

PERSÖNLICHE NOTE

Auf einer der Karten fehlen die Kategorien. Nein, wir waren nicht zu faul, sondern möchten dir die Möglichkeit geben, zwei eigene Kategorien zu erfinden!

Teile deine besten Ideen auf unserer Facebook-Seite (www.facebook.com/NorisSpiele). Mit etwas Glück verwenden wir sie in der nächsten Auflage von BRING YOUR OWN BOOK!

Autoren: Matthew Moore und Luke Nalker
Redaktion: Jana Michels und Markus Müller
Illustration: Jane Mount



© 2017 NORIS-SPIELE, Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth



Under license from Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
70 Bridge Street, Newton, MA 02458, USA
jester@gamewright.com | www.gamewright.com

Art.Nr.: 60 610 1661



Die Community App für alle
Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos
herunterladen!



BRING YOUR OWN BOOK®



ALTER
14+

DAS IST DRIN

100 Stichwortkarten (mit 200 Kategorien)
Sanduhr (60 Sekunden)

WORUM GEHT'S

Such im Buch! In mehreren Runden versuchen die Spieler, möglichst passende Antworten in ihren Büchern zu finden. Wem dies am besten gelingt, wird das Spiel gewinnen!

GLEICH KANN'S LOSGEHEN

Stellt vor dem Spiel sicher, dass ihr genügend Bücher oder Magazine bei der Hand habt, so dass jeder Spieler eines davon verwenden kann. Egal ob Romane, Kochbücher, Reiseführer oder die Bibel, in jedem Buch findet ihr Antworten auf alle Fragen! Verteilt an jeden Spieler ein Buch, legt die Stichwortkarten verdeckt auf den Tisch und stellt die Sanduhr daneben. Findet heraus, wer von euch zuletzt ein Buch gelesen hat. Dieser Spieler übernimmt in der ersten Runde die Rolle des Goethe.

SO LÄUFT'S

Das Spiel geht über mehrere Runden. Zu Beginn jeder Runde zieht Goethe die oberste Karte des Stapels, wählt eine der beiden Kategorien aus und liest sie laut vor. Nun suchen alle anderen Spieler in ihren Büchern nach einer Textstelle, die ihnen zur Kategorie passend erscheint. Die Spieler suchen nach Textstellen jeglicher Länge: ein einzelnes Wort, ein halber oder ganzer Satz, eine längere Passage, mehrere Absätze... eure Mitspieler werden euch aber dafür lieben, wenn ihr nicht das ganze Buch vorlest.

Wenn einer der Spieler eine passende Textstelle gefunden hat, ruft er: *"Ich hab's!"* und dreht sofort die Sanduhr um. Von nun an haben alle anderen Spieler 60 Sekunden Zeit um ebenfalls eine relevante Textstelle zu finden.



Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, geht's ans Eingemachte! Beginnend mit dem Spieler, der die Sanduhr umgedreht hat, lesen alle Spieler (außer Goethe) reihum ihre Textstelle vor. Spieler, die während der Runde keine Textstelle gefunden haben, schlagen ihr Buch an einer willkürlichen Stelle auf und lesen den ersten Satz, der ihnen ins Auge kommt.

Jetzt ist Goethe gefragt: Er wählt den Beitrag aus, der die Kategorie seiner Meinung nach am raffiniertesten beschreibt. Der Spieler, dessen Textstelle zur besten gekürt wird, bekommt die Karte als Belohnung.

Neue Runde, neues Glück! Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Goethe. Bevor er eine neue Karte zieht, gibt jeder Spieler sein Buch an seinen linken Nachbarn weiter.

DAS WAR'S

Das Spiel endet wenn der erste Spieler drei Karten (bei 6-8 Spielern) oder vier Karten (bei 3-5 Spielern) gesammelt hat. Derjenige Spieler, dem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel.

MAL ANDERS

Ein Hoch auf die Demokratie! (für 4-8 Spieler)

Wer die Demokratie über die Autokratie bevorzugt, kann die folgende Variante spielen.

In dieser Variante ist niemand Goethe. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, indem er eine Stichwortkarte zieht und sich für eine Kategorie entscheidet. Nun suchen alle Spieler nach einer passenden Textstelle. Wie bisher werden, sobald die Sanduhr abgelaufen ist, die Textstellen reihum vorgelesen.

Dann kommt es zur Abstimmung. Einer der Spieler zählt den Countdown „3,2,1, Abstimmung!“. Jeder Spieler zeigt beim Wort „Abstimmung“ auf diejenige Person, die seiner Meinung nach die beste Textstelle gefunden hat. Natürlich darf man nicht auf sich selbst zeigen!

Der Spieler mit den meisten Stimmen gewinnt die Runde. Haben mehrere Spieler die meisten Stimmen, so gewinnen sie alle die Runde. Jeder dieser Spieler legt eine Karte vom Stapel verdeckt vor sich als Belohnung ab. Dann wird die Stichwortkarte dieser Runde unter den Stapel gelegt.

Sobald ein Spieler vier Karten (bei 6-8 Spielern) oder fünf Karten (bei 3-5 Spielern) sammeln konnte, gewinnt er das Spiel! Es kann in dieser Variante mehrere Gewinner geben.