

*Die Verantwortung für den gesamten Text des Spielmaterials liegt bei Hausemann & Hötte in Amsterdam. Trotz der besonderen Sorgfalt, mit der die Texte zusammengestellt wurden, haftet weder die Redaktion des Spiels noch der Herausgeber für einen etwaigen Schaden, der sich aus einem möglicherweise in dieser Ausgabe enthaltenen Fehler ergeben könnte.*

*Redaktion: Marian van Eupen und Uwe Körner  
Graphic Design: Theo van Elderen*

**© Dick de Rijk Productions BV – Hilversum NL  
Made by Jumbo International, P.O. Box 1729,  
1000 BS Amsterdam, NL**

**[www.jumbo-spiele.de](http://www.jumbo-spiele.de)**

**Spielregeln**

**Jumbo!**



00400



## LINE-UP

für 2 Spieler oder 2 Teams

Bei „line-up“ geht es immer darum, eine Liste von 5 Antworten in die richtige Reihenfolge zu bringen. Die Fragen beziehen sich auf die verschiedensten Dinge: von Snooker-Bällen bis hin zu historischen Persönlichkeiten, von Längenmaßen bis hin zum Wert von Scrabble-Buchstaben, von Feiertagen bis hin zu Planeten.

### Inhalt

- ein Spielplan
- 250 Fragekarten
- 10 kleine Karten, von 1 bis 5 nummeriert, in Gelb und Blau
- zwei Würfel (1 x blau und 1 x gelb)
- zwei Kartenständer (1 x blau und 1 x gelb)
- zwei Spielfiguren (1 x blau und 1 x gelb)
- ein blauer Kartenhalter

### Karten

- Fragekarten: In jeder Runde wird eine Fragekarte in den speziellen Kartenhalter gestellt. Beim Beantworten ist der Halter so gedreht, dass alle Spieler die Frage gut lesen können.  
Nach der Beantwortung wird der Halter umgedreht, so dass die Spieler die Antwort lesen können. Wir empfehlen Ihnen, zuerst nur die Fragen auf der lila Seite der Karten zu benutzen und die Karten anschließend mit der gelben Seite nach vorn in den Karton zurückzulegen. Wenn alle lila Kartenseiten gespielt wurden, folgen die gelben Kartenseiten. Auf diese Weise wird vermieden, dass ein Spieler schon während des Spiels Antworten auf Fragen sehen kann, die kurz danach gespielt werden.
- Nummernkarten: Jedes Team besitzt einen eigenen Satz von Karten, die von 1 bis 5 nummeriert sind, und einen Kartenständer, auf dem die Karten während der Beratsschlagungen innerhalb des Teams erst in eine bestimmte Reihenfolge gebracht werden können, bevor sie auf den Spielplan gelegt werden.

### Fragen

Die Überschrift gibt an, auf welchen Bereich sich die Frage bezieht. Die Fragen selbst sind kurz formuliert und nennen die Reihenfolge, in der die Antworten geordnet werden sollen: groß → klein (= von groß nach klein), viel → wenig (= von viel nach wenig), links → rechts (= von links nach rechts), chronologisch, usw. Chronologisch bedeutet, dass das Ereignis, das am längsten zurückliegt, vorne in der Reihe anzuordnen ist, und das Ereignis, das am kürzesten zurückliegt, hinten in der Reihe.

Die Spieler beantworten die Frage, indem sie die Nummern in diese Reihenfolge bringen, z. B. 3, 1, 4, 5, 2. Auf der Rückseite der Karte steht die richtige Antwort und außerdem eine Erklärung mit den genauen Angaben in Klammern. (Diese genauen Angaben brauchen bei der Antwort nicht genannt zu werden, sie dienen lediglich als nähere Information.) Um die Antwort zu sehen, die zu der Frage gehört, muss die Karte immer in den Kartenhalter gestellt werden. Wie viele Felder auf dem Spielplan ein Team vorziehen darf, hängt davon ab, wie viele Nummern sich an der richtigen Stelle befinden.

Ein einfaches Beispiel:

#### Selbstlaute

Vorn → hinten im Alphabet

1. O
2. A
3. I
4. U
5. E

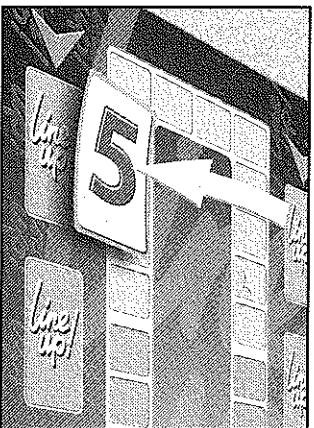
Antwort: 2, 5, 3, 1, 4

(2. der 1. 5. der 5. 3. der 9. 1. der 15. 4. der 21. Buchstabe)

Ein Team, das in diesem Fall z. B. als Antwort die Reihenfolge 2, 5, 1, 3, 4 ablegt, hat 3 richtige Antworten, denn die Nummern 2, 5 und 4 befinden sich an der richtigen Stelle.

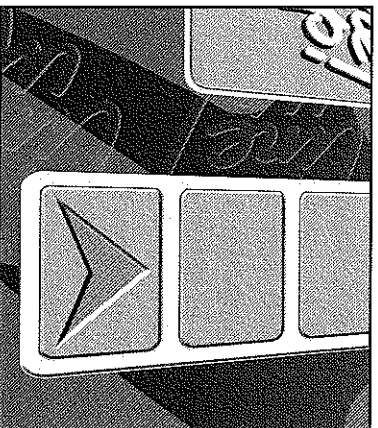
## Spielplan

Der Spielplan enthält 2 x 5 Felder, auf denen die 5 Karten abgelegt werden können, also für jedes Team eine Reihe. Die roten Pfeile zeigen, wo mit dem Ablegen begonnen werden muss.



Nachdem die Karten auf den Feldern abgelegt worden sind, dürfen sie (außer in der Endrunde bei dem 5-Feld) nicht mehr an eine andere Stelle gelegt werden. Zum Spielplan gehört außerdem ein Lauffeld für die beiden Spielfiguren. Dieses Lauffeld ist in drei Farben eingeteilt, wobei auf jeder Farbe ein jeweils anderes Spiel gespielt wird. Kommt eines der Teams auf eine neue Farbe, wird von beiden Teams das zu der Farbe gehörende Spiel gespielt. Das Team, das als Erstes auf das letzte Feld (das 5-Feld) kommt und den dazugehörigen Auftrag richtig löst, hat gewonnen. Auf dem Spielplan befinden sich ferner spezielle Sternfelder, für die besondere Regeln gelten (siehe ‚Die Felder‘).

## Start



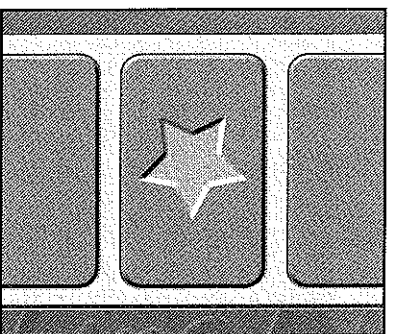
Jedes Team wählt eine Spielfigur und einen Würfel. Die beiden Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt. Dann beginnt das Spiel in der im Folgenden beschriebenen Weise bei den ‚violetten Feldern‘. Sobald ein Team auf ein Feld in einer anderen Farbe kommt, liest es, was dort von beiden Teams getan werden muss.

## Die Felder

**Violette Felder:** Eine Fragekarte wird so in den Halter gestellt, dass die Fragen für alle Spieler sichtbar, die Antworten hingegen auf der Rückseite des Halters für beide Teams unsichtbar sind. Beide Teams lesen die Frage. In jedem Team beratschlagen die Teammitglieder über die Reihenfolge der Nummernkarten auf dem eigenen Kartenständer. Anschließend legen beide Teams ihre jeweilige Reihe von 5 nummerierten Karten auf dem Spielplan in der Reihenfolge ab, die sie für richtig halten (ab dem Pfeil), und zwar mit der Zahlenseite nach unten. Wenn beide Teams abgelegt haben, wird der Kartenhalter umgedreht, und die Antworten werden sichtbar. Dann werden die abgelegten Nummernkarten umgedreht. Eine korrekte Antwort ist eine Nummernkarte, die an der richtigen Stelle liegt. Jedes Team darf so viele Felder vorziehen, wie es richtige Antworten hatte. Das können also 0, 1, 2, 3 oder 5 Felder sein (4 gute Antworten sind nicht möglich, denn dann ist ja die 5. Antwort auch richtig). Jetzt wird die nächste Karte in den Halter gestellt und in gleicher Weise weitergespielt.

**Orange Felder:** Eine Fragekarte wird für alle Spieler sichtbar in den Halter gestellt. Beide Teams lesen die Frage. Sie bringen ihre Nummernkarten in eine bestimmte Reihenfolge und versuchen vorausszusagen, wie viele Antworten sie richtig haben. Zu diesem Zweck legen sie den Würfel, für das andere Team sichtbar, mit dieser Zahl nach oben auf den Tisch. Beide Teams legen dann ihre Reihe von Nummernkarten wieder mit der Zahlenseite nach unten auf den Spielplan. Wenn beide Teams fertig sind, wird der Kartenhalter umgedreht, und die Antworten werden sichtbar. Anschließend werden die Nummernkarten umgedreht. Eine richtige Antwort ist eine Nummernkarte, die an der richtigen Stelle liegt. Wer weniger richtige Antworten hat, als der eigene Würfel anzeigt, verdient nichts. Wer die vorausgesagte Anzahl oder mehr richtige Antworten hat, als der eigene Würfel anzeigt, zieht die vorausgesagte Anzahl Felder vor.

