



ANLEITUNG

Für 2 bis 6 Spieler - Ab 7 Jahren

INHALT

1 Spielplan, 110 Karten, davon 55 für Kinder (orange) und 55 für Erwachsene (grün), 1 Klingel, 6 Spielfiguren.

SPIELZIEL

Während der Frage-Spieler versucht, dem Antwort-Spieler ein JA oder NEIN zu entlocken, will der das unbedingt vermeiden. Denn fällt ein verbotenes Wort, wird der belohnt, der zuerst auf die Klingel geschlagen hat.

SPIELVORBEREITUNG

- Der **Spielplan** wird auf den Tisch gelegt.
- Die **Klingel** wird für alle gut zugänglich in der Tischmitte platziert.
- Jeder wählt eine **Farbe** und setzt seine Spielfigur auf das große zur Spielerfarbe passende **Startfeld** am Spielplanrand.
- Die **Karten** werden nach Kindern und Erwachsenen **getrennt gemischt** und jeweils verdeckt in die beiden **Kartenfächer** in der Schachtel gelegt (Kinderkarten rechts, Erwachsenenkarten links).

SPIELVERLAUF

1 Der Startspieler nimmt die **oberste** Karte vom Kartenstapel (je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad eine Kinder- oder Erwachsenenkarte).

2 Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der erste Spieler, der vom Startspieler aus gesehen, mit seiner Figur auf einem einfarbigen Spielfeld steht, wird Frage-Spieler.

Befindet sich kein Spieler auf einem **einfarbigen** Feld, darf der Frage-Spieler einen beliebigen Spieler wählen.

Nun schlägt der Frage-Spieler auf die Klingel und die Fragerunde beginnt!

Der Frage-Spieler liest der Reihe nach die Fragen auf der Karte vor. Beim Lesen sollte er den Antwort-Spieler dazu bringen, JA oder NEIN zu sagen. Es dürfen aber keine Wörter hinzugefügt oder ausgelassen werden.

3 Sobald der Antwort-Spieler mit JA oder NEIN antwortet, dürfen diejenigen Spieler, die mit ihrer Spielfigur auf einem **DING-Feld** stehen, auf die **Klingel** schlagen.

Der Spieler, der **zuerst** auf die Klingel geschlagen hat, zieht mit seiner Spielfigur **1 Feld vor**.

Befindet sich kein Spieler auf einem DING-Feld oder spielen nur 2 Spieler, darf nur der Frage-Spieler auf die Klingel schlagen.

Achtung: Wer zu **Unrecht** auf die Klingel geschlagen hat, muss seine Spielfigur **1 Feld zurückziehen** und ist für diese Fragerunde **ausgeschieden**. Anschließend fährt der Frage-Spieler mit den Fragen fort.

Hat der Antwort-Spieler bis zum Ende der Karte auf keine Frage mit JA oder NEIN geantwortet, darf er seine Spielfigur **1 Feld vor** ziehen.

Die vorgelesene Karte wird unter den entsprechenden Kartenstapel geschoben.

Anschließend wird der links vom Frage-Spieler sitzende Spieler **neuer Frage-Spieler** und beginnt die nächste Runde wie unter 1. beschrieben.

TIPPS

Auf die Klingel **darf** geschlagen werden, wenn der Antwort-Spieler: zu lange mit der Antwort zögert, mit dem Kopf nickt oder ihn schüttelt, und so JA oder NEIN andeutet, die Antwort verweigert, nicht in der Lage ist, zu antworten oder mit „doch“ antwortet, mehr als zweimal die gleiche Antwort gibt, wie zum Beispiel „Ich weiß nicht“, „natürlich“, etc.

SPIELENDEN

Gewinner ist, wer zuerst mit seiner Spielfigur in der **Mitte des Spielplans** ankommt.

REISE-VERSION

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Der Spielplan wird nicht benötigt.

Wer zuerst auf die Klingel schlägt, gewinnt die vorgelesene Karte. Der Antwort-Spieler darf nicht selbst auf die Klingel schlagen!

Beantwortet der Antwort-Spieler alle Fragen, ohne mit JA oder NEIN zu antworten, erhält er die Karte. Gewinner ist, wer so zuerst **10 Karten** gesammelt hat.