



DITO

Weißt Du, was ich denke?



Spielanleitung

Inhalt:

6 Tafeln, 6 Schwämme, 6 Stifte, 71 WIE-Karten, 71 WAS-Karten, 1 Spielbrett, 1 Würfel

Ziel des Spiels:

Erreiche als erster Spieler das Ziel, indem Du die Antworten möglichst vieler Mitspieler errätst.

Vorbereitung:

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die entsprechende Spieltafel.
- Alle Spieler nehmen einen Stift und einen Schwamm. Der Würfel wird neben das Spielbrett gelegt.
- Die WIE-Karten werden gemischt und mit dem Text nach unten auf das vorgesehene Feld auf dem Spielbrett gelegt. Das Gleiche gilt für die WAS-Karten.

Das Spiel:

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt zur Einleitung der ersten Runde. Der Würfel zeigt an, welche Spielvariante gespielt wird:



Jeder Spieler spielt für sich allein und schreibt eine geheime Antwort auf seine Tafel, die der vorgegebenen Kartenkombination entspricht. Dabei muss der Spieler versuchen, die gleiche Antwort wie möglichst viele Mitspieler zu geben.



Statt die Antwort aufzuschreiben, müssen die Spieler eine geheime Antwort zeichnen. Zur Verdeutlichung dürfen kurze Beschriftungen vorgenommen werden.



Ein Spieler, der diese Spielvariante würfelt, darf einen anderen Spieler auswählen, mit dem er im Team spielt. Die anderen Spieler spielen weiter für sich allein. Das Team darf Ideen austauschen und zusammen entscheiden, welche Antwort es auf die Tafel schreibt (pro Team wird nur eine Tafel benutzt).

Sobald gewürfelt wurde und alle Spieler wissen, wie die Runde gespielt wird, deckt ein beliebiger Spieler die oberste Karte jedes Stapels auf und legt sie offen auf die entsprechenden Felder des Spielbretts. Alle Spieler können nun sehen, welche WIE- und WAS-Karte in dieser Runde kombiniert werden müssen.

Je nachdem, welche Spielvariante der Würfel anzeigt, schreibt oder zeichnet jeder Spieler eine Antwort auf seine Tafel. Wenn alle Spieler fertig sind, werden die Tafeln aufgedeckt und die Antworten angeschaut. Die am häufigsten gegebene Antwort bekommt einen Punkt!

Punktezahlung

Die Antwort, die in der Runde am häufigsten gegeben wurde (dies können auch zwei Antworten sein), bringt in der Runde Punkte. Spieler, die diese Antwort(en) gegeben haben, kreuzen auf dem Spielbrett einen Kreis ihrer Farbe an.

Teams verfahren auf die gleiche Weise. Ist die Antwort des Teams die am häufigsten gegebene Antwort, erhalten beide Spieler einen Punkt!

Gibt es keine doppelte Antwort, gehen alle Spieler leer aus.





Zwei Beispiele

Angenommen, die Kartenkombination in dieser Runde ist „Seltsam“ und „Frisur“. Der Würfel zeigt „IDEM DITO“ an. Erik, Sandra und Tim schreiben „Irokesenschnitt“. Ellen und Angela schreiben „Prinz Eisenherz“ und Johann, der selten ein Blatt vor den Mund nimmt, schreibt „Angelas Mähne“. Erik, Sandra und Tim haben die am häufigsten gegebene Antwort und erhalten alle einen Punkt!

Wenn nur Sandra und Tim „Irokesenschnitt“ schreiben und Ellen und Erik „Prinz Eisenherz“, werden beide Antworten gleich häufig gegeben. In diesem Fall bekommen alle vier Spieler einen Punkt!

Nächste Runde

Alle löschen die Antwort auf ihrer Tafel und der nächste Spieler darf würfeln (im Uhrzeigersinn). Die nächsten beiden Karten werden aufgedeckt.

Cewinner

Der Spieler, welcher zuerst acht Punkte hat, gewinnt!



Hinweise:

Unentschieden

Haben mehrere Spieler gleichzeitig acht Punkte, müssen alle eine Zusatzrunde spielen. Wenn in dieser Runde keiner der Spieler als eindeutiger Sieger hervorgeht oder es erneut unentschieden steht, wird so lange weitergespielt, bis es einen klaren Sieger gibt! Doch aufgepasst... auch zurückgebliebene Spieler können noch gefährlich werden und sogar selbst gewinnen!

Schreibweise

Die Schreibweise der Wörter ist unwichtig. Wenn Spieler wissen, was gemeint ist, können für die häufigste Antwort Punkte vergeben werden!

Zeichnungen

Zeichne deutlich, was Du sagen willst, und schreibe notfalls kleine Anmerkungen, um Unklarheiten und Diskussionen vorzubeugen.

Wort entfallen?

Wenn Dir das Wort oder der Name Deiner Antwort gerade nicht einfällt, kannst Du auch beschreiben, was oder wen Du meinst.

Blackout?

Dies ist kein Gehirn-Marathon... Schreibe einfach eine Antwort auf! Auch, wenn es vielleicht nicht die Antwort Deiner Mitspieler ist, kannst Du mit einer witzigen Antwort bestimmt für eine lustige Runde sorgen...

Austrocknung

Schließe nach jedem Spiel den Folienstift, da er sonst austrocknen kann und wische die Tafel ab, damit sich die Tinte nicht festsetzt.

©2009 University Games Corporation. All Rights Reserved. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L), Niederlande. info@ug.nl

Bewahren Sie unsere Adresse auf, damit Sie uns bei Bedarf kontaktieren können. Farben und Inhalt können von der Abbildung auf der Verpackung abweichen.

Grafik: Grafiek pre-press
Kristine Nuyens

