ein einzelnes Wort, keine Wortzusammensetzung mit Bindestrich und **kein** Vor-oder Zuname.

1. Das Schlüsselwort muß ebenfalls ein einzelnes, nicht zusammengesetztes Wort sein.
2. Wenn das gegnerische Team ein Schlüsselwort als 2 Wörter oder Wortzusammensetzung reklamiert, wird ein Wörterbuch herangezogen. Die Wertung für diese Scharade geht an das Team, das Recht hatte.
3. Eigennamen dürfen als Schlüsselwörter benutzt werden. So könnte "Hitchcock" für die Scharade "unheimlich" vorgegeben werden.
4. Kein Teil oder andere Form der Scharade darf als Schlüsselwort benutzt werden. "Drogist" darf nicht für "Drogerie", "stehlen" nicht für "gestohlen" vorgegeben werden.
5. Besondere Gesten oder Mimik ist **nicht** als Hilfsmittel **gestattet**. So darf ein Spieler beispielsweise "Kurve" nicht mit seiner Hand beschreiben. Es ist den Spielern gestattet, Gesichtsausdrücke und Modulationen der Stimme einzusetzen. Zum Beispiel darf ein Spieler "Stille" flüstern und "ruhig" als Antwort bekommen.
6. Ein bereits vorher eingesetztes Schlüsselwort darf jederzeit wiederholt werden. Es ist auch erlaubt, eine Verbindung zu früheren Schlüsselwörtern herzustellen. Zum Beispiel "Rennen", "Pferd" und "Reiter" könnten als separate Schlüsselwörter verbunden werden, um "Jockey" als Antwort zu bekommen.
7. Schlüsselwörter dürfen **nicht buchstabiert** werden.
8. Wenn eine Form der Scharade als Antwort gegeben worden ist, wird dem antwortenden Spieler eine Chance gegeben, die Antwort in die richtige Scharade zu korrigieren. Zum Beispiel: Wenn "Lust" als Antwort für

die Scharade "Lustig" gegeben wurde, wird dem Spieler gesagt, daß die Scharade noch nicht die exakte Form und er eine Chance zur Korrektur hat. Wenn es ihm nicht gelingt, "Lustig" als nächste Antwort zu geben, dann wird diese Scharade aus dem Spiel genommen, und es gibt keine Punkte auf das Wort.

Wertung eines Spiels

Das Team Hansund Gerda hat das Spiel gewonnen. Ihr Gesamtergebnis ist 43 Punkte, Bernd und Edith kamen nur auf 29 Punkte. Die "A" Spieler Hans und Bernd bekamen ihre Punkte wie an der Tabelle abzulesen ist. Hans erhielt Punkte für das 2. und 4., Bernd auf das 1. und 5. Wort. Das 5. Wort wurde von Bernd geraten, als der Zeiger auf der 6 stand. Da seine Punkte verdoppelt wurden, erhielt er 12 Punkte. Eine Null (0) gab es auf das 3. Wort, da es von keinem der Spieler nach 10 Schlüsselwörtern geraten wurde.

Bei den "B" Spielern hat Gerda die Wörter 1,3 und 5 (doppelter Wert), Edith die Wörter 2 und 4 geraten.

	NAME	SPIELER A						NAME	SPIELER B					TEAM GESAMT	
TEAM 1	Hans	1	2	3	4	5	DOPPELTER WERT	Gerda	1	2	3	4	5	DOPPELTER WERT	43
		0	5	0	7	0			8	0	9	0	14		
TEAM 2	Bernd	1	2	3	4	5	DOPPELTER WERT	Edith	1	2	3	4	5	DOPPELTER WERT	29
		8	0	0	0	12			0	7	0	2	0		

MB
SPIELE

© 1978 by Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention.

4316-XD 379