NASEWEIS

UNIVERSITY GAMES

Inhalt
- 1 Spielbrett
- 12 Spielfiguren
- 2 Würfel (mit je 12 Seiten)
- 500 Fragenkarten:
  - 100 Was bin ich?
  - 100 Wo bin ich?
  - 100 Wer bin ich?
  - 200 Gripskopf-Karten
- Spielanleitung

Ziel des Spiels
Es gewinnt der Spieler, der als Erster das Ziel erreicht und den Titel des „größten Naseweis“ erwirbt.

Spielvorbereitung
- Jeder Spieler wählt eine nummerierte Spielfigur aus und stellt sie in einen farbigen Figurenhalter.
- Die Spieler entscheiden unter sich, wer die erste Frage stellt und das Spiel beginnt.
- Dieser Spieler würfelt mit dem Farbenwürfel, um eine Kategorie auszuwählen:

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

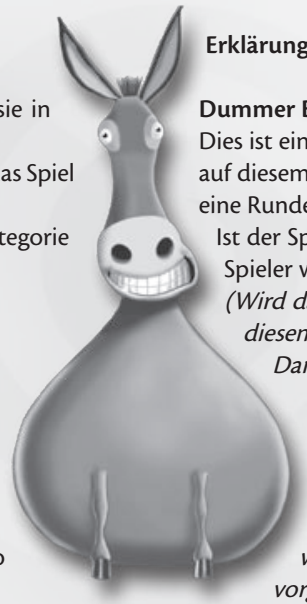
Fragen stellen
- Alle Spieler spielen gleichzeitig. Sobald der vorlesende Spieler einen Hinweis von der Karte vorgelesen hat, darf jeder Spieler zu jedem Zeitpunkt eine Antwort sagen, allerdings nur einmal pro Spielrunde.
- Ist die Antwort eines Spielers falsch, darf dieser Spieler in der Runde nicht mehr mitspielen und keine weitere Antwort geben.
- Der Spieler, der zuerst die richtige Antwort gibt, gewinnt die Runde. Er würfelt mit dem Zahlenwürfel und rückt seine Spielfigur auf dem Spielbrett um die gewürfelte Augenzahl vor.
- Wenn nach dem Vorlesen des letzten Hinweises niemand die richtige Antwort weiß, gewinnt der Spieler, der die Runde vorgelesen hat. Er würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vor.

(Nach jedem vorgelesenen Hinweis wird den Spielern kurz Zeit gegeben. Wie viel Zeit die Spieler nach dem Vorlesen des letzten Hinweises haben, wird vorher festgelegt.)

Pattsituation?
- Es kann passieren, dass mehrere Spieler praktisch gleichzeitig antworten. In diesem Fall ist Ehrlichkeit gefragt. Der vorlesende Spieler muss entscheiden, welcher Spieler wirklich der Erste war.
- Sagen mehrere Spieler die Antwort tatsächlich gleichzeitig, stellt der vorlesende Spieler den anderen eine neue Aufgabe. Diese Karte kommt aus der Kategorie „Gripskopf“. Der erste Spieler, der diese zusätzliche Naseweis-Frage beantworten kann, gewinnt die Runde und würfelt mit dem Zahlenwürfel.
- Wenn kein Spieler die Gripskopf-Frage beantworten kann, gewinnt der vorlesende Spieler und darf mit dem Zahlenwürfel würfeln.

(Wird nur zu zweit gespielt, kann es keine Pattsituation geben.)

Ende der Spielrunde
Nach jeder Spielrunde geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler liest die Frage mit den Hinweisen vor. Mit jeder neuen Karte dürfen alle Spieler wieder mitspielen. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler das Ziel erreicht und den Titel des „größten Naseweis” erwirbt.



Erklärung Spielbrett

Dummer Esel
Dies ist ein Straffeld. Landet ein Spieler nach dem Würfeln mit dem Zahlenwürfel auf diesem Feld, darf der Spieler in der nächsten Runde nicht antworten. Er muss eine Runde aussetzen.
Ist der Spieler mit dem Vorlesen an der Reihe, geht das Spiel mit dem nächsten Spieler weiter.
(Wird das Spiel von nur zwei Spielern gespielt und landet einer von ihnen auf diesem Feld, darf der andere Spieler erneut mit dem Zahlenwürfel würfeln. Danach wird normal weitergespielt.)

Gripskopf
Dies ist ein Bonusfeld. Landet ein Spieler nach dem Würfeln mit dem Zahlenwürfel auf diesem Feld, kann er eine Bonusfrage aus der Kategorie „Gripskopf“ lösen. Dabei darf nur er antworten. *(Die Hinweise werden von dem gleichen Spieler vorgelesen, der auch die letzte Runde vorgelesen hat.)*
Beantwortet der Spieler die Frage richtig, darf er mit dem Zahlenwürfel würfeln.
Kann er nicht richtig antworten, geht das Spiel in die nächste Runde, in der wieder alle Spieler mitmachen dürfen.
(Beantwortet der Spieler die Bonusfrage falsch, darf der Spieler nicht mit dem Zahlenwürfel würfeln.)

Stolperstein
Landet ein Spieler auf diesem Feld, muss er mit seiner Spielfigur drei Felder zurückgehen.

Ziel
Der Spieler, der das Ziel als Erster erreicht, erhält den Titel des „größten Naseweis” und gewinnt das Spiel.
(Um das Ziel zu erreichen, müssen nicht genau die fehlenden Felder gewürfelt werden. Der Spieler muss lediglich bis ins Ziel oder darüber hinaus vorrücken können.)