


BLABLABLA

Règles du jeu
Spelregels
Spielregeln
Rules of the game



D

ZIEL DES SPIELES : Denken Sie sich anhand vorgegebener Situationen Geschichten aus, in die Sie eines oder mehrere der angegebenen Wörter einfügen, ohne daß die anderen Mitspieler diese erraten. Wenn Sie als Erster jeweils eine Spielmünze auf die drei goldenen «BlaBlaBla»-Felder gesetzt haben, ist die Partie gewonnen.

SPIELREGELN : Die Spieler setzen ihre Spielsteine auf das Startfeld des Spieles. Der jüngste Spieler aller Teilnehmer darf als Erster würfeln. Er rückt seinen Spielstein entsprechend der gewürfelten Zahl vor und befindet sich auf einem Feld, auf das 1,2 oder 3 BlaBlaBla  gemalt sind. Der Spieler nimmt eine blaue Karte, auf der 6 Wörter geschrieben stehen und sucht sich 1,2 oder 3 Wörter aus, ohne sie zu nennen, teilt aber die Nummerierungen der Wörter mit.

Die Person zu seiner Rechten zieht nun eine grüne Karte, auf der zwei Situationen angegeben sind, wählt eine aus und liest sie laut vor. Der Spieler muß jetzt ausgehend von der vorgegebenen Situation eine Minute lang (Sanduhr) eine Geschichte erzählen, in die er die auf der blauen Karte ausgewählten Wörter einfügt.

Die anderen Spieler, seine Zuhörer, müssen versuchen, das Wort oder die eingefügten Wörter zu erraten, dürfen aber noch nichts sagen und den Erzähler nicht unterbrechen.

Wenn die Minute abgelaufen ist, gibt der Spieler zunächst an, ob er das Wort oder die Wörter hat einfügen können. Dann nennen die anderen «zuhörenden» Spieler der Reihe nach die ihrer Meinung nach eingefügten Wörter.

Der Spieler muß die auf dem BlaBlaBla-Feld angegebene Anzahl der Wörter einfügen. Wenn er 2 Wörter einfügen soll, hat aber nur ein Wort eingefügt, erhält er keinen Punkt.

Der Spieler, der seine Wörter so in der Geschichte versteckt, daß die anderen Teilnehmer diese nicht erraten, darf noch einmal spielen. Andernfalls ist der Nächste an der Reihe.

PUNKTE : Für jedes eingefügte Wort erhält der Spieler 50 Punkte. Wenn es ihm nicht gelungen ist, die vorgeschriebene Anzahl der angegebenen Wörter einzufügen : 0 Punkte.

Die Zuhörer müssen nicht unbedingt alle Wörter finden, sie erhalten aber für jedes erratene Wort 25 Punkte, selbst wenn der Spieler sie nicht allesamt einfügen konnte.

Erreicht ein Spieler 150 Punkte oder mehr, erhält er eine «BlaBlaBla»-Spielmonze in der Farbe seines Spielsteines. Seine Punktezahl beginnt dann wieder bei 0 oder bei ihrer Differenz mit 150.

Beispiel : Ein Spieler mit 125 Punkten fñgt ein Wort ein und erhält 50 Punkte. Insgesamt hat er dann 175 Punkte. Nach Erhalt einer Spielmonze beginnt er bei 175-150 = 25 Punkten.

Auf den goldenen BlaBlaBla-Feldern erhält der Spieler 250 Punkte. Errät aber auch nur einer der Mitspieler die 4 Wörter, verliert der Spieler 150 Punkte.

GOLDENE «BlaBlaBla»-FELDER

Wenn ein Spieler 150 Punkte erreicht hat, erhält er eine BlaBlaBla»-Spielmonze, die die gleiche Farbe wie sein Spielstein hat. Er muß nacheinander die Spielmonzen auf die goldene BlaBlaBla-Felder setzen, eines pro Feld, bis er gewonnen hat. Um eine Spielmonze abzulegen, muß der Spieler nicht unbedingt auf einem der goldene «BlaBlaBla»-Felder zum Stehen kommen. Wenn ein Spieler beim Würfeln ein «BlaBlaBla»-Feld überspringt, kann er im Vorbeigehen eine Spielmonze ablegen, den Rest der gewürfelten Punktezahl weitergeben und normal weiterspielen. Wenn der Spieler allerdings auf einem «BlaBlaBla»-Feld zum Stehen kommt, muß er eine Spielmonze, sofern er eine besitzt, abwerfen und das Spiel entweder an seinen Nachbarn weitergeben oder aber die Möglichkeit des Risikospielens wahrnehmen.

Wenn im Laufe des Spieles ein Spieler eine vierte oder fünfte Spielmonze erhält, kann er zu jedem Zeitpunkt seinen Gegenspieler den Weg versperren, indem er eine seiner Spielmonzen auf dem Feld des Gegenspielers ablegt, der dann eine Runde aussetzen muß.

Die Spielmonze wird aus dem Spiel genommen.

RISIKOSPIEL : Landet ein Spieler auf einem goldenen «BlaBlaBla»-Feld, kann er entweder das Spiel weitergeben oder aber Risiko spielen. Dabei muß er 4 Wörter in seiner Geschichte verstecken und kann so 250 Punkte gewinnen und weiterspielen. Wenn aber auch nur einer der 4 Mitspieler die 4 Wörter errät, verliert der Spieler 150 Punkte. Der Spieler, der nach erfolgreichem Risikospielen ein Spielmonze erhält, kann diese, wenn er es nicht schon getan hat, setzen, bevor er weiterspielt.