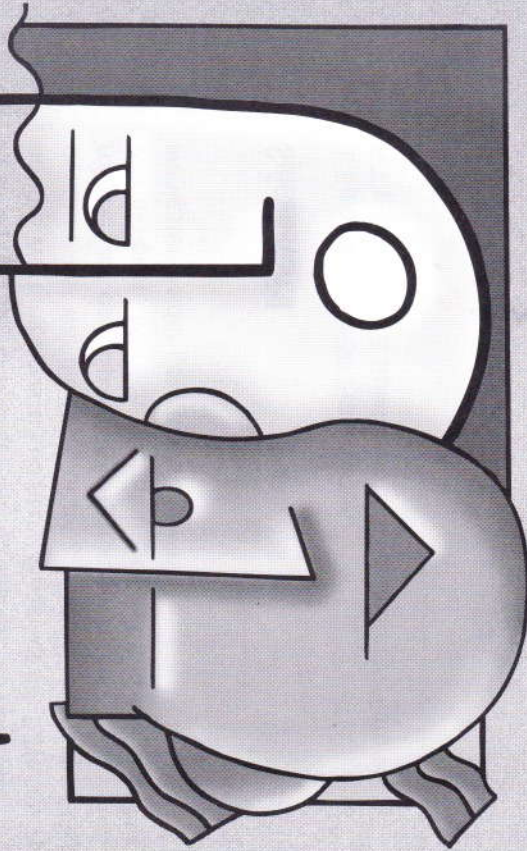


PERSONALITÄT



Autor: J.P.K. Grunau, W. Kramer, H. Raggan
© 1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D - 88188 Ravensburg

No. 27 333 1

No. 22812 6

Zeigen Sie, was in Ihnen steckt!

Sie finden sich begehrenswert!? Sie behalten bei der Liebe die Socken an!? Sie glauben wirklich, daß Frauen die besseren Männer sind!?

800 interessante Fragen aus allen Lebenslagen erwarten Ihre ehrliche Antwort. Bekennen Sie Farbe, geben Sie Ihre Wertung ab. Die geht von 0 bis 10, von „überhaupt nicht“ bis „sehr hoch“. Und Ihre Mitspieler? Die versuchen, so nahe wie möglich an Ihre Wertung heranzukommen. Je kleiner die Differenz ist, desto besser war die Einschätzung. Und umso weniger Felder müssen auf dem Spielplan vorgerückt werden.

Wer die beste Menschenkenntnis beweist und am Schluß die wenigsten Felder gezogen ist, gewinnt.

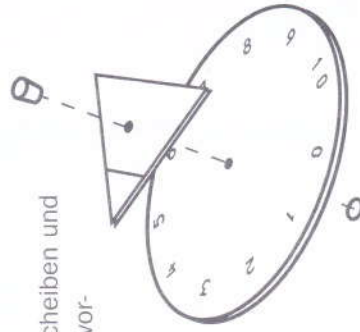
Spielmaterial

- 1 Spielplan, 4 x 50 Fragekarten,
- 8 Tip-Scheiben, 8 Spielfiguren, 8 Verbindungs-Nieten

Vor dem allerersten Spiel

...drücken Sie zunächst die runden Scheiben und die kleineren geometrischen Formen vorsichtig aus der Stanztafel heraus.

Dann montieren Sie auf die Vorderseite einer großen Scheibe jeweils eine der geometrischen Formen mittels der zwei Nietenhälften. Fertig ist die Tip-Scheibe mit Anzeigepeil.

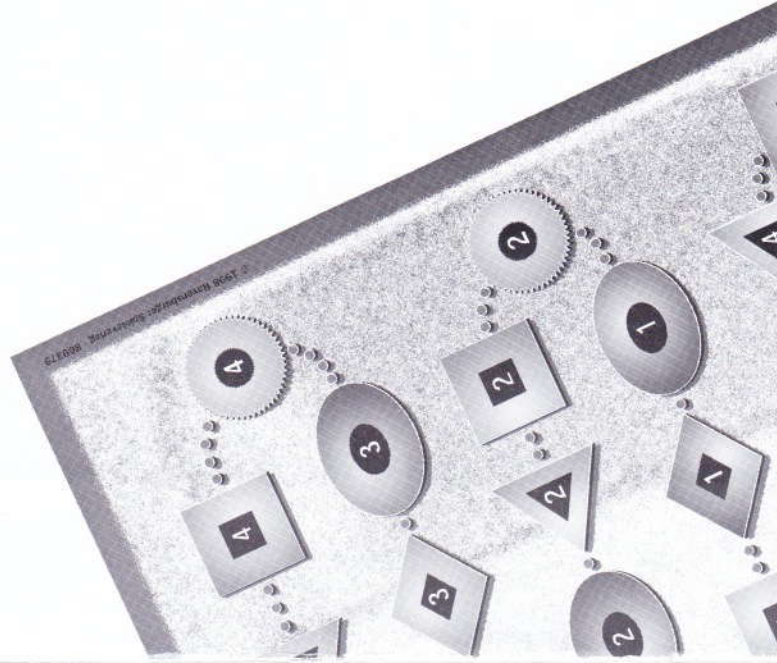


Was soll man einstellen?

Ergünden Sie eine Frage zunächst. Manchmal kann man schon durcheinanderkommen mit „0“ und „10“, mit „gering“ und „hoch“, vor allem bei den „Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, daß...“-Fragen.

Stellen Sie dann den Wert ein, der Ihrer Antwort am nächsten kommt. Die beiden Extreme „0“ und „10“ sollten Sie nur dann wählen, wenn Sie wirklich eine absolut ablehnende bzw. zustimmende Position vertreten. Und können Sie sich einmal gar nicht entscheiden, stellen Sie am besten die „5“ ein - das ist genau die Mitte, ein „Jain“ sozusagen.

Bei allen Werten, die darüber liegen, stimmen Sie tendenziell zu, alle Werte darunter gelten entsprechend als Ablehnung.



**Reihum
wechseln
die VIPs**

Nach Auswertung der Tips wird der linke Nachbar des vorherigen VIPs nun selbst zum VIP. Von welchem Stapel er eine Karte nehmen und welche der Fragen er vorlesen muß, gibt das Feld an, auf dem seine Spielfigur steht.

Der weitere Ablauf ist wie beschrieben.

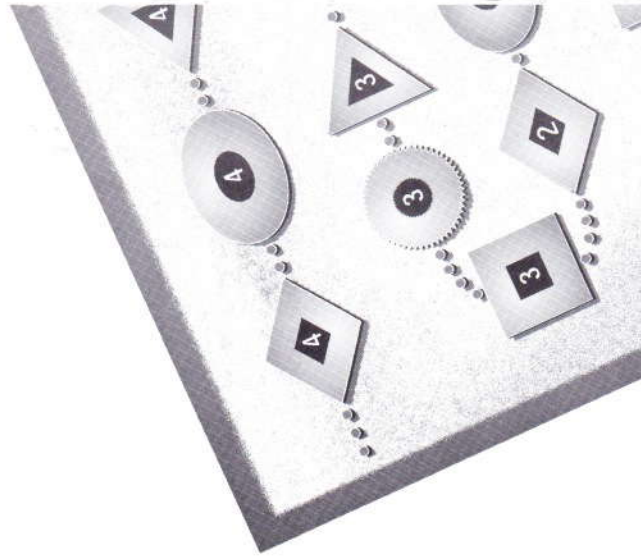
Spielende

**Spielende, wenn
erste Spielfigur
vom Plan zieht**

**Wer am weite-
sten hinten
steht, gewinnt**

Das Spiel endet, wenn eine oder mehrere Spielfiguren über das letzte Feld des Spielplans hinausgezogen wurden.

Es gewinnt, wer zu diesem Zeitpunkt mit seiner Spielfigur noch am weitesten vom Spielplanende entfernt ist. Dieser Spieler hat das beste Einschätzungsvermögen bewiesen.



Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielfigur, die er auf das große Startfeld (mit Pfeil) stellt.
- 1 Tip-Scheibe in derselben Farbe, auf der er seine Antworten einstellen kann.

Die Fragekarten werden entsprechend den verschiedenen Symbolen auf der Rückseite sortiert und in vier verdeckten Stapeln neben dem Spielplan bereitgelegt.

4 Fragekarten gibt es. Sie betreffen:

Standpunkte

Wie sehr stimmen Sie einer bestimmten Aussage zu?

Wünsche

Wie stark ist bei Ihnen ein bestimmter Wunsch vorhanden?

Verhalten

Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, daß Sie sich in einer bestimmten Weise verhalten?

Eigenschaften

Wie stark ist eine bestimmte Eigenschaft bei Ihnen ausgeprägt?



**Jeder Spieler
erhält:**
1 Spielfigur
1 Tip-Scheibe

**Fragekarten
nach Kategorien
sortieren und
bereitlegen**

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt.

Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spieler am Zug (= VIP) liest Frage vor und stellt Antwort auf seiner Scheibe ein

Wer an der Reihe ist, steht im Mittelpunkt des Geschehens. Er ist der VIP (Very Important Person). Diese „sehr wichtige Person“ nimmt die oberste Karte vom Stapel mit demselben Symbol wie das Feld, auf dem gerade seine Spielfigur steht.

Felder mit einem gezackten Kreis sind Jokerfelder; hier darf man das Kartensymbol selbst bestimmen.



Auch das Startfeld ist ein Jokerfeld.

Welche der 4 Fragen auf der Karte der VIP vorlesen muß, gibt die Zahl auf dem Feld an, auf dem seine Spielfigur steht. Für den ersten Spieler ist das also beispielsweise Frage 1.

Nachdem der VIP die Frage laut und deutlich vorgelesen hat, muß er sich nun selbst einschätzen. Dazu stellt er, geheim für die anderen, auf seiner Tip-Scheibe einen Wert zwischen 0 (= sehr gering) und 10 (= sehr hoch) ein.

VIP bestimmt Paten

Und schließlich nennt der VIP noch einen Mitspieler, von dem er glaubt, dieser könne ihn bei dieser Frage am besten einschätzen. Dieser ist sein VIP-Pate.

Hinweis: Ein Spieler darf nicht zweimal hintereinander denselben Mitspieler als VIP-Paten wählen.

Die Mitspieler überlegen nun, wie sich der VIP wohl eingeschätzt hat und stellen – ebenfalls geheim – den vermuteten Wert auf ihrer Tip-Scheibe ein.



Haben alle Spieler

einen Wert auf ihrer Tip-Scheibe eingestellt, decken sie diese der Reihe nach auf (der VIP als letzter) und vergleichen die Werte miteinander.

Mit ihren Spielfiguren vorrücken müssen nun alle Spieler, die nicht genau mit dem VIP übereinstimmen; und zwar um so viele Felder, wie ihr Tip von der Wertung des VIPs abweicht. Der VIP muß ebenso viele Felder ziehen wie sein VIP-Pate.

Beispiel: Der VIP hat den Wert „8“ eingestellt und Dagmar als VIP-Patin gewählt.

Die Tips: Anja: 6 → sie zieht 2 Felder
Bert: 4 → er zieht 4 Felder
Conny: 8 → sie bleibt stehen
Dagmar: 9 → sie zieht 1 Feld

Da Dagmar VIP-Patin war, muß der VIP ebenfalls 1 Feld vorrücken.

Es ist übrigens ohne Bedeutung, wenn mehrere Figuren auf einem Feld stehen.

Mitspieler tippen ebenfalls, anschließend werden die Tip-Scheiben aufgedeckt und verglichen

Differenz zwischen Antwort und Tip mit Spielfigur vorrücken

VIP rückt wie Pate vor