

# DINGSDA

**Für 2 Gruppen von Spielern ab 12 Jahren.**

## Spielregeln

### Worum es geht

In diesem Spiel müssen Sie Begriffe erklären. Schwierig wird das deshalb, weil Sie dabei nicht reden dürfen.

Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Jeder Spieler kommt einmal an die Reihe: Er zieht eine Karte — und verstummt. Denn jetzt muß er seinem Team mit Händen und Füßen — und wer weiß sonst noch was — diesen Begriff klarmachen, der auf der Karte steht. Erlaubt ist alles, nur reden und schreiben nicht.

Errät das eigene Team den Begriff, so erhält es die maximale Anzahl an Punkten. Wenn (erlaubte) Hilfen in Anspruch genommen wurden, gibt es einen Punktabzug.

Für die Beantwortung von Zusatzfragen können beide (!) Teams Punkte kassieren. Und am Ende gewinnt das Team, das die meisten Punkte erreicht hat.

### Zum Spiel gehören

596 Karten, aufgeteilt in 9 Gruppen:

- 152 Karten VERFLIXT (I - IV)

**55 Karten SPORT**

55 Karten BERUF

— 55 Karten

SEHENSWÜRDIGKEITEN

- 35 Karten TIERE
- 53 Karten LEUTE
- 33 Karten SPRÜCHE
- 33 Karten KINO
- 33 Karten LITERATUR

2 Tafeln „Zeichensprache“

1 Kartenhülle

1 Notizblock

1 Spielregel

### Vorbereitung des Spiels

1. Teilen Sie die Mitspieler in zwei gleichgroße Gruppen. Falls das nicht aufgeht, muß ein Spieler der kleineren Gruppe zweimal mitmachen.

Team A      Team B

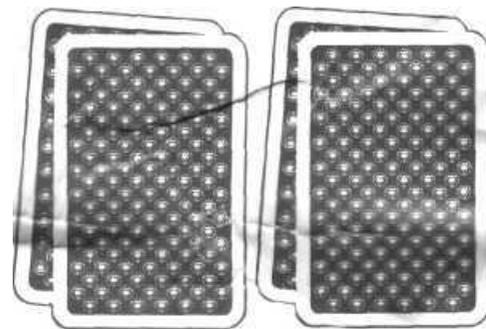
2. Für jede Gruppe werden jetzt fünf Karten gezogen. Das heißt, ein Spiel besteht aus fünf Runden für jedes Team.



— Bei der Auswahl der Karten haben die Gruppen generell freie Hand. Jeweils ein Spieler einer Gruppe wird bestimmt, die fünf Karten zu ziehen. Dazu werden alle 9 Kartenstapel verdeckt auf den Tisch gelegt und abwechselnd ziehen die beiden Spieler je eine Karte — verdeckt natürlich.

Tip: Für die ersten Spielrunden sollten die Karten VERFLIXT weggelassen werden; auch die Karten SPRÜCHE sind für Neulinge recht schwierig.

3. Die gezogenen Karten werden verdeckt vor jeder Gruppe abgelegt. Niemand darf diese Karten jetzt schon ansehen.



4. Jede Gruppe wählt einen Sprecher, der ein Notizblatt erhält.

5. Zunächst machen sich alle Spieler mit den Symbolen der Zeichensprache vertraut. Zu diesem Zweck erhält jedes Team eine der Tafeln „Zeichensprache“.

6. Dann wird ermittelt, welches Team beginnt. Jedes Team wählt einen Startspieler und legt die Reihenfolge der restlichen Spieler fest.

7. Der Startspieler von Team A beginnt, dann folgt der Startspieler von Team B. Später folgt der zweite Spieler von Team A usw.

Team A	Team B
Klaus	Ilse
Brigitte	Bernd
Inge	Egon

Den Spieler, der den Begriff darstellen muß, nennen wir „Akteur“.

# Der Spielablauf

## In Kurzform

a) Der Akteur nimmt die oberste Karte und steckt sie in die Hülle.

b) Der Akteur zeigt den Begriff auf der Karte den Spielern von Team B.

c) Nun versucht der Akteur, seiner Gruppe den Begriff darzustellen. Dazu stehen ihm etwa zwei Minuten zur Verfügung. Das gegnerische Team kann, wenn es will, die Zeit mit Hilfe einer Uhr kontrollieren.

d) 1. Errät sein Team innerhalb der Zeit den Begriff, so erhält es dafür 20 Punkte. Außerdem darf das Team versuchen, die erste Bonusfrage zu beantworten. Für die Beantwortung der Bonusfrage erhält das Team 5 Punkte.

d) 2. Erkennt sein Team den Begriff nicht innerhalb der Zeit, so endet damit die Runde dieses Teams.

e) 1. Wer die Bonusfrage richtig beantwortet, hat das Recht, auch die zweite Bonusfrage zu beantworten". Für die Beantwortung der Bonusfrage erhält das Team 5 Punkte.

e) 2. Wird eine Bonusfrage falsch beantwortet, so kann sich automatisch das andere Team an dieser Frage versuchen.

**- Jedes Team hat aber nur einen Versuch.**

f) Hat ein Team Schwierigkeiten mit dem zu findenden Begriff, so kann es Hilfen verlangen.

Auf jeder Karte finden Sie drei Hilfestellungen:

a) . . . . . b) . . . . . c) . . . . .

Für jede in Anspruch genommene Hilfe werden dem Team fünf Punkte abgezogen.

g) Der Sprecher notiert die erreichten Punktzahlen für sein jeweiliges Team.

h) Dann ist der Akteur des anderen Teams an der Reihe.

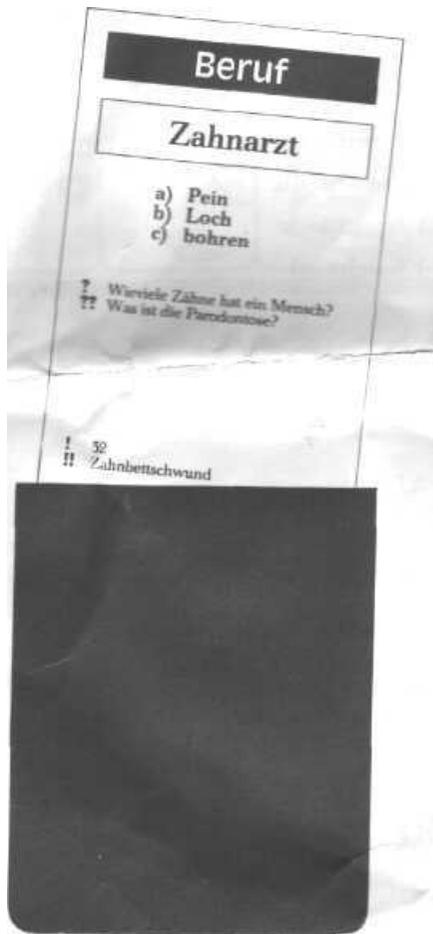
i) Hat jedes Team seine 5 Runden absolviert, so endet das Spiel. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Mit neuen Karten kann sofort das nächste Spiel folgen.

# Der Spielablauf im Detail

Für jedes Team ist ein Startspieler ermittelt. Der Startspieler von Team A, „Akteur“ genannt, beginnt das Spiel.

## a) Die Wahl der Karte



## b) Karte dem gegnerischen Team zeigen

Dann steckt er die Karte soweit in die Hülle, daß der Begriff noch zu lesen ist. Dann zeigt er die Karte in der Hülle den Spielern von Team B.

Das gegnerische Team B kennt also den gesuchten Begriff.



## c) Die Darstellung des Begriffs

Der Akteur hat nun etwa zwei Minuten Zeit, seiner eigenen Gruppe den gesuchten Begriff darzustellen.

2 Minuten!

Neben seinen schauspielerischen Fähigkeiten und seinem Ideenreichtum stehen dem Akteur keinerlei fremde Hilfsmittel zu. Hände, Füße, zeigen, hüpfen, liegen, klopfen, Mienenspiel, Fingerzeichen, alles ist erlaubt aber reden und schreiben nicht.

### Die einzige Ausnahme:

Die Tafel „Zeichensprache"! Diese Tafel kann der Akteur benutzen, um den Spielern seines Teams Hinweise zu geben.

Deshalb sollte sowohl der Akteur als auch sein Team jeweils eine der Tafeln vor sich liegen haben.



Der Akteur des Teams A nimmt die Kartenhülle an sich. Dann zieht er die oberste Karte der 5 verdeckt liegenden Karten. Er sieht sich den Begriff an, den er darstellen muß. Dazu hat er rund 10 Sekunden Zeit— vor allem zum Nachdenken, wie er den Begriff darstellen will.

## d) Die Kommunikation

Der Akteur darf während seiner Vorführung nicht reden. Um so wichtiger ist es für ihn, daß die Spieler seines Teams mit ihm reden.

Jeder Spieler des Teams sollte jede Idee, auf die ihn der Akteur gebracht hat, laut aussprechen!



Auch wenn es nicht die richtige ist, vielleicht ist sie ein Schritt in die richtige Richtung.



Kopfschütteln (Verneinung) und Nicken (Bejahung) von Seiten des Akteurs sind natürlich erlaubt als Antwort an sein Team.

## e) Hilfen

Auf jeder Karte sind drei Hilfen angegeben: a, b und c. Wenn ein Team auf einer völlig falschen Spur ist, so kann es diese Hilfen nacheinander in Anspruch nehmen.

- a) **abwärts**
- b) **feucht**
- c) **Rhein**

Diese Hilfen sollten aber nicht zu früh versucht werden, da der Punktabzug — für jede Hilfe minus 5 Punkte — doch sehr hoch ist.

Die Hilfe kann sowohl von dem Akteur angefordert werden (beispielsweise durch „Händeringen“), als auch von einem Spieler des Teams, der laut „Hilfe a“ ruft.

Ist eine solche Hilfe angefordert, so zieht der Akteur die Karte ein Stück aus der Hülle und liest das „Hilfs“-Wort vor.

Die drei Hilfen können nur nacheinander abgerufen werden; zuerst a, dann b und schließlich c.

## f) Zeit um und Begriff nicht erraten

Sind die zwei Minuten um und hat das Team den Begriff nicht herausgefunden, so erhält das Team keine Punkte.

Es darf auch die Bonusfragen nicht beantworten.

Die Karte wird offen abgelegt, der gesuchte Begriff bekannt gegeben und damit endet die Runde des Teams.

Auf dem Notizblatt des Teams werden Striche eingetragen, in der Zeile der gespielten Runde.

Nun ist der Akteur des zweiten Teams an der Reihe.

## g) Begriff erraten

Hat das Team innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit den Begriff herausgefunden, so erhält es Punkte.

20 Punkte, wenn *keine* der 3 Hilfen in Anspruch genommen wurde.

15 Punkte, wenn *Hilfe a* benötigt wurde.

10 Punkte, wenn *Hilfe a und b* benötigt wurde.

5 Punkte, wenn alle *drei* Hilfen benötigt wurden.

Diese Punkte werden in das Notizblatt eingetragen.

Team A		Team B	
Punkte für Bonusfragen - Team A	Punkte für Zusatzfragen - Team B	Punkte für Zusatzfragen - Team A	Punkte für Bonusfragen - Team B
20	5,5	5	20
-	-	5,5	-
Gesamt:		Gesamt:	

**Das erfolgreiche Team hat nun die Möglichkeit, weitere Punkte zu sammeln — über die Bonusfragen.**

Der Akteur liest laut die erste Frage vor. Kann ein Spieler seines Teams die Frage beantworten -- richtig natürlich — so erhält das Team weitere 5 Punkte, die auf dem Notizblatt notiert werden.

Und: Bei *richtiger* Antwort darf sich das Team auch an Frage zwei versuchen, für die es ebenfalls 5 Punkte gewinnen kann.

*Kann aber das Team die Frage nicht beantworten oder ist die Antwort falsch, so ist das gegnerische Team an der Reihe. Nun kann es versuchen, die Frage richtig zu beantworten.*

Gelingt das dem gegnerischen Team, so erhält es die 5 Punkte. Falls es sich dabei um die erste Frage gehandelt hat, darf es auch die zweite Frage versuchen.

Wichtig: Auf jede Frage ist jedem Team nur eine Antwort erlaubt. Geben zum Beispiel zwei Spieler gleichzeitig eine Antwort, und eine davon ist falsch, so wird das als falsche Antwort gewertet.

Sie sehen also, Absprache ist wichtig.

Sind die Bonusfragen abgehandelt, so endet die Runde des Teams, dessen Akteur an der Reihe war.

Der Akteur des gegnerischen Teams folgt.

## h) Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn jedes Team alle seine Karten durchgespielt hat.

Die Punkte für jedes Team werden addiert und das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Copyright **DINGSOIA**: 1987, TOOL

Copyright Spiel: 1987, ASS AG

Produktverantwortung:  
Reiner Müller

Sp'ASS seit 1765



**Altenburg-Stralsunder AG**

**D-7022 Leinfelden**

# DINGSO



Das Ganze		Anzahl der Wörter		Neuer Versuch	
Lange Version		Kurzes Wort		Kurze Version	
Anzahl der Buchstaben		1. Wort		1. Silbe	
Gegenüber/ Gegenteile		Klein und Grob		2. Wort	
Lebendig und nicht lebendig		Klein		Lebendig	
Weit weg		Nah		Nicht lebendig	

# Fingeralphabet



A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z	ch	sch	B	Ü
Ö	Ä				