



typisch ♀ typisch ♂ Frau Mann



FÜR 2 – 8 SPIELER AB 16 JAHREN

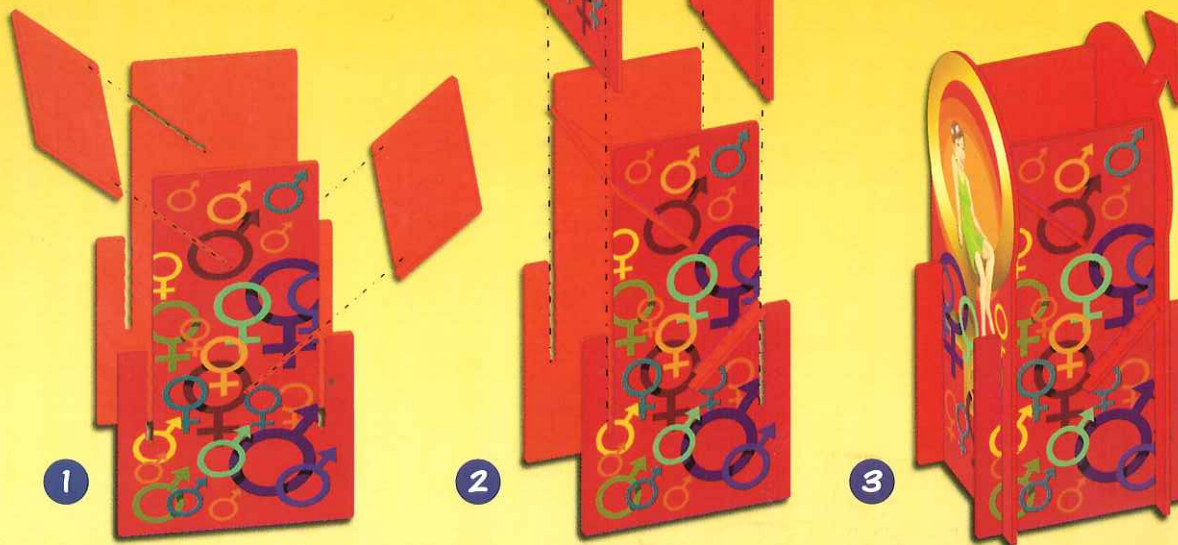
SPIELIDEE

Was tun Sie, wenn der Partner Ihren Geburtstag vergisst? Mit welchen Tricks locken Sie Ihre Frau ins Fußballstadion? Zu brisanten Themen können Sie hier Stellung beziehen. Und zwar so: Ein Spieler entscheidet sich zu einer laut vorgelesenen Frage für eine der vier vorgegebenen Antwortmöglichkeiten. Die Mitspieler versuchen einzuschätzen, wie der Spieler wohl antworten wird. Für eine richtige Einschätzung gibt es einen Übereinstimmungspunkt und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

- 180 Fragekarten
- 32 Antwortkärtchen
- 96 Übereinstimmungskärtchen
- 1 Turm der Wahrheit

Zusammenbau des Turms der Wahrheit



Fragekarten

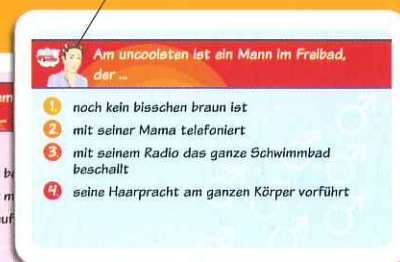
Seite für Frauen

Thema

4 Antwortalternativen



Seite für Männer



Antwortkärtchen mit den Zahlen 1 – 4



Übereinstimmungskärtchen





typisch ♀ typisch ♂ Frau & Mann

DAS SPIEL FÜR 3 BIS 8 SPIELER

SPIELVORBEREITUNG

Der Turm der Wahrheit wird zusammengebaut und in die Mitte gestellt.

Jeder Spieler erhält die Kärtchen einer Farbe:

- ◆ 12 Übereinstimmungskärtchen
- ◆ 4 Antwortkärtchen

(Übrige Übereinstimmungs- und Antwortkärtchen bleiben in der Schachtel.)

Die Spieler legen folgende Anzahl an Fragekarten abhängig von der Spielerzahl in einem Stapel bereit:

Spieleranzahl	3	4	5	6	7	8
Fragekarten	12	12	10	12	14	16

Übrige Karten bleiben in der Schachtel.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Spielrunden.

Ein Spieler wird zum Startspieler der ersten Runde bestimmt.

