

## Spielende:

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte eines der fünf Stapel gespielt wurde. Der Spieler, der die wenigsten Karten behalten musste, gewinnt. Haben zwei oder mehrere Spieler gleich wenige Karten, wird von diesen Spielern nach dem Knock-out Prinzip weiter gespielt, bis ein Gewinner feststeht.

## Gültige und ungültige Wörter:

Jedes Wort der deutschen Sprache ist erlaubt, auch Eigen- und Markennamen sowie Fremdwörter, die in der deutschen Sprache integriert sind.

Ein Wort darf in der gleichen Runde nur einmal gesagt werden. Jeder Spieler muss in einer Runde ein neues Wort finden. Auch wenn die Mehrzahl oder eine andere grammatikalische Form desselben Wortes gesagt wird, ist es ungültig. Neue zusammengesetzte Wörter sind gültig.

*Beispiel: Bereits gesagt wurde „Spiele“ - „Spielen“, „Spiel“, „gespielt“ sind danach ungültig. „Kinderspiele“, „Schauspiel“ oder „Spielverderber“ aber gültig.*

**Bekannt:** Jede bekannte lebende und auch bereits verstorbene Persönlichkeit darf genannt werden, auch fiktive Personen aus Filmen, Büchern oder Comics, z.B. „Mickey Mouse“, „Peter Pan“ oder „Robin Hood“ sind gültig.

**Gefragt:** Jedes Wort, das mit der vorgegebenen Frage nachvollziehbar assoziiert werden kann, ist gültig. Ungültig sind Worte, die nicht in das Szenario passen. Im Zweifelsfall wird von allen Spielern abgestimmt.

*Beispiel: „Was findet man in einem Jugendzimmer?“ „Modellflugzeug“ ist akzeptabel, „Flugzeug“ darf angezweifelt werden.*

**Angesetzt:** Jedes zusammengesetzte und im Sprachgebrauch übliche Wort ist gültig.

**Geschüttelt:** Kommt im genannten Wort ein zusätzlicher Buchstabe vor, der nicht im Anagramm auf der Karte vorgegeben ist, ist das Wort ungültig.

*Beispiel: „PEISBETTEL“ - „Spise“ ist ungültig, da im Anagramm nur ein S vorgegeben ist.*

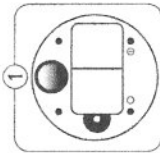
**Original:** Die auf der Karte angegebenen Buchstaben müssen in der vorgegebenen, zusammenhängenden Kombination verwendet werden.

*Beispiel: Auf der Karte steht „ART“ - „Fahrt“ oder „Vorrat“ sind ungültig.*

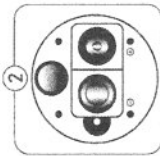
Ungültige Wörter müssen sofort angezweifelt werden - spätestens bevor der nächste Spieler ein neues Wort gesagt hat. Danach darf nicht mehr angezweifelt werden. War das Wort tatsächlich ungültig, muss der betreffende Spieler die Bombe zurücknehmen und ein neues Wort sagen.

## WIE MAN DIE BATTERIE WECHSELT

➤ Die Batterien müssen laut der Grafik eingelegt werden:

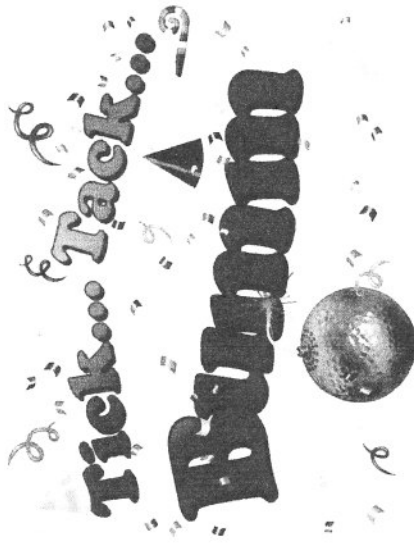


ohne Batterien



korrektes Einlegen der Batterien

- ★ Versuchen Sie nicht, unaufladbare Batterien aufzuladen.
- ★ Verwenden Sie nur 1,5 Volt Batterien des angegebenen Typs.
- ★ Verwenden Sie nicht verschiedene Batterierorientierungen miteinander.
- ★ Versichern Sie sich, dass die Batterien wie angegeben eingelegt sind.
- ★ Entfernen Sie die Batterien immer, wenn sie leer sind.
- ★ Schließen Sie auf keinen Fall die Pole kurz.
- ★ Das Einlegen und Austauschen der Batterien darf nur unter Aufsicht von Erwachsenen erfolgen.



## PARTY EDITION

ab 3 Spieler ab 12 Jahren

Patnik Spiel Nr. 648366

© 2007 Patnik, Wien

### Spielinhalt:

275 Spielkarten, je 55 Karten in 5 Fragekategorien

2 Spezialwürfel

1 elektronischer Zeitmesser - die „Bombe“

Die Bombe wird durch einen Druck auf den Knopf an der Unterseite gestartet. Ein Elektronik-Chip steuert die Dauer nach dem Zufallsprinzip. Die Bombe tickt zwischen 10 und 60 Sekunden lang, bevor sie „explodiert“.

Zusätzlich werden 2 AAA Batterien benötigt.

Vor dem ersten Spiel müssen die Batterien eingesetzt werden (siehe Abbildung auf der letzten Seite).

Das Spiel eignet sich für eine unbegrenzte Anzahl an Spielern. Neben der Original-Version fordern die vier zusätzlichen neuen Fragekategorien von den Spielern schnelles Denken, Schlagfertigkeit und Vorstellungsvermögen. Mittelpunkt des Spieles ist eine tickende Bombe, die alle Spieler so schnell wie möglich loswerden wollen. Sie darf erst weiter gegeben werden, wenn ein passendes Wort gesagt wird, das die Buchstabenkombination auf der Karte enthält.

### Spielziel:

Der Spieler, der die Bombe nimmt, muss möglichst schnell die Aufgabe auf der Karte lösen. Erst dann darf er die tickende Bombe an den nächsten Spieler weitergeben. Der Spieler, der die Bombe in der Hand hält wenn sie „explodiert“ und zu ticken aufhört, muss sich die Karte behalten. Der Spieler mit den wenigsten Karten gewinnt.



## Das Spielmaterial:

### Die Karten:

Es gibt 5 Pakete mit je 55 Fragekarten.

**Bekannt:** Jede Karte zeigt zwei Buchstaben. Finde Persönlichkeiten, deren Namen mit den Buchstaben auf der Karte beginnen.

**Gefragt:** Jede Karte zeigt eine Frage. Finde Dinge, die in das Szenario passen, das auf der Karte steht.

**Angesetzt:** Jede Karte zeigt ein Wort. Finde Buchstaben oder Wörter, die man mit dem Wort auf der Karte zusammensetzen kann.

**Geschüttelt:** Jede Karte zeigt das Anagramm eines zusammengesetzten Wortes. Finde Wörter, die man aus der Buchstabenmischung auf der Karte bilden kann.

**Original:** Jede Karte zeigt eine kurze Buchstabenkombination. Finde Wörter, die diese Buchstabenkombination enthalten.

### Die Würfel:

Es gibt zwei unterschiedliche Würfel mit Symbolen.

**1. Der Kategorienwürfel:** Dieser Würfel zeigt, von welchem Stapel man eine Karte nehmen muss.



**2. Der Originalwürfel:** Kommt nur dann zum Einsatz, wenn mit dem Kategorienwürfel „Original“ gewürfelt wurde!



### Spielvorbereitung:

Die einzelnen Kartenpakete werden getrennt gemischt und in 5 separaten Stapeln verdeckt bereit gelegt.

Der Startspieler wird bestimmt. Er nimmt die Bombe in die Hand. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

### Spielablauf:

- Der Startspieler würfelt mit dem Kategorienwürfel.
- Er startet die Bombe.
- Er deckt schnell die oberste Karte des Stapels der gewürfelten Kategorie auf.



**Bekannt:** Die Karte zeigt 2 Buchstaben. Der Spieler muss eine bekannte Persönlichkeit nennen, deren Vorname mit einem der beiden Buchstaben beginnt.

Nennt der Spieler eine Persönlichkeit, deren Vor- und Zuname mit beiden Buchstaben beginnt, ist er in dieser Runde sicher. Die Bombe darf in dieser Runde nicht mehr an ihn, sondern muss an den Spieler links von ihm weitergegeben werden.



**Gefragt:** Die Karte zeigt eine Frage. Der Spieler muss ein Wort nennen, das in das gefragte Szenario passt.  
Beispiel: „Was findet man in einer Schule?“ - mögliche Wörter sind: „Lehrer“, „Schüler“, „Klassenzimmer“, „Klassenbuch“ usw.



**Angesetzt:** Die Karte zeigt ein Wort. Der Spieler muss ein Wort finden, das er mit dem vorgegebenen Wort zusammensetzen kann.

Beispiel: „Hase“ - mögliche Wörter sind: „Hosenfell“, „Pflüschhase“, „Angsthasse“, „Hosenringel“, „Hosenzahn“ usw.



**Geschüttelt:** Die Karte zeigt das Anagramm eines zusammengesetzten Hauptwortes. Der Spieler muss ein Wort aus den vorgegebenen Buchstaben bilden, das mindestens 4 Buchstaben hat.

Beispiel: „PEISBETREL“ - mögliche Wörter sind: „Seil“, „Beil“, „Brett“, „Erbe“, „Rebe“, „Spiel“, „Reise“, „Eier“ usw.

Nennt der Spieler ein Wort, das alle vorgegebenen Buchstaben enthält - z.B. „Brettspiel“, ist er in dieser Runde sicher. Die Bombe darf in dieser Runde nicht mehr an ihn, sondern muss an den Spieler links von ihm weitergegeben werden.



**Joker:** Der Spieler darf eine beliebige der fünf Kategorien wählen.



**Original:** Die Karte zeigt eine kurze Buchstabenkombination.

Nur bei dieser Kategorie kommt auch der zweite Würfel zum Einsatz. Es wird gewürfelt, bevor die Bombe gestartet wird.



- die Buchstabenkombination darf **nicht am Anfang** des Wortes stehen.



- die Buchstabenkombination darf an einer **beliebigen Stelle** des Wortes stehen.



- die Buchstabenkombination darf **nicht am Ende** des Wortes stehen.

Der Spieler muss ein Wort finden, in dem die Buchstabenkombination, dem Würfelergebnis entsprechend, vorkommt.

Beispiel: „ART“ - mögliche Wörter sind: „Karte“, „Artikel“, „Marter“, „Scharke“, „Bart“, „Starr“ usw.

Der Spieler, der die tickende Bombe in der Hand hält, nennt ein passendes, gültiges Wort.

Sofort danach gibt er die tickende Bombe an den nächsten Spieler weiter, der seinerseits ein neues passendes Wort zur gleichen Karte sagen muss, damit er die Bombe weitergeben darf, usw.

*Anmerkung: Der nächste Spieler muss die tickende Bombe sofort übernehmen sobald ein gültiges Wort gesagt wurde!*

*Jedes Wort darf in derselben Runde nur einmal gesagt werden. Dasselbe Wort ist, nachdem es einmal gesagt wurde, in dieser Runde ungültig. Jeder Spieler darf ein ungültiges Wort eines Mitspielers anzweifeln, solange der nächste Spieler noch kein neues Wort gesagt hat. Danach darf nicht mehr angezweifelt werden. (Gültige und ungültige Wörter - siehe letzte Seite)*

- Das Spiel läuft so lange reihum weiter, bis die Bombe „explodiert“ und zu ticken aufhört. Damit ist die Runde zu Ende.

- Der Spieler, der die Bombe in der Hand hält wenn sie „explodiert“, muss die aufgedeckte Karte nehmen und bis Spielende behalten.

- Danach beginnt dieser Spieler eine neue Runde. Er würfelt, startet die Bombe und deckt eine neue Karte auf, usw.