

Ich DENKE was, was du NICHT DENKST...

Wer kann am besten Gedanken lesen?

Spielregeln 3 - 6 Spieler – ab 7 Jahren

Ziel des Spiels

Könnt ihr erraten, woran eure Mitspieler denken? Ihr müsst an etwas denken, was die anderen erraten können. Aber es darf weder zu leicht noch zu schwer sein. Überlegt euch einen Begriff, der nicht schon nach 3 Versuchen erraten wird, aber für den die anderen auch nicht mehr als 10 Versuche brauchen! Wer kann am besten Gedanken lesen, sammelt die meisten Punkte und kommt als Erster ins Ziel?

Inhalt

100 „Ich denke was“-Karten (4 Themen pro Karte, 2 auf jeder Seite = 400 Themