

# Dream Team

Ein Spiel von David Mair & Tony Vadasz Jr.

Für 3–6 Spieler  
ab 10 Jahren

Piatnik Spiel  
Nr. 634376

## Spielinhalt

1 Spielplan  
110 Karten  
6 Spielfiguren  
12 Wertungssteine  
6 farbige Würfel  
1 Kategorie-Würfel

*Dream Team ist ein Quizspiel, in dem die beiden rivalisierenden Teams in jeder Runde neu bestimmt werden.*

*Jeder Spieler profitiert also von den unterschiedlichen Stärken und Wissensschwerpunkten seiner Mitspieler und versucht, sein eigenes Wissen überzeugend im jeweiligen Team einzusetzen.*

## SPIELZIEL

Ziel der Spieler ist es, im Spielverlauf die meisten Punkte zu sammeln und als Erster das sternförmige Zielfeld zu erreichen.

## SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel muss der schwarze Blankowürfel mit den beigelegten Etiketten beklebt werden.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt – die Wertungssteine gleich daneben.
- Ein Spieler mischt die Karten und legt den Stapel mit der Frageseite nach oben ebenfalls neben den Spielplan.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und nimmt sich die gleichfarbige Spielfigur und den passenden Würfel. Die Spielfiguren werden auf das hellblaue Startfeld des Spielplans gestellt.
- Startspieler für die erste Runde ist der jüngste Spieler. Er bekommt zusätzlich den Kategorie-Würfel.

## SPIELABLAUF

**Zunächst werden die beiden Teams ermittelt:** Dazu würfelt der Startspieler als Erster mit seinem farbigen Würfel. Dieser zeigt entweder einen Stern oder ein Plus. Jetzt würfeln alle anderen Spieler mit ihrem farbigen Würfel.

**Zum Team des Startspielers gehören alle Spieler,** die das gleiche Ergebnis wie dieser gewürfelt haben – alle anderen gehören zum Team der Herausforderer. Haben alle Spieler das gleiche Ergebnis, würfeln alle noch einmal. Es kann vorkommen, dass ein Team nur aus einem Spieler besteht.

**Jetzt würfelt der Startspieler mit dem Kategorie-Würfel und nimmt die oberste Karte vom Stapel.** Bitte darauf achten, dass kein Spieler die Rückseite mit den Lösungen sehen kann.

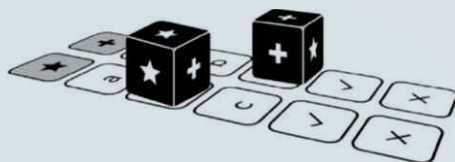
Die gewürfelte Kategorie bestimmt, welchen Text der Startspieler auf dieser Karte vorliest. Würfelt er den Joker, hat er die freie Wahl.

**Auf den Karten stehen Fragen und Behauptungen.** Zu den Fragen gibt es Antworten, die mit a, b oder c gekennzeichnet sind. Bei den Behauptungen kann man als Antwort „Richtig“ oder „Falsch“ wählen. Für „Richtig“ steht auf dem Lösungsfeld des Spielplans ein ✓, für „Falsch“ ein ✕.

**Das Team des Startspielers** diskutiert nun, welche Antwort es für die wahrscheinlichste hält. Der Startspieler hat dabei die letzte Entscheidung und zeigt diese dadurch an, dass er seinen farbigen Würfel auf das entsprechende Lösungsfeld des Spielplans setzt.

**Das Team der Herausforderer** diskutiert anschließend ebenfalls über die richtige Antwort und setzt einen seiner Würfel auf das vom Team gewählte Lösungsfeld.

*Beispiel: Der Startspieler (Team Stern) hat Antwort „b“ gewählt und setzt seinen Würfel auf das Feld „b“ in der Sternreihe. Die Herausforderer (Team Plus) entscheiden sich für Antwort „c“ und setzen einen ihrer Würfel auf das Feld „c“ in der Plusreihe.*



## WERTUNG

**Für die Wertung** dreht der Startspieler die Karte um und liest die richtige Lösung vor.

**Hat das Team des Startspielers richtig getippt**, dürfen alle Teammitglieder mit ihrer Spielfigur ein Feld vorrücken. Bei einer falschen Antwort bleiben natürlich alle stehen.

**Hat das Team der Herausforderer mit einer vom Team des Startspielers abweichenden Antwort richtig getippt**, dürfen alle Teammitglieder mit ihrer Spielfigur ein Feld vorrücken.

**Hat das Team der Herausforderer richtig auf dieselbe Antwort wie das Team des Startspielers getippt**, bekommen alle Herausforderer einen Wertungsstein und legen ihn vor sich ab.

**Sobald ein Spieler einen dritten Wertungsstein bekommen würde**, rückt er stattdessen mit seiner Spielfigur ein Feld vor und legt die beiden Wertungssteine in den Vorrat neben dem Spielplan zurück.

**Nach der Wertung** übernimmt der linke Nachbar des bisherigen Startspielers dessen Funktion, und eine neue Runde beginnt. Alle Spieler würfeln, um die neuen Teams festzulegen. Dann wird eine neue Karte gezogen usw.

## SPIELENDE

Sobald nach einer Runde ein Spieler das Zielfeld erreicht hat, ist das Spiel beendet. Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig das Zielfeld, gewinnt derjenige, der mehr Wertungssteine vor sich liegen hat.

© 2013 David Mair and Anthony Vadasz Jr.  
Made Under License from the Michael Kohner Corporation  
© 2015 Piatnik, Wien · Printed in Austria  
Redaktion: Christian Beiersdorf · [www.projekt-spiel.de](http://www.projekt-spiel.de)  
Gestaltung: Fred Beier · [www.anker-design.de](http://www.anker-design.de)

Wenn Sie zu „Dream Team“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne  
Hütteldorfer Straße 229–231 · A-1140 Wien

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!  
Adresse bitte aufbewahren.



[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)