

# twinit!

**EIN SPIEL VON NATHALIE SAUNIER, RÉMI SAUNIER UND  
TOM VUARCHEX MIT ILLUSTRATIONEN VON TOM VUARCHEX.**

**Für 2 bis 6 Spieler - ab 6 Jahren.**

## @ **SPIELMATERIAL:**

- 135 doppelseitig illustrierte Karten  
(Einige der Motive sind einzigartig, andere kommen zwei oder drei Mal vor.)
- diese Spielanleitung



**JEDER GEGEN JEDEN** 🧑‍🧑 2-6 ..... **SEITE 2**

Gegeneinander • **Einfach**

**DIE CLANS** 🧑‍🧑 4-6 ..... **SEITE 6**

In Teams • **Echt verrückt**

**ALLE ZUSAMMEN** 🧑‍🧑 1-6 ..... **SEITE 8**

Kooperativ • **Für die ganze Familie**

**DER RING** 🧑‍🧑 2-6 ..... **SEITE 10**

Gegeneinander • **Für Profis**



EINFACH



1

## JEDER GEGEN JEDEN: KOMPETTIVE VARIANTE FÜR 2 BIS 6 SPIELER

### @ ZIEL:

Gewinne 5 Kartensets aus 2 oder 3 identischen Karten!

### @ VORBEREITUNG:

- Mischt die Karten sehr sorgfältig und teilt sie möglichst gleichmäßig untereinander auf.
- Legt eure Karten als eigenen Stapel vor euch, sodass ihr alle Stapel sehen könnt.
- Wer am farbenfrohesten gekleidet ist, beginnt.

### @ ABLAUF:

Ihr deckt nacheinander im Uhrzeigersinn die oberste Karte eures Stapels auf und legt sie irgendwo auf den Tisch. Dabei müsst ihr darauf achten, dass ihr die Karten so aufdeckt, dass die anderen die andere Seite zuerst sehen können.

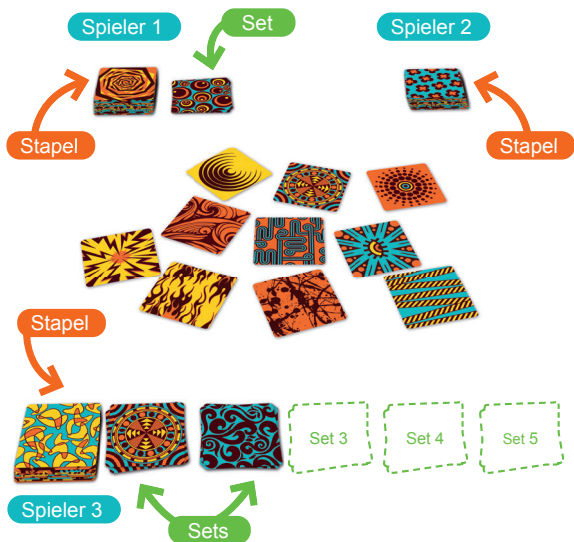
**Immer**, wenn du 2 identische Motive siehst, musst du deine Hände so schnell wie möglich auf **beide Karten** legen, um das Set zu gewinnen.

Legt eure gewonnenen Kartensets in **einzelnen Stapeln nebeneinander** vor euch aus, sodass die anderen sie sehen und erreichen können.

Auf der Suche nach identischen Motiven zählen alle sichtbaren Karten, das heißt:

- die Karten, die auf dem Tisch verteilt liegen
- die Karten, die oben auf euren Stapeln liegen
- und die Karten, die bereits gewonnen wurden.

Nachdem du ein Set gewonnen hast, deckst du die oberste Karte deines Stapels auf und das Spiel geht weiter.



### **STEHLEN:**

Manche Motive kommen drei Mal vor. Deswegen kann es passieren, dass ein Motiv das dritte Mal ausgelegt wird. Dann kannst du deine Hände auf die dritte Karte und ein zuvor gewonnenes Set legen – und damit alle drei Karten gewinnen! Der Besitzer des Sets muss schneller sein, wenn er nicht bestohlen werden will!



### **UNENTSCIEDEN:**

- Wenn zwei von euch gleichzeitig eine Hand auf je eine Karte eines Paares legen, müsst ihr bis 3 zählen und beide Karten gleichzeitig umdrehen.
  - Wenn eine Karte des Paares auf einem Stapel liegt, legt sie nach dem Umdrehen auf den Tisch.
  - Wenn eine Karte des Paares zu einem bereits gewonnenen Set gehört, dreht nur die andere Karte um.
- Wenn ihr beide eure Hand auf derselben Karte habt, zählt nur die Hand, die unter der anderen liegt.

### **FEHLER:**

Wenn du einen Fehler machst, weil du deine Hände auf 2 unterschiedliche Karten gelegt hast, verlierst du (falls möglich) ein bereits gewonnenes Set, legst es unter deinen Stapel und das Spiel geht weiter.

## @ ENDE:

Wer zuerst 5 Sets gesammelt hat, gewinnt sofort!  
Zur Erinnerung: Ein Set besteht immer aus 2 oder 3 identischen Karten.

### Spezialfälle:

- Wenn jemand ein Set mit einer Karte von einem Stapel gewinnt, kann es passieren, dass die freigewordene Karte des Stapels sofort wieder ein Set bildet. So können **Kettenreaktionen** entstehen. Nach einer Kettenreaktion geht das Spiel bei demjenigen weiter, der das letzte Set gewonnen hat.
- Falls irgendwann 3 identische Karten **gleichzeitig** offen liegen sollten, gewinnt derjenige von euch das Paar, der zuerst seine Hände auf 2 der Karten legt. Die dritte Karte wird umgedreht. Ansonsten werden alle 3 Karten umgedreht.





## 2

## DIE CLANS:

TEAM-VARIANTE FÜR 4 BIS 6 SPIELER

**Bildet 2 Teams, die gegeneinander antreten.** Setzt euch abwechselnd an den Tisch (siehe Abbildung rechts). Es gelten dieselben Regeln wie in der ersten Spielvariante, mit folgender Ausnahme: Um ein Set zu gewinnen, müssen zwei Spieler aus eurem Team eine Hand auf jeweils eine der Karten des Sets legen.

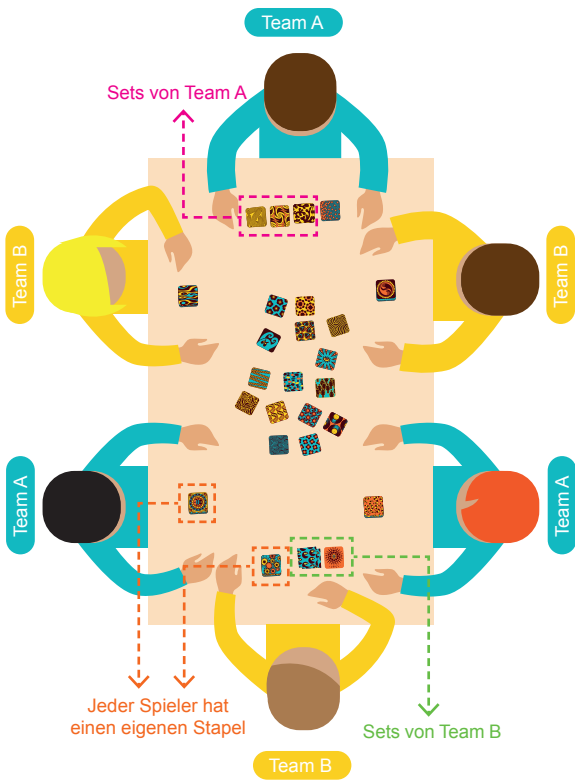
- Wenn einer von euch seine Hände auf beide Karten legt, ist das ein **FEHLER**.
- Wenn zwei von euch aus unterschiedlichen Teams ihre Hände auf die 2 Karten legen, ist das ein **UNENT-SCHIEDEN**.

Ihr könnt mit den anderen aus eurem Team reden, wenn sie die zweite Karte des Paares nicht sehen.

Nachdem ihr ein Set gewonnen habt, könnt ihr euch aussuchen, wer von euch das Spiel fortsetzt.

Die Partie endet, sobald ein Team **5 Sets** gesammelt hat.





# 3

## ALLE ZUSAMMEN:

KOOPERATIVE VARIANTE FÜR 1 BIS 6 SPIELER

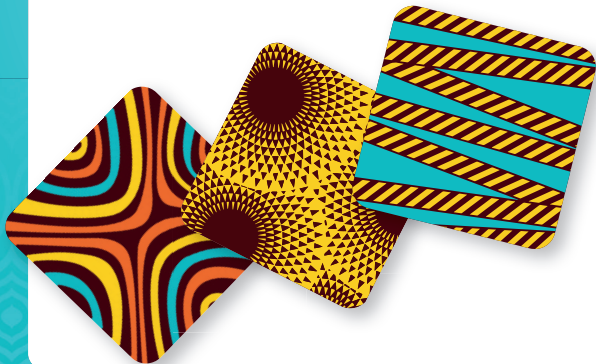
FÜR DIE  
GANZE  
FAMILIE



Stellt eine Stoppuhr auf 1 Minute. Mischt die Karten sorgfältig und legt sie als einen Stapel in die Tischmitte.

Auf die Plätze, fertig, los! Startet die Stoppuhr, verteilt alle Karten auf dem Tisch und versucht alle gleichzeitig, möglichst viele Paare und Drillinge zu finden, bevor die Zeit abläuft. Dabei könnt ihr natürlich reden, die Karten neu verteilen und sie umdrehen, wann immer ihr möchtet.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, zählt ihr eure richtigen Paare und Drillinge. Für jedes Paar bekommt ihr 1 Punkt, für jeden Drilling 2 Punkte. Auf der nächsten Seite könnt ihr sehen, wie gut ihr wart:







# PUNKTE

**SPIELER**

<b>1</b>	4 oder weniger	5 oder 6	7 bis 9	10 oder mehr
<b>2</b>	9 oder weniger	10 bis 12	13 bis 17	18 oder mehr
<b>3</b>	14 oder weniger	15 bis 18	19 bis 26	27 oder mehr
<b>4</b>	19 oder weniger	20 bis 24	25 bis 35	36 oder mehr
<b>5</b>	24 oder weniger	25 bis 30	31 bis 44	45 oder mehr
<b>6</b>	29 oder weniger	30 bis 36	37 bis 53	54 oder mehr
	<b>MAULWÜRFE:</b> Nächstes Mal wird's bestimmt besser!	<b>FALKENBABY:</b> Ihr macht das schon ganz gut!	<b>WIE EIN LUCHS:</b> Super, ihr habt echt scharfe Augen!	<b>ADLERAUGEN:</b> Was für eine fantastische Leistung!

# 4

## DER RING:

KOMPETTIVE VARIANTE FÜR 2 BIS 6 SPIELER

FÜR  
PROFIS



### @ ZIEL:

Gewinnt 7 Kartensets aus 1, 2 oder 3 Karten!

### @ VORBEREITUNG:

- Mischt die Karten sorgfältig und verteilt sie so gleichmäßig wie möglich auf fünf Stapel.
- Legt vier der Stapel in die vier Ecken einer rechteckigen, etwa 60x40 cm großen Fläche. Das ist der Ring. Legt den fünften Stapel in die Mitte des Rings.

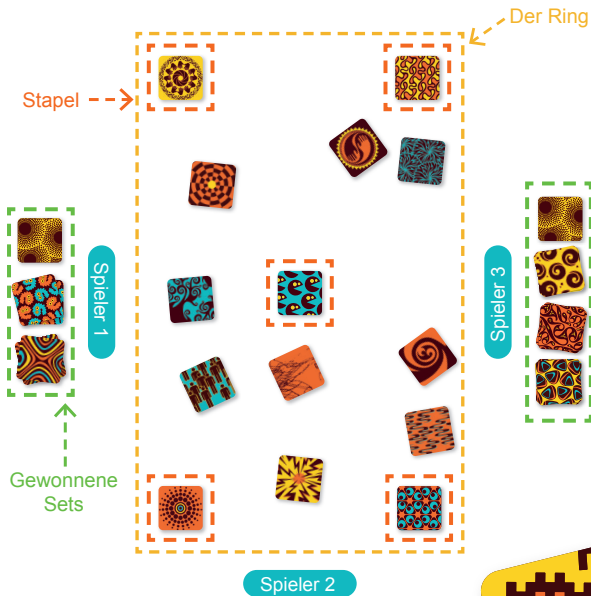
### @ ABLAUF:

Ihr deckt nacheinander im Uhrzeigersinn die oberste Karte eines beliebigen Stapels auf und legt sie irgendwo auf eine leere Stelle innerhalb des Rings.

**Immer**, wenn du 2 identische Motive siehst, **musst du**

- **deine Hände auf beide Karten des Paares legen**,
  - falls beide Karten innerhalb des Rings liegen (aber nicht auf den Stapeln), **oder**
- **eine Hand auf den Stapel in der Mitte legen**,
  - falls mindestens eine der beiden Karten auf einem Stapel liegt oder
  - falls das Set aus einer Karte innerhalb des Rings und einem bereits gewonnenen Set besteht.

Wer das zuerst schafft, gewinnt das Kartenset (aus 2 oder 3 Karten) und legt es als einzelnen Stapel (je einer pro Motiv) vor sich, sodass die Sets für alle sichtbar außerhald des Rings liegen. Dann setzt dieser Spieler das Spiel fort.



### 👉 **UNENTSCHEIDEN:**

- Wenn zwei von euch gleichzeitig eine Hand auf je eine Karte eines Paares im Ring legen, **gewinnen beide je eine Karte.**
- Wenn zwei von euch eine Hand auf derselben Karte haben, zählt nur die Hand, die unter der anderen liegt.

### 👉 **FEHLER:**

Wenn du einen Fehler machst, verlierst du (falls möglich) ein bereits gewonnenes Set und legst es unter einen beliebigen Stapel.

Hinweis: Auch wenn jemand einen Fehler macht, kann er das Set noch gewinnen, wenn er schnell genug ist (und verliert dann ein Set).

### @ **ENDE:**

Wer zuerst 7 Sets gesammelt hat, gewinnt sofort!

### **Kettenreaktionen:**

Wenn jemand ein Set mit einer Karte von einem Stapel gewinnt, kann es passieren, dass die freigewordene Karte des Stapels sofort wieder ein Set bildet. So können **Kettenreaktionen** entstehen.