**Rosa Felder:** Eine Fragekarte wird für alle Spieler sichtbar in den Halter gestellt. Beide Teams legen den Würfel verdeckt auf die Zahl, von der sie glauben, dass sie so viele Fragen richtig beantworten können (also 1, 2, 3 oder 5). Dann werden diese Reizgebote gleichzeitig enthüllt. Das Team mit dem höchsten Gebot spielt. Dessen Zahl ist jetzt der Reizwert. Geben beide Teams ein gleich hohes Reizgebot ab, dann reizen sie erneut, bis eines der Teams am höchsten reizt. Das spielende Team legt seine Nummernkarten offen in der Reihenfolge ab, die es für richtig hält. Anschließend wird der Kartenhalter umgedreht und kontrolliert, wie viele Antworten korrekt sind. Wenn die Zahl der richtigen Antworten mit dem Reizwert übereinstimmt oder höher ist, darf das Team um diese Anzahl Felder auf dem Spielplan vorziehen. Ist die Zahl der richtigen Antworten jedoch niedriger als der Reizwert, dann darf das gegnerische Team um die Anzahl Felder vorrücken wie der Reizwert des Teams, das die Frage beantwortete.



**Sternfelder:** Kommt ein Team auf dieses Feld, dann erhält es eine zusätzliche Frage, die nur für dieses Team gilt. Wiederrum wird eine Fragekarte in den Halter gestellt. Das Team muss mindestens 1 Nummernkarte nach eigener Wahl ablegen, z. B. die erste oder die letzte, von der die Teammitglieder überzeugt sind, dass sie diese Frage richtig beantworten können. Die Gegenpartei schaut nach, ob das stimmt. Wenn ja, dann hat das spielende Team die Wahl: aufhören oder weiterspielen. Entscheidet man sich für „weiterspielen“, dann spielt das Team so lange, bis es aufhören möchte oder einen Fehler macht. Macht das Team einen Fehler, dann zieht der Gegenspieler so viele Felder auf dem Spielplan vor, wie das Team bereits Karten abgelegt hat. Entscheidet sich das Team dafür zu stoppen, dann darf das Team so viele Felder vorziehen, wie es Nummernkarten korrekt abgelegt hat. Wenn beide Teams gleichzeitig auf ein Sternfeld kommen, spielt als

erstes das Team, das weiter vorn auf dem Spielplan steht. Wenn das andere Team sein Sternfeld verlässt, weil es aufgrund eines Fehlers des Gegenteams weiterziehen darf, verfällt damit seine „Stern-Runde“. Wenn ein Team, das auf einem Sternfeld steht, einen Fehler macht, wodurch das andere Team weiterziehen darf und es auf diese Weise ebenfalls auf ein Sternfeld kommt, wird zuerst wieder dessen Stern-Runde gespielt. Wenn beide Teams gleichzeitig auf dasselbe Sternfeld kommen, wird gewürfelt. Das Team mit der höchsten gewürfelten Augenzahl spielt zuerst.

**5-Feld:** Das Team, das dieses Feld erreicht, muss noch eine letzte Frage richtig beantworten. (Am Ende muss nicht die volle Anzahl der Punkte für die Bewegung genutzt werden; es reicht, das letzte Feld zu erreichen.) Eine Fragekarte wird in den Halter gestellt. Das Team legt die 5 Nummernkarten offen auf den Spielplan in der Reihenfolge ab, die es für richtig hält. Das gegnerische Team schaut die Antwort nach und sagt dann, wie viele Karten falsch sind (aber natürlich nicht, welche Karten!). Mit dieser Information darf das Team dann die Karten noch einmal anders hinlegen. Legt das Team die Kartenreihe auf Anhieb oder nach dem erneuten Ordnen richtig ab, hat es gewonnen! Wenn das Team auch nach dem Neuordnen noch nicht alle 5 Antworten richtig abgelegt hat, zieht die Gegenpartei 5 Felder vor. Dann darf das Team, das auf dem 5-Feld steht, es sofort noch einmal versuchen. Sobald beide Teams gemeinsam auf dem 5-Feld stehen, spielen sie ein Tie-Break. Ein Tie-Break besteht aus dem Reizspiel der rosa Felder, aber dann mit einem Unterschied: Wenn das spielende Team sein Reizangebot wahr macht, hat es das Spiel gewonnen. Wenn es jedoch sein Reizangebot nicht wahr machen kann, hat die Gegenpartei gewonnen!

