



DENKMICH

Wer tickt so wie ich?

Das Assoziationsspiel, das überrascht • ab 3 Spielern, ab 10 Jahren
von David Mair und Anthony Vadasz Jr.

Made Under License from the Michael Kohner Corporation

Welches Tier kommt dir spontan in den Sinn, wenn du nach einem ungewöhnlichen Haustier gefragt wirst? Oder an welches Wort, das sich auf „mein“ reimt, denkst du als erstes? Gibt es in deiner Familie, in deinem Freundes- und Bekanntenkreis Gleichgesinnte, die so denken wie du? Genau das wirst du bei „Denk mich“ herausfinden und wahrscheinlich auch die ein oder andere Überraschung erleben.

Piatnik Nr. 663796

© 2020, Piatnik • Printed in Austria

piatnik.com

SPIELINHALT:

- 55 Karten mit je 6 Fragen auf der Vorderseite und einem Foto auf der Rückseite
- 1 Spielanleitung

Zusätzlich werden Papier und Stifte benötigt

SPIELZIEL:

Das Ziel ist, durch Beantworten von Fragen Übereinstimmungen mit seinen Mitspielern zu erzielen und so am Spielende die meisten Punkte zu haben.

SPIELVORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Die Karten werden gemischt und als Stapel mit der Textseite nach oben in die Tischmitte gelegt, sodass sie für alle Spieler gut erreichbar sind.

SPIELABLAUF:

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht die oberste Karte vom Stapel und liest die erste Frage laut vor. Jeder Spieler schreibt nun geheim EINEN Begriff auf, der ihm spontan zu der Frage einfällt. Hat jeder Spieler einen Begriff aufgeschrieben, werden diese der Reihe nach laut vorgelesen. Haben zwei oder mehrere Spieler denselben Begriff aufgeschrieben, gibt es für

jede Übereinstimmung einen Punkt. Die Punkte werden rechts neben dem Begriff notiert.

Beispiel: Gefragt wird nach einer Gemüsesorte. Die Antworten der Spieler sind folgende:

<i>Melanie, Tobias und Selina schreiben</i>	<i>Gurke,</i>
<i>David und Florian</i>	<i>Zucchini,</i>
<i>Anna</i>	<i>Paprika und</i>
<i>Sonja</i>	<i>Tomate.</i>

Melanie, Tobias und Selina erhalten jeweils 2 Punkte, da es übereinstimmende Antworten mit zwei Mitspielern gibt. David und Florian erhalten jeweils 1 Punkt, da sie beide Zucchini aufgeschrieben haben. Keine Punkte gibt es für Sonja und Anna, da kein anderer Spieler denselben Begriff aufgeschrieben hat. Die Spieler notieren ihre Punkte rechts neben ihrem aufgeschriebenen Begriff.

Danach liest der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die zweite Frage derselben Karte vor. Jeder schreibt wieder seine Antwort auf und so weiter, bis die ersten fünf Fragen durchgespielt sind.

Bilder-Runde

Die sechste und zugleich letzte Frage auf jeder Karte bezieht sich immer auf das Bild auf der Kartenrückseite. Die Karte wird umgedreht und jeder Spieler sieht sich das Bild an. Nun

schreibt jeder einen Begriff auf, den er spontan mit dem Bild assoziiert. Dabei soll es sich wirklich um eine Assoziation handeln und nicht einfach nur um etwas, das auf dem Bild zu erkennen ist. In der Bilder-Runde gibt es für jeden übereinstimmenden Begriff 2 Punkte.

Nachdem die Punkte für die Bilder-Runde notiert wurden, wird eine neue Karte vom Stapel gezogen und das Spiel wird wie beschrieben fortgesetzt.

SPIELENDENDE:

Das Spiel endet, sobald drei Karten durchgespielt und alle Punkte notiert wurden. Jeder Spieler zählt nun alle seine Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Wenn du zu „**Denk mich**“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
1140 Wien, Austria oder an

info@piatnik.com

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Grafikdesign:

Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Du findest uns auf Facebook
facebook.com/PiatnikSpiele

