



# DITO

Weißt Du, was ich denke?



## Spielanleitung

### Inhalt

4 Spieltafeln, 4 Stifte (mit Schwämmen)  
35 WIE-Karten, 35 WAS-Karten

### Ziel des Spiels

Der Spieler, der als erster fünf Punkte sammelt, weil er dieselben Antworten wie seine Mitspieler gibt, gewinnt das Spiel!

### Vorbereitung

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die entsprechende Spieltafel und einen Stift.
- Die WIE-Karten werden gemischt und verdeckt, also mit dem Text nach unten, auf den Tisch gelegt. Das Gleiche gilt für die WAS-Karten.

### Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt: Er dreht die oberste WIE- und WAS-Karte um und legt sie auf den Tisch. Alle Spieler können nun sehen, für welche Kartenkombination in der Runde eine Antwort gesucht wird.

Jeder Spieler schreibt auf seine Tafel eine geheime Antwort für die vorgegebene Kartenkombination. Wenn alle Spieler fertig sind, werden die Spieltafeln umgedreht. Für die am **häufigsten** gegebene Antwort gibt es einen Punkt!

### Punktezahlung

Spieler, die die am **häufigsten** vorkommende Antwort gegeben haben (es können auch zwei Antworten am häufigsten gegeben worden sein), erhalten einen Punkt. Spieler mit dieser Antwort machen auf ihrer Spieltafel ein Kreuz.

Wenn es keine doppelte Antwort gibt, gehen alle Spieler leer aus.

### Beispiele

*Angenommen, die Kartenkombination in dieser Runde ist „Gemein“ und „Familienmitglied“. Lena und Thomas schreiben „Stiefmutter“, Doris schreibt „Mein Freund“ und Ralf schreibt „Onkel Tim“. Lena und Thomas haben die am häufigsten gegebene Antwort und erhalten beide einen Punkt!*

*Wenn Thomas und Lena „Stiefmutter“ schreiben und Doris und Ralf „Onkel Tim“, erhalten alle vier Spieler einen Punkt. Denn sowohl „Stiefmutter“ als auch „Onkel Tim“ sind die am häufigsten gegebenen Antworten.*

### Nächste Runde

Alle Spieler wischen die Antwort von ihrer Tafel. Der nächste Spieler (gespielt wird im Uhrzeigersinn) dreht die oberste WIE- und WAS-Karte um. Das Spiel wird wie oben beschrieben weitergespielt.

### Gewinner

Der Spieler, der durch Ankreuzen als erster fünf Punkte auf seiner Spieltafel gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

### Spielvariante

Statt die Antwort aufzuschreiben, können die Spieler ihre geheime Antwort auch zeichnen. Zur Verdeutlichung dürfen kurze Beschriftungen vorgenommen werden. Die Spieler können untereinander absprechen, in welcher Runde die Antwort geschrieben oder gezeichnet werden soll.

## Hinweise

### Mehrere Spieler

Wenn mehr als 4 Spieler DITO spielen wollen, können Teams gebildet werden. Seid ihr beispielsweise zu sechst? Dann spielt in 3 Teams mit je 2 Spielern. Jedes Team überlegt gemeinsam, welche Antwort auf die Spieltafel geschrieben oder gezeichnet wird. Pro Team wird 1 Tafel gespielt – es kann also pro Team nur 1 Antwort gegeben werden!

### Unentschieden

Es kann vorkommen, dass zwei Spieler das letzte Feld auf der Tafel gleichzeitig ankreuzen dürfen. In diesem Fall müssen alle Spieler eine Zusatzrunde spielen. Gewinnt in dieser Runde einer der Spieler, der sich vor dem fünften Kreuz befindet, ist er der Gewinner. Gewinnt niemand die Runde oder steht es erneut unentschieden, wird so lange weitergespielt, bis es einen klaren Sieger gibt!

Doch aufgepasst! Auch zurückgebliebene Spieler können noch gefährlich werden und gewinnen!

### Schreibweise

Die Schreibweise der Wörter ist unwichtig. Wenn Spieler wissen, was gemeint ist, wird für die häufigste Antwort ein Punkt vergeben!

### Wort entfallen?

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

### Black out?

Dies ist kein Gehirn-Marathon ... Dir fällt nichts ein? 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 vermeiden

Achtet darauf, dass alle Spieler die Stifte wieder verschließen, um einer Austrocknung vorzubeugen. Vergesst auch nicht, nach dem Spiel die Spieltafel mit dem Schwamm abzuwischen, damit die Farbe auf den Tafeln nicht introcknet.



## Auf den Geschmack gekommen?

Im großen DITO-Gesellschaftsspiel findet ihr über 5000 neue Kombinationen aus WIE- und WAS-Karten. Ein lustiges Brettspiel, das garantiert nicht langweilig wird. 6 Spieltafeln, ein DITO-Würfel und eine Punkttafel erhöhen das Spielvergnügen!

Für 3 - 6 Spieler, ab 8 Jahren

## Ludus Collection

Hast Du Blut geleckt? Bist du neugierig auf vergleichbare Spiele? Dann schau Dir auf [www.universitygames.de](http://www.universitygames.de) unsere Ludus Collection an und lerne auch unsere anderen Spiele kennen!

## Newsletter

Abonniere unseren Newsletter und halte Dich so über alle Neuigkeiten auf dem Laufenden! Schick zur Anmeldung eine E-Mail an [newsletter@ug.nl](mailto:newsletter@ug.nl) oder gehe auf die Website [www.universitygames.de](http://www.universitygames.de).

©2010 University Games Corporation. All Rights Reserved. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L), Niederlande. [info@ug.nl](mailto: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