

# Mim too

## Spiel- anleitung



Ein Spiel von **Nicolas Bourgoin**  
mit Illustrationen von **Stéphane Gantiez**  
Für 4 bis 10 Spieler – ab 10 Jahren – 15 Min.

### Spielmaterial

- 25 Karten **Du bist**
- 25 Karten **Während**
- 1 Sanduhr
- diese Spielanleitung

### Spielziel

Spielt pantomimisch vor, was auf euren Karten steht, und gewinnt mehr Punkte als das gegnerische Team.



### Vorbereitung

- Teilt euch in zwei Teams auf.
- Mischt die **Du bist**- und **Während**-Karten getrennt voneinander und legt sie als zwei Stapel in die Mitte.
- Legt gemeinsam eine Kombination aus Buchstabe (zwischen A und F) und Zahl (zwischen 1 und 6) fest. Diese Kombination bestimmt für die ganze Partie, welche Phrasen ihr jeweils auf der **Du bist**-Karte und der **Während**-Karte spielen müsst.



Beispiel: Ihr könnt für eure Partie die Kombination **F** und **3** wählen.



### Spielablauf

Die zwei Teams sind abwechselnd an der Reihe. Einigt euch, welches Team anfängt. Das aktive Team sucht jemanden aus, der diese Runde mimt. Wenn du ausgewählt wurdest, ziehst du eine Karte vom **Du bist**-Stapel und eine vom **Während**-Stapel. Du liest geheim die beiden Phrasen unter der festgelegten Kombination, die einen Satz ergeben, z. B.: „Du bist ein Hund, während du Snowboard fährst!“ Wenn du bereit bist, drehst du die Sanduhr um. Jetzt spielst du deinem Team pantomimisch die beiden Phrasen vor. Du darfst dabei nicht sprechen, aber Geräusche machen und summen! Dein Team hat so lange Zeit zum Raten, wie die Sanduhr läuft. Sobald dein Team beide Phrasen erraten hat, deckst du die Karten zur Kontrolle auf. Solange die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist, kannst du immer wieder ein neues Kartenpaar ziehen und vorspielen, aber du darfst keine Karten abbrechen oder überspringen.

Tipps:

- Du kannst deinem Team auch erst die eine und dann die andere Phrase erklären.
- Eure Antwort ist auch richtig, wenn sie nicht Wort für Wort mit der Phrase übereinstimmt.

Beispiel: „das“ statt „ein“, „deren“ statt „ihr“ etc.



Jedes erratene Kartenpaar sammelt ihr auf einem Teamstapel. Die Karten, die ihr nicht korrekt erraten habt, legt ihr auf einen Ablagestapel in der Mitte.

*Hinweis: Wenn nur eine von zwei Karten erraten wurde, wird sie auch auf den Ablagestapel gelegt.*

### ● Spielende

Die Partie endet, wenn beide Kartenstapel leer sind. Jedes Team zählt die Punkte aller Karten auf seinem Teamstapel. Die Karten geben unterschiedlich viele Punkte. Sie stehen jeweils oben rechts auf den Karten. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt die Partie!



### ● Varianten

#### ● Für die Jüngeren

Wer an der Reihe ist, darf ein Mal eine Karte tauschen. Er zieht eine neue Karte und legt die alte wieder unter den Stapel.

#### ● The show must go on ... oder auch nicht ...

Das Team, das als erstes 40 Punkte erreicht, gewinnt die Partie, aber nur, wenn es einen Vorsprung von mindestens 3 Punkten hat. Sonst wird weitergespielt, bis ein Vorsprung von 3 Punkten erreicht wird.

#### ● Gib's weiter!

Ein Spieler kann ein Kartenpaar für das gegnerische Team beiseitelegen, wenn ihm die Herausforderung unmöglich erscheint. Sobald das gegnerische Team an der Reihe ist, kann es diese Herausforderung annehmen. Falls es dieses Kartenpaar errät, gibt es dafür die doppelten Punkte.

#### ● Schnell-Duell

Jedes Team spielt immer abwechselnd ein Kartenpaar. Die Sanduhr wird nach jedem erratenen Paar sofort umgedreht, ohne sie zurückzusetzen. Wenn bei einem Team die Sanduhr abläuft, bekommt das andere Team einen Punkt. Je besser ein Team ist, desto weniger Zeit hat das gegnerische Team. Die Punkte auf den Karten spielen für diese Variante keine Rolle. Das Team, das die letzte Runde verloren hat, beginnt die nächste Runde.

#### ● Doppelt oder nichts

Bevor der Spieler 2 Karten zieht, kann er „Ich verdopple“ sagen. Errät sein Team das Kartenpaar, bekommt es die doppelten Punkte. Ansonsten verliert es 3 Punkte. Das darf er, solange die Sanduhr läuft, beliebig oft wiederholen.

#### ● Mehr ist immer besser!

Wer an der Reihe ist, zieht eine **Du bist-** und mehrere **Während-**Karten (legt vorher fest, wie viele). Durch die vielen **Während-**Karten wird eine Art Geschichte erzählt. Das Team muss mindestens die **Du bist-**Karte und die erste **Während-**Karte erraten, um sie auf den Teamstapel legen zu dürfen. Jede weitere erratene Karte wird auch auf den Teamstapel gelegt.

Deutschsprachige Ausgabe:  
Asmodee Germany  
Übersetzung & Redaktion:  
Sophia Keßler  
Lektorat:  
Steffen Trzensky,  
Sebastian Wenzlaff  
Satz & Layout:  
Niklas Tessler

www.cocktailgames.com  
f /jeux.cocktailgames

