

WAS WÄRE WENN...?

für 3 bis 8 Spieler ab 12 Jahren

Autor: A. B. J. & S. Lawson

Produziert unter Lizenz von

Crystal Lines (International) Pty.Ltd.,

Piatnik-Spiel Nr. 642722

Product Development by Dugald Keith

© 2000 by PIATNIK, Wien

Printed in Austria

Namen von Personen, die alle Spieler kennen, werden in die verschiedenen Fragen eingesetzt. Die Antworten ergeben die lustigsten Einsichten und Assoziationen.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Startspielerfigur
- 8 Spielfiguren in acht verschiedenen Farben
- 164 Fragekarten
- 8 Bonuskarten
- 8 Sätze Wertungskarten in 8 verschiedenen Farben (6 Stk. pro Farbe)
- 1 Würfel
- 1 Spezialschreibstift
- 1 Spielregel

Spielziel

Die Spieler sollen bei ihren Beurteilungen möglichst viele Übereinstimmungen mit den Mitspielern erreichen. Nur dann erhält man Punkte. Der Spieler, der mit seiner Spielfigur als Erster das Zielfeld der spiralförmigen Laufstrecke erreicht, hat gewonnen.

Spielvorbereitungen

- Die Namen verschiedener Personen werden mit dem beigelegten Spezialstift in die Namensfelder auf



dem Spielplan eingetragen (*die Beschriftung lässt sich nach dem Spiel wieder wegweisen*). Eingetragen werden Namen von Personen aus dem Freundes-, Verwandtschafts- oder Kollegenkreis oder auch Namen berühmter Persönlichkeiten. Grundbedingung ist jedoch immer, dass alle Mitspieler die betreffende Person kennen.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Weiters bekommt jeder Spieler ein Set von 6 Abstimmungskarten (nummeriert von 1-6) in der Farbe seiner Spielfigur.

Die Startspielerfigur wird auf einem beliebigen der 8 Namensfelder aufgestellt.

Der Kartenstapel mit den Bonus- und Fragekarten wird gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Spielablauf

- Der Startspieler würfelt und zieht die Startspielerfigur, entsprechend dem Wurfresultat, in beliebiger Richtung.
- Die Person, deren Name in diesem Feld eingetragen ist, ist das Subjekt der Frage, die anschließend gestellt wird.
- Der Spieler nimmt eine Fragekarte vom verdeckten Stapel und liest die Frage laut vor. Jede dieser Fragen beinhaltet einen (___) Textteil, in den der betreffende Name eingesetzt wird.

Beispiel: Anna würfelt eine 4 und bewegt die Startspielerfigur in beliebiger Richtung um 4 Felder weiter. Die Bewegung wird im Feld, in welchem der Name Bernhard steht, beendet. Auf Bernhard bezieht sich nun die gezogene Frage und Anna liest laut vor: „Stell Dir vor, Bernhard wäre“

- Danach werden vom am Zug befindlichen Spieler die 6 möglichen Antworten vorgelesen und die Karte wird offen abgelegt.
- Alle Spieler überlegen nun, welche der Antworten für die fragliche Person am zutreffendsten wäre und legen anschließend die Wertungskarte, die der Nummer der ausgewählten Antwort entspricht, verdeckt vor sich ab. Haben sich alle Spieler für eine Antwort entschieden, werden die Abstimmungskarten gleichzeitig aufgedeckt.
- Jeder Spieler, der sich innerhalb einer Spielrunde für die am häufigsten genannte Antwort entschieden hat, kann seine Spielfigur

- um **ein** Feld weiter ziehen.
- Handelt es sich um den Fragesteller, zieht dieser seine Spielfigur **zwei** Felder weiter.
 - Wurden 2 oder 3 Antworten gleich oft genannt, können alle Spieler, die sich für eine dieser Antworten entschieden haben, mit ihrer Spielfigur ein Feld weiterziehen. Entscheiden sich alle Spieler für unterschiedliche Antworten, wird keine Spielfigur bewegt.
Beispiel: Auf die Frage: „Stell Dir vor, Christian wäre ein Insekt?“ entscheiden sich 3 Spieler dafür, dass Christian am ehesten ein Grashüpfer und 2 Spieler, dass Christian am ehesten ein Hirschkäfer wäre. Jene 3 Spieler, die sich für Grashüpfer entschieden haben, können daraufhin ihre Spielfigur um ein Feld weiterbewegen, die beiden anderen Spieler gehen leer aus. Ist unter den 3 Spielern, die Grashüpfer gewählt haben, auch der Fragesteller, kann dieser seine Spielfigur um ein weiteres Feld vorziehen.
 - Die Fragekarte wird abgelegt, alle Spieler nehmen ihre Wertungskarte wieder zu sich. Der nächste Spieler würfelt, und zieht die Startspielerfigur entsprechend weiter.. .

Chance-Feld

- Endet ein Zug der Startspielerfigur auf dem „Chance“-Feld, wird eine Sonderrunde gespielt.
Der am Zug befindliche Spieler wählt einen Mitspieler, der gemeinsam mit ihm werten muss. Danach wird nochmals gewürfelt und zu der Person, in deren Name die Startspielerfigur nun landet, die Frage der nächsten Karte gestellt.
An dieser Fragerunde nehmen jedoch nur die beiden Spieler teil. Entscheiden sich beide für die gleiche Antwort, dürfen beide ihre Spielfigur um jeweils 4 Felder vorwärts ziehen. Unterscheiden sich aber ihre Antworten, müssen beide ihre Spielfigur um 2 Felder zurücksetzen. Eine Rückwärtsbewegung über das Startfeld hinaus ist nicht möglich.

Bonuskarten

- Zieht ein Spieler vom Kartenstapel eine Bonuskarte, nimmt er diese

zu sich. Sollte sich dieser Spieler im weiteren Verlauf des Spieles bei einer Frage besonders sicher sein, dass seine Antwort mit der Mehrzahl der anderen Antworten übereinstimmt, kann er die Bonuskarte einsetzen. Hat der Spieler recht behalten, darf er seine Spielfigur zusätzlich um ein bzw. zwei Felder (je nach Wert der Bonuskarte) weiterziehen. Hatte der Spieler unrecht, verfällt die Bonuskarte. Nach ihrem Einsatz wird die Bonuskarte wieder in den Kartenstapel geschoben. Bonuskarten können jederzeit vor dem Aufdecken der Wertungskarten gespielt werden. Es ist auch erlaubt, bei einer Frage mehrere Bonuskarten einzusetzen.

Spielende

- Gewonnen hat jener Spieler, der mit seiner Spielfigur als Erster das, im Zentrum des spiralförmigen Weges gelegene, „Was wäre wenn ... -Feld" erreicht.

Erreichen mehr als zwei Spielfiguren gleichzeitig dieses Spielfeld, müssen diese Spieler in einer oder mehreren Entscheidungsrunden den endgültigen Sieger bestimmen. Die Spielfiguren der anderen Spieler werden vom Spielplan genommen.

Unter den an der Entscheidungsrunde teilnehmenden Spielern wird ein Startspieler ausgewürfelt und danach wird, wie in einer normalen Spielrunde, für die Startspielerfigur gewürfelt und eine Frage zur betreffenden Person gestellt. Alle Spieler, die innerhalb einer Entscheidungsrunde punkten können, bleiben im Spiel. Alle, die keine Punkte erreichen, scheiden aus und ihre Spielfiguren werden vom Spielplan entfernt.

Befinden sich nur mehr zwei Spielfiguren auf dem Spielplan, werden Chance-Runden gespielt. Die Spieler wählen dafür Mitspieler, die bereits ausgeschieden sind. Wer nun als Erster eine zusätzliche Übereinstimmung erreicht, ist Gewinner.

Wenn Sie zu "WAS WÄRE WENN... ?" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien
www.piatnik.com