

INHALT

1 Spielbrett
6 Spielfiguren
1 Kartenspender
20 Frage-Chips
1 Markierungs-Chip
396 Karten

ZIEL DES SPIELES

Als Erster die Ziellinie *zu* erreichen, indem man aus möglichst wenigen Hinweisen die gesuchten Personen, Orte, Dinge oder Jahre errät.

PERSON

Gesucht werden lebende oder schon verstorbene Personen, männlich oder weiblich, echt oder erdacht. Auch Gruppen wie die Beatles oder personifizierte Tiere wie Flipper oder Snoopy.

ORT

Gesucht werden geographische Begriffe, Städte und natürliche Formationen wie Meere, Flüsse oder Planeten.

DING

Gesucht werden leblose Objekte, abstrakte Begriffe, Tiere, Ereignisse usw.

JAHR

Gesucht werden Jahre, in denen bedeutende Ereignisse stattfanden.

VOR DEM SPIEL

1. Das Spielbrett wird aufgelegt und der Kartenspender in die Mitte des Brettes gesetzt.
2. Die Karten werden in 2 etwa gleiche Stapel geteilt und—Gesicht nach unten—in die zwei äußeren Vertiefungen des Kartenspenders gelegt.
3. Die 20 roten Frage-Chips kommen in die mittlere Wanne des **Kartenspenders**. Der Markierungs-Chip wird griffbereit beiseitegelegt.
4. Jeder Mitspieler wählt eine farbige Spielfigur und stellt sie auf **START**
5. Die Spieler einigen sich, wer anfängt.

UND NUN GEHT'S LOS

1. Wer anfängt, beginnt als **VORLESER**. Er nimmt die oberste Karte von einem der beiden Stapel und stellt sich nun den anderen Spielern als das vor, was oben auf der Karte steht: "Ich bin eine Person!" (oder ein Ort, ein Ding,

- ein Jahr). Gleichzeitig legt er den Markierungs-Chip auf das entsprechende Feld des Spielbrettes.
2. Der Spieler zu seiner Linken ist nun der erste **RATER**: Er wählt eine Zahl zwischen 1 und 20 und markiert diese Zahl mit einem Frage-Chip auf dem Brett.
3. Der **VORLESER** liest den Hinweis mit der gewählten Nummer von seiner Karte ab.
4. Der **RATER** sagt nun, welcher Begriff seiner Meinung nach gemeint ist. Rät er falsch, so wird der Spieler zu seiner Linken der nächste **RATER** und darf eine noch unbesetzte Zahl zwischen 1 und 20 wählen.
5. Sobald ein **RATER** den Begriff richtig errät (wie unten auf der Karte angegeben!), so wird die Karte unter einem der Stapel abgelegt. Der Spieler zur Rechten (!) des bisherigen **VORLESERS** wird nun der neue **VORLESER**, so daß der bisherige **VORLESER** als erster mit dem Raten beginnen darf.

ZÄHLEN UND ZIEHEN

Jede Karte hat einen Wert von 20 Punkten. Diese werden zwischen dem **VORLESER** und dem letzten **RATER** aufgeteilt—also dem Spieler, der den Begriff richtig errät. Der **VORLESER** bekommt einen Punkt für jeden Hinweis, den er vorgelesen hat. Und der **RATER** bekommt einen Punkt für jeden Frage-Chip, der noch unbenutzt in der Wanne liegt.

BEISPIEL 1: Wenn der Begriff beim dritten Hinweis geraten wird, zieht der erfolgreiche **RATER** seine Spielfigur 17 Felder weiter, und der **VORLESER** zieht 3 Felder.

BEISPIEL 2: Wenn der Begriff beim zwölften Hinweis geraten wird, zieht der **RATER** 8 Felder und der **VORLESER** 12 Felder.

WEITERE REGELN

1. Nur wer als **RATER** am Spiel ist, darf raten. Die übrigen Mitspieler dürfen keinerlei Vermutung über den gesuchten Begriff aussprechen, bevor sie selber ans Spiel kommen.
2. Wer als **RATER** ans Spiel kommt, weil sein Vorgänger falsch geraten hat, muß eine weitere Zahl wählen—auch wenn er glaubt, die Antwort bereits zu kennen.
3. Nicht alle Hinweise in den Karten sind direkte Rate-Hilfen. Stattdessen findet man auch Anweisungen, die der jeweilige **RATER** sofort befolgen muß. Stößt man z.B. auf die Anweisung "Stelle zwei Fragen", so muß man sofort zwei neue, noch nicht belegte Hinweise wählen. Erwischt man dabei wieder eine Anweisung, so muß auch sie befolgt werden, ob sie einem nun nützt oder schadet. Stößt man allerdings auf die Anweisung "Tausche den Platz mit der letzten (oder ersten) Spielfigur", und diese Figur ist sowieso die eigene, dann bleibt man natürlich stehen. Und ebenso bleibt man stehen, wenn man auf dem **START**—Feld die Anweisung "Gehe 2 Felder zurück" erhält.