

Bin ich...

Beetho-en?

Spielregeln

Spielmaterial

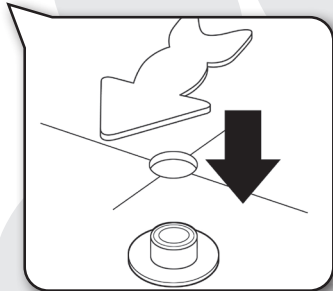
- 1 elektronischer Wort-Generator (mit elastischem Stirnband)
- 1 Spielbrett mit Drehpfeil
- 4 Spielfiguren

Ziel des Spiels

Das Team, das zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt die Partie.

Spielvorbereitung

- Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt, so dass alle Spieler es problemlos erreichen können. Der Drehpfeil wird gemäß der Abbildung in das Spielbrett eingebaut.



- Die Spieler teilen sich in Teams auf. Ihr könnt bis zu vier Teams bilden, die jeweils aus zwei (empfohlen) bis vier Spielern bestehen. Jedes Team wählt eine Farbe und stellt die entsprechende Spielfigur auf das Startfeld. Einigt euch, welches Team anfängt.

Den elektronischen Wort-Generator ein- und ausschalten

Drückt die Vorderseite des elektronischen Wort-Generators drei Sekunden lang, um das Gerät einzuschalten. Schon ist die Anzeige bereit, und es erscheint der erste Begriff. Um den Wort-Generator abzuschalten, muss wiederum die Vorderseite drei Sekunden lang gedrückt werden.

Wird der elektronische Wort-Generator ungefähr drei Minuten lang nicht verwendet, stellt er sich selbsttätig ab, um die Batterien zu schonen. Um ihn wieder einzuschalten, muss lediglich die Vorderseite erneut gedrückt werden.

Verbote und Regeln:

Die anderen Spieler aus dem Team des Raters müssen möglichst viele Hinweise liefern, damit der Rater den Begriff des Wort-Generators rät. Dabei gelten folgende Verbote und Regeln:

Verbote

- Der angezeigte Begriff oder einzelne Teile des Begriffs dürfen nicht genannt werden. (Ist „Astrid Lindgren“ zu erraten, darf weder „Astrid“ noch „Lindgren“ gesagt werden.)
- Die angezeigten Wörter dürfen weder im Plural noch im Singular, weder konjugiert noch dekliniert noch in einer anderweitig abgeänderten Form genannt werden. (Geht es um einen „Fliegenden Fisch“, darf man nicht sagen „etwas, das fliegt“.)
- Abkürzungen oder Initialen sind nicht erlaubt.
- Die Begriffe dürfen nicht buchstabiert werden.

Regeln

- Jeder Begriff lässt sich in eine der vier folgenden Kategorien einordnen: berühmte Persönlichkeiten, Tiere, Film, Gegenstände. Die Spieler dürfen in eine der Ecken des Spielbretts deuten, um dem Rater zu zeigen, zu welcher Kategorie der gesuchte Begriff gehört.
- Singen, summen, schreien oder sonstige Geräusche sind erlaubt.
- Hinweise wie „Reimt sich auf ...“ oder „Klingt wie ...“ sind in einer ALLES IST ERLAUBT-Runde möglich.

Passen

Wenn der Rater oder sein Team bei einem Begriff nicht weiterkommen, kann der Rater „Passen!“ rufen und den elektronischen Wort-Generator drücken. Dann erscheint der nächste Begriff. Es gibt keine Strafe für das Passen.

Der Timer

Während die 90 Sekunden verstreichen, leuchtet die Anzeige des Wort-Generators in verschiedenen Farben: zuerst grün, dann gelb und schließlich rot, wenn nur noch 15 Sekunden übrig sind. Kurz vor Schluss kommt noch ein Piepton hinzu.

Beobachten

Während das aktive Team spielt, achten die anderen Teams darauf, dass die Regeln und Verbote eingehalten werden. Falls das aktive Team gegen eine Regel oder ein Verbot verstößt, rufen die anderen Teams „Passen!“. Dann muss der Wort-Generator gedrückt werden, so dass der nächste Begriff erscheint. Das aktive Team ist so lange an der Reihe, bis die Zeit abgelaufen ist. Für einen Verstoß gegen die Regeln oder Verbote gibt es keine Strafe

- aber das Team verliert dadurch natürlich Zeit und kommt nicht vorwärts.