

AUF EINER SKALA VON EINS BIS T-REX SPIELANLEITUNG

SPIELER: 2–8
Seid ihr nur zu zweit? Dann könnt ihr direkt die Variante für zwei Spieler auf der Rückseite lesen.

SPIELMATERIAL:
60 Aktionskarten (20 pro Farbe)
79 Zahlenkarten
40 Gewinnerplättchen (grün)
18 Verliererplättchen (rot)

Originale Spielidee von Wolfgang Warsch
Konzipiert von Matthew Inman und Elan Lee
Entwickelt von Exploding Kittens

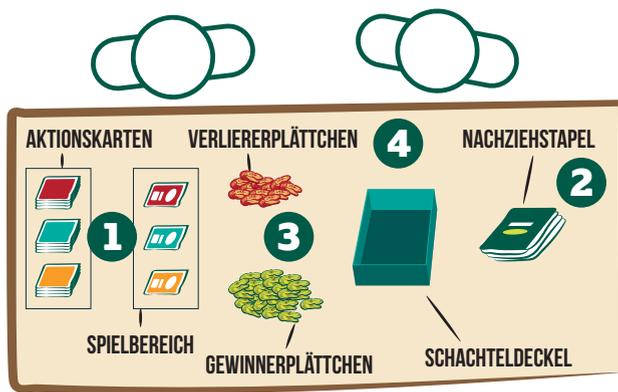


**KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!
EIN SPIEL LERNT MAN NICHT,
INDEM MAN DIE REGELN LIEST.
SCHAU DIR LIEBER ONLINE
DIESES VIDEO AN:
WWW.ONASCALEFONETOTREX.COM/HOW**

ZIEL DES SPIELS

Sammele die meisten Punkte, indem du mit deinen Mitspielern Karten vergleichst und Treffer landest.

SPIELAUFBAU



- 1 Legt die quadratischen **Aktionskarten** nach Farbe sortiert als 3 verdeckte Stapel bereit. Legt dann von jedem Stapel die oberste Karte aufgedeckt in den **Spielbereich**.

Sucht in eurer ersten Partie die Karten „Sei ein T-rex“, „Lass deine Muskeln spielen“ und „Zeichne einen Kreis in die Luft“ heraus und legt sie in den Spielbereich.

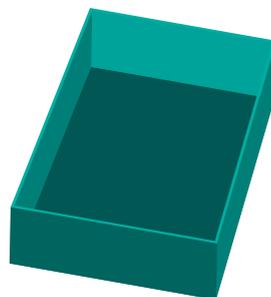


Die verschiedenen Symbole in den Ecken der Karten helfen Spielern mit Farbschwäche, diese zu unterscheiden.

- 2 Mischt die Zahlenkarten (Das sind alle anderen Karten.) und teilt an jeden eine verdeckt aus. Legt die restlichen Zahlenkarten als verdeckten Stapel bereit. Das ist der **Nachziehstapel**.
- 3 Legt die **Gewinner-** und die **Verliererplättchen** getrennt voneinander bereit. Beachtet dabei folgende Tabelle:

	PLÄTTCHEN						
Spieleranzahl	2	3	4	5	6	7	8
Gewinnerplättchen	15	16	20	24	28	32	36
Verliererplättchen	0	8	10	12	14	16	18

- 4 Legt die übrigen Plättchen zurück in den Schachtelboden. Legt dann den leeren **Schachteldeckel** in die Tischmitte.



SPIELABLAUF

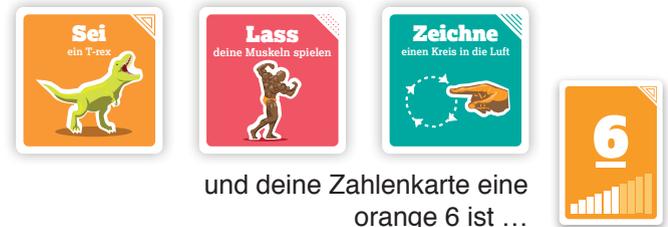
Die 3 Aktionskarten, die offen im Spielbereich liegen, beschreiben verrückte Aktionen, die ihr nachmachen müsst.

Schaut euch eure Zahlenkarte geheim an. Die Farbe eurer Karte passt zu der Aktion, die ihr nachmachen müsst.

(Falls du eine Tausch-Karte erhalten hast, mischst du sie wieder in den Stapel und ziehst eine neue Zahlenkarte. Zu den Tausch-Karten erfahrt ihr später mehr.)

Der Wert deiner Zahlenkarte liegt zwischen 1 und 10. Sie zeigt an, wie intensiv du deine Aktion nachmachen musst. Das ist die Stufe der Aktion.

Beispiel: Falls das hier die Aktionskarten sind ...



und deine Zahlenkarte eine orange 6 ist ...

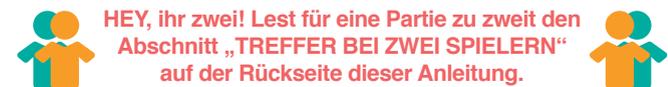
... besteht deine Aufgabe darin, einen T-rex auf der Stufe 6 von 10 nachzumachen. Wie du das machst, liegt ganz bei dir.

WICHTIG

Das hier ist nicht Pantomime! Rede, rufe, brülle und tanze so viel du willst. Wir verurteilen dich nicht.

BEI EURER ERSTEN PARTIE: Um euch an die verschiedenen Stufen zu gewöhnen, sucht einen Spieler aus, der einen T-rex auf Stufe 1 nachmacht. Danach macht der Nächste mit Stufe 2 weiter. So geht ihr reihum, bis ihr alle 10 Stufen eines T-rex' gesehen habt.

Es gibt keine festgelegte Reihenfolge in diesem Spiel. Ihr macht eure Aktionen alle gleichzeitig nach.



PASSENDE KARTEN

Um Punkte zu erhalten, musst du die anderen Spieler beobachten, während ihr alle gleichzeitig eure Aktionen nachmacht. Versuch jemanden zu finden, der dieselbe Zahl auf seiner Zahlenkarte stehen hat wie du, um einen Treffer zu landen.

Wenn du vermutest, jemanden mit einer passenden Karte gefunden zu haben, biete ihm deine Zahlenkarte **VERDECKT** an.

Dein Mitspieler kann dich weiterhin beobachten, wie du deine Aktion nachmachst, und wenn er denkt, dass eure Karten zusammenpassen, kann er dir seine Zahlenkarte ebenfalls **VERDECKT** anbieten.

Sobald ihr euch beide eure Karte verdeckt anbietet, dreht sie gleichzeitig um, um herauszufinden, ob die Zahlen zusammenpassen.



Falls dir jemand eine Karte anbietet und du nicht denkst, dass eure Stufen zusammenpassen, kannst du ihn einfach ignorieren und weiterspielen.



EBENFALLS WICHTIG

Nur die Zahl auf der Karte spielt bei Treffern eine Rolle, nicht die Aktion. Beispiel: Falls du einen T-rex auf Stufe 6 nachmachst und du glaubst, dass ein anderer Spieler die „Lass deine Muskeln spielen“-Aktion auf Stufe 6 nachmacht, solltest du ihm deine Karte anbieten.

Treffer gibt es nur zwischen 2 Spielern. Zwischen 3 oder mehr Spielern gibt es gleichzeitig keine Treffer.

PUNKTE

Gewinnerplättchen: +1 Punkt 
Verliererplättchen: -1 Punkt 

Sobald 2 Spieler ihre Karten umdrehen, um zu schauen, ob sie einen Treffer gelandet haben, gibt es 3 Möglichkeiten:

VOLLTREFFER

Die Zahl auf beiden Karten ist gleich.

Belohnung: Je 2 Gewinnerplättchen für beide



KNAPPER TREFFER

Die Zahlen auf den beiden Karten unterscheiden sich um genau 1. Beispiel: Die Karten 4 und 5 sind ein Knapper Treffer.

Belohnung: Je 1 Gewinnerplättchen für beide



KEIN TREFFER

Die Karten sind weder ein Volltreffer noch ein Knapper Treffer.

Strafe: Je 1 Verliererplättchen für beide



In allen 3 Fällen werfen die beiden Spieler danach ihre Zahlenkarten in den Schachteldeckel und nehmen sich je nach Belohnung oder Strafe Plättchen, die sie vor sich ablegen. Dann ziehen beide eine neue Zahlenkarte vom Nachziehstapel und spielen weiter.

AKTION TAUSCHEN

Unter den Zahlenkarten befinden sich außerdem Tausch-Karten.



Wenn du eine Tausch-Karte ziehst, tust du Folgendes:

1. Leg die Aktionskarte mit derselben Farbe in den Schachteldeckel. (Falls du eine „Beliebiger Tausch“-Karte hast, kannst du dir eine der 3 Aktionskarten aussuchen.)
2. Sag laut an, welche Farbe du austauschst, und leg eine neue Aktionskarte derselben Farbe offen in den Spielbereich.
3. Leg deine Tausch-Karte ab, zieh eine neue Zahlenkarte und weiter gehts.

AUCH NOCH WICHTIG

Falls eine Aktionskarte ausgetauscht wird, während du diese Aktion nachmachst, kannst du entweder mit dieser Aktion weitermachen oder stattdessen die neue Aktion nachmachen.

Falls deine erste Karte eine Tausch-Karte ist, mische sie wieder in den Stapel und ziehe eine neue Karte.

SCHUMMELN

DU DARFST singen, tanzen, sprechen und dich bewegen.

DU DARFST NICHT Zahlen oder Hinweise zu deiner Zahl sagen. (Beispiel: „mittig“ oder „hoch“)

Wenn es sich wie Schummeln anfühlt, ist es auch Schummeln.

KARTEN AUSLASSEN

Falls du niemanden mit passender Stufe finden kannst oder deine Aktion nicht nachmachen möchtest, darfst du deine Zahlenkarte in den Deckel werfen und eine neue Karte ziehen. Dafür gibt es keine Strafe. Das darfst du so oft du willst tun, allerdings verschwendest du wertvolle Zeit, während die anderen fleißig Punkte sammeln!

NACHZIEHSTAPEL LEER?

Falls euch die Karten des Nachziehstapels ausgehen, stoppt kurz das Spiel, mischt die abgeworfenen Zahlenkarten und spielt dann weiter.

SPIELENDE

Die Partie ist vorbei, sobald die Plättchen einer Art (Gewinner oder Verlierer) in der Tischmitte leer sind. Falls ihr bei dem Treffer, der einen der Vorräte aufbraucht, noch zusätzliche Plättchen benötigt, nehmt diese aus dem Schachtelboden.

Zählt die Punkte eurer gesammelten Plättchen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

GLEICHSTAND

Die Spieler, die nicht am Gleichstand beteiligt sind, wählen gemeinsam zwei beliebige Aktionskarten aus den Aktionskartestapeln. Die am Gleichstand beteiligten Spieler müssen nun beide Aktionen gleichzeitig auf Stufe 10 nachmachen. Die anderen Spieler bestimmen dann den Gewinner, indem sie Vorführung, Kreativität und Überzeugungskraft bewerten.

LOS GEHT'S

Ihr seid startklar! Sucht jemanden aus, der „3, 2, 1, los!“ sagt und fangt dann gleichzeitig an.



HEY, HIERHER SCHAUEN!

Wenn du versuchst einen Treffer zu landen, ist es superwichtig daran zu denken, dass nur die Zahlen auf den Karten zueinander passen müssen. Du kannst einen Treffer mit jeder Aktion landen, auch wenn es nicht die ist, die du gerade nachmachst.

Wenn du also einen T-rex auf Stufe 3 nachmachst, versuchst du jemanden zu finden, der ebenfalls eine Aktion auf Stufe 3 nachmacht. Du kannst dabei nach „Sei ein T-rex“, „Lass deine Muskeln spielen“ oder „Zeichne einen Kreis in die Luft“ usw. auf Stufe 3 Ausschau halten.

NOCH MAL – ES MUSS KEIN ANDERER T-REX SEIN!



Jaja, wir wissen, dass wir euch das alles schon erklärt haben, aber ihr habt nicht richtig aufgepasst. Ihr habt euch wahrscheinlich gedacht, wenn es wirklich wichtig ist, erklärt es sicherlich jemand noch mal.

Na ja, ist es. Also haben wir das getan.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit spielt ihr gemeinsam gegen das Spiel. Ziel ist es, zusammen alle Plättchen vom Tisch in den Schachteldeckel zu bekommen.

Lest die Abschnitte „Spielaufbau“ und „Spielablauf“ dieser Anleitung, um loszulegen und kommt dann wieder hierher zurück.



 Aufbau für zwei Spieler

TREFFER BEI ZWEI SPIELERN

Nachdem ihr euch gegenseitig bei euren Aktionen beobachtet habt, müsst ihr beide nun entscheiden, ob ihr glaubt, dass die Zahlen auf euren Karten zueinander passen oder nicht. (Im Spiel zu zweit ist es okay zu entscheiden, dass es keinen Treffer gibt!)

Sobald ihr euch auf TREFFER* oder KEIN TREFFER geeinigt habt, dreht ihr eure Karten gleichzeitig um, um zu sehen, ob ihr richtig liegt.



RICHTIG

FALLS IHR MIT „TREFFER“ ODER „KEIN TREFFER“ RICHTIG LIEGT.

VOLLTREFFER

Die Zahlen auf beiden Karten sind gleich.

Belohnung: Legt 2 Plättchen in den Deckel.



KNAPPER TREFFER

Die Zahlen auf den beiden Karten unterscheiden sich um genau 1.

Belohnung: Legt 1 Plättchen in den Deckel.



KEIN TREFFER

Die Karten sind weder ein Volltreffer noch ein Knapper Treffer.

Belohnung: Legt 1 Plättchen in den Deckel.



*Falls ihr euch einig seid, dass ihr einen Treffer gelandet habt, müsst ihr nicht angeben, ob es sich um einen Volltreffer oder einen Knappen Treffer handelt.

FALSCH

FALLS IHR MIT „TREFFER“ ODER „KEIN TREFFER“ FALSCH LIEGT.

Strafe: DAS SPIEL IST SOFORT VORBEI.

Falls ihr richtig liegt, legt ihr die angegebene Anzahl Plättchen in den Deckel. Legt danach eure Zahlenkarten dazu, zieht neue Karten und spielt weiter.

Lest den Abschnitt „AKTION TAUSCHEN“, wenn ihr wissen wollt, was ihr bei einer Tausch-Karte machen müsst.

Im Spiel zu zweit dürft ihr keine Karten auslassen.

Um zu gewinnen, müssen alle 15 Plättchen im Schachteldeckel liegen.

ACHTUNG:

Das Spiel zu zweit ist echt schwierig!