Der Startspieler nimmt die oberste Fragekarte vom Stapel und legt sie vor sich. (Frauen legen die Frauen-Seite nach oben, Männer die Männer-Seite.) Der Startspieler liest die Frage und die vier zur Wahl stehenden Antworten laut vor. Danach entscheidet er sich insgeheim für die Antwort, die am ehesten auf ihn zutrifft bzw. am ehesten seiner Meinung entspricht. Er nimmt seine vier Antwortkärtchen und legt jenes, das die Nummer der gewählten Antwort zeigt, mit der Frauenseite nach oben neben die Fragekarte. Kein anderer Spieler darf die Nummer des Antwortkärtchens sehen.

Er legt seine anderen drei Antwortkärtchen beiseite – ebenfalls mit der Frauenseite nach oben.

Die Mitspieler überlegen, welche Antwort der Spieler wohl für am zutreffendsten befunden hat und wählen eines ihrer Ant-

wortkärtchen. Dieses werfen sie in den Turm der Wahrheit, ohne dass die anderen die Nummer des Kärtchens sehen. (Ihre übrigen drei Antwortkärtchen legen die Spieler mit der Frauenseite nach oben vor sich.)

Dann deckt der Startspieler das eigene Antwortkärtchen neben der Fragekarte auf. Damit steht die Nummer der zutreffenden Antwort fest.

Nun hebt der Startspieler den Turm der Wahrheit hoch und legt alle Antwortkärtchen aus dem Turm mit der nummerierten Seite nach oben.

- ◆ Alle Spieler, die die falsche Nummer gewählt haben, nehmen ihr Kärtchen zurück.
- ◆ Auf alle Antwortkärtchen mit der richtigen Nummer legt der Startspieler eines seiner Übereinstimmungskärtchen. Dann nehmen auch diese Spieler ihre Antwortkärtchen mit den gewonnenen Übereinstimmungskärtchen zurück.

Abschließend nimmt der Startspieler sein gewähltes Antwortkärtchen zurück und legt die Fragekarte beiseite. Dann wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zum Startspieler. Die nächste Antwort-Runde beginnt.

Und was außerdem zu beachten ist

Anzahl der Fragekarten: Für ein längeres Spiel können die Spieler auch mehr Karten als Stapel bereitlegen. Die Kartenzahl muss sich allerdings durch die Anzahl der Spieler teilen lassen.

Themen der Fragekarten: Sollte ein Spieler einmal mit einem Thema gar nichts anfangen können, dann kann er die Karte weglegen und eine neue aus der Schachtel nehmen.

SPIELLENDE UND SPIELWERTUNG

Das Spiel endet, wenn alle Fragekarten gespielt wurden oder wenn ein Spieler alle eigenen Übereinstimmungskärtchen vergeben hat.

Achtung: Hat der Spieler am Spielende für einen (oder mehrere) Mitspieler mit dem richtigen Antwortkärtchen kein Übereinstimmungskärtchen mehr, erhält er stattdessen ein Überein-



stimmungskärtchen dieses Mitspielers (dieser Mitspieler). Hat er z. B. noch zwei Übereinstimmungskärtchen, muss aber drei abgeben, so wählt er aus, welche beiden Spieler ein Kärtchen bekommen und wer eines an ihn abgeben soll.

Nun zählen alle Spieler die Anzahl ihrer gewonnenen fremden Übereinstimmungskärtchen und die Anzahl ihrer eigenen vergebenen Übereinstimmungskärtchen zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

Beispiel:

Tom hat 7 fremde Übereinstimmungskärtchen gewonnen und 3 eigene vergeben (also noch 9 eigene übrig): **10 Punkte.**
 Kirsten hat 5 fremde Übereinstimmungskärtchen gewonnen und 8 eigene vergeben (also 4 eigene übrig): **13 Punkte.**

Beziehungsbarometer

Wenn Sie am Spielende wissen wollen, wer Sie besonders gut kennt, dann schauen Sie bei den Mitspielern, wer besonders viele Übereinstimmungskärtchen von Ihnen vor sich liegen hat. Na überrascht? Ebenso können Sie prüfen, wer besonders wenig Übereinstimmungskärtchen von Ihnen vor sich liegen hat. (Hoffentlich ist das nicht ausgerechnet Ihr Partner oder Ihre Partnerin.) Typisch Frau – typisch Mann liefert Ihnen – so oder so – aufschlussreiche und amüsante „Indizien“ für die Weltanschauungen Ihrer Mitspieler und deren Beziehungen untereinander. Viel Spaß!

DAS SPIEL FÜR 2 SPIELER

Es werden nur die 12 Übereinstimmungskärtchen einer Farbe bereitgelegt.

Beide Spieler legen jeweils einen Satz von vier Antwortkärtchen verdeckt vor sich.

12 Fragekarten werden aus der Schachtel genommen und als Stapel bereitgelegt.

Spieleranzahl	2
Fragekarten	12

Das Spiel verläuft wie beschrieben, allerdings wird ohne den Turm der Wahrheit gespielt.

Nachdem der Startspieler die Fragekarte vorgelesen und ein eigenes Antwortkärtchen gewählt hat, entscheidet sich der andere Spieler für eine Antwort und deckt das eigene passende Antwortkärtchen auf. Zeigen beide Antwortkärtchen die gleiche Nummer, gewinnen die Spieler gemeinsam eines der Übereinstimmungskärtchen.

Ziel beider Spieler ist, gemeinsam durch möglichst viele Übereinstimmungen viele Übereinstimmungskärtchen zu gewinnen. Je mehr Übereinstimmungskärtchen nach den 12 Fragerunden gewonnen sind, desto besser für die beiden Spieler.

Und auch zu zweit werden Sie einige Überraschungen erleben.



KURZZUSAMMENFASSUNG – EINE SPIELRUNDE IM ÜBERBLICK:

- 1) **Der aktive Spieler**
 - ◆ liest eine Fragekarte vor
 - ◆ legt ein Antwortkärtchen verdeckt daneben
- 2) **Die Mitspieler**
 - ◆ werfen ein Antwortkärtchen verdeckt in den Turm der Wahrheit
- 3) **Die Kärtchen aus dem Turm und das Kärtchen des aktiven Spielers werden aufgedeckt:**
 - ◆ Spieler mit dem richtigen Antwortkärtchen erhalten vom aktiven Spieler ein Übereinstimmungskärtchen
 - ◆ Spieler mit dem falschen Antwortkärtchen gehen in dieser Runde leer aus

Autor: Reiner Knizia hat über zweihundert Spiele in aller Welt veröffentlicht. Er lebt seit vielen Jahren in England. Dort erfindet und testet er seine Spielideen eingehend – darunter befinden sich sowohl kurzweilige Kinderspiele als auch komplexe Strategiespiele. Viele seiner Spiele wurden international ausgezeichnet. Im KOSMOS Verlag sind unter anderem erschienen: Auf der Reeperbahn, Einfach Genial, Beowulf, Blue Moon, Lost Cities und zu SuDoku – Das Brettspiel, Duell der Meister, Das Würfelspiel und Das Kartenspiel.

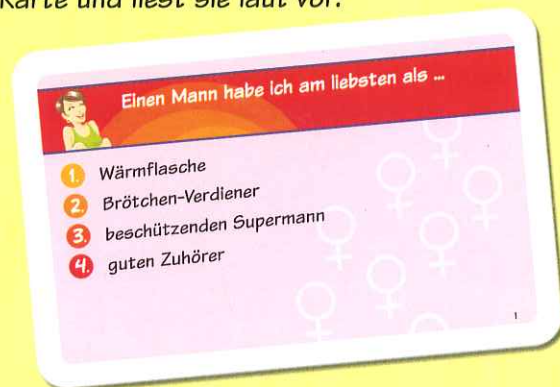
Kartentexte: Uwe Rosenberg und Hagen Dorgathen
Illustration: Bernd Wagenfeld
Gestaltung: Bluguy Grafikdesign, München
Redaktion: Stefan Stadler, Bärbel Schmidts

© 2006 KOSMOS Verlag
Postfach 106011, D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0, Fax: +49(0)711-2191-422
E-Mail: info@kosmos.de, Web: www.kosmos.de

Art.-Nr.: 690229
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

BEISPIEL EINER SPIELRUNDE:

Lisa zieht eine Karte und liest sie laut vor:



Lisa entscheidet insgeheim, dass Antwort 4 am ehesten auf sie zutrifft und legt ihre Antwortkarte mit der Frauenseite nach oben neben die Karte.

Ihre Mitspieler Kirsten, Tom, Eva, Stefan und Markus überlegen, welche Antwort Lisa wohl gewählt hat und werfen das entsprechende Antwortkärtchen oben in den Turm der Wahrheit.

Dann deckt Lisa ihr Kärtchen auf. Es zeigt die Nummer 4.



Nun hebt Lisa den Turm der Wahrheit hoch:

- ◆ Kirsten und Markus haben auf Antwort 3 getippt; Tom auf Antwort 2. Alles falsch! Sie gehen leer aus und nehmen ihr Antwortkärtchen zurück.
- ◆ Eva und Stefan haben auf Antwort 4 getippt. Richtig! Lisa legt auf jedes der beiden Antwortkärtchen eines ihrer Übereinstimmungskärtchen. Eva und Stefan nehmen ihr Antwort- und das gewonnene Übereinstimmungskärtchen an sich und der Nächste kommt an die Reihe.