Der Gewinner

Der erste Spieler, der fünf Karten (egal welcher Kategorie) richtig beantwortet, hat gewonnen. Er hat bewiesen, dass er der “größte Naseweis” aller Zeiten ist.

Spielvariante

Auf den “Gripskopf”-Karten stehen zwei Fragen. Um das Spiel schwieriger zu machen, kann man festlegen, dass ein Spieler beide Fragen richtig beantworten muss, um die Karte zu gewinnen. Wenn der Spieler die erste Frage als erster richtig beantwortet, muss er auch die zweite Frage noch lösen, um die Karte zu gewinnen. Während der zweiten Frage dürfen die anderen Spieler nicht antworten.

Spiel auch das große Naseweisspiel mit zusätzlichen Spielregeln für noch größeren Spielspaß!

TM & © 2009 Red Media Pty Ltd. Australia. Alle Rechte vorbehalten.
© 2009 University Games Corp., San Francisco, CA 94110. Alle Rechte vorbehalten.
University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L.), Niederlande. info@ug.nl

Bewahren Sie unsere Adresse auf, damit Sie uns bei Bedarf kontaktieren können.

NASEWEIS™

UNIVERSITY GAMES

SPIELREGELN

Inhalt

105 Fragen (90 Karten)
- 25 x Wer bin ich?
- 25 x Was bin ich?
- 25 x Wo bin ich?
- 30 x Gripskopf (2 Fragen pro Karte)

Ziel des Spiels

Der erste Spieler, der fünf Karten (egal welcher Kategorie) richtig beantwortet, gewinnt das Spiel und wird zum “größten Naseweis” gekürt.

Vorbereitung

Mische alle Karten zusammen (d. h. alle Kategorien querbeet) und lege sie auf einen Stapel in der Mitte des Tisches. Die Abbildung des Esels liegt dabei zuoberst. Die Kategorien sind:

Orange	=	Wer bin ich?
Blau	=	Was bin ich?
Grün	=	Wo bin ich?
Rot	=	Gripskopf

Spielverlauf

- Der älteste Spieler beginnt als Vorleser. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest die Karte laut vor. Alle Karten enthalten Tipps, mit Ausnahme der "Gripskopf-Fragen". Bei den Karten dieser Kategorie wird eine offene Frage gestellt.
- Nach jedem Tipp legt der Vorleser eine kurze Pause ein. Die Länge dieser Pause wird vor Spielbeginn von den Spielern vereinbart. Alle anderen Spieler können sofort mit dem Antworten beginnen. Aber Achtung! Jeder Spieler hat pro Karte nur eine Ratechance. Wer eine falsche Antwort gibt, kann die betreffende Karte nicht mehr gewinnen und muss warten, bis die nächste Karte gespielt wird.
- Wenn der Vorleser eine "Gripskopf-Karte" vom Stapel nimmt, enthält die Karte keine Tipps. Auf der Karte stehen zwei Fragen. Der Vorleser wählt, welche Frage er ins Spiel bringt. Er liest die Frage auf der Karte laut vor und alle anderen Spieler dürfen die Antwort sagen, sobald sie meinen, sie würden sie wissen.
- Der Spieler mit der richtigen Antwort gewinnt die Karte. Er legt sie vor sich hin.
- Gibt keiner die richtige Antwort (nachdem alle Tipps vorgelesen wurden) gewinnt der Vorleser die Karte. Er legt diese vor sich hin.
- Jede Karte steht für eine Spielrunde. In der nächsten Spielrunde kommt der nächste Spieler als Vorleser an die Reihe. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Unentschieden

- Es kann vorkommen, dass mehrere Spieler zur gleichen Zeit die richtige Antwort geben. In diesem Fall entscheidet der Vorleser, welcher Spieler der schnellste war.
- Wenn der Vorleser nicht entscheiden kann, wer schneller war, kann er diesen Spielern eine neue Frage stellen. (Die anderen Spieler dürfen nicht mitraten). Diese neue Frage kommt aus der Kategorie "Gripskopf". Der Vorleser nimmt demnach die erste Karte aus dieser Kategorie vom Stapel. Der erste Spieler, der diese Zusatzfrage richtig beantwortet, gewinnt die Spielrunde und die dazugehörige Kategoriekarte. Diese "Gripskopf-Karte" taucht anschließend im Spiel nicht mehr auf.
- Wenn niemand von diesen Spielern die richtige Antwort auf die Zusatzfrage weiß, gewinnt der Vorleser die Runde. Er gewinnt die Kategoriekarte, die zur Spielrunde gehörte (d. h. nicht die "Gripskopf-Karte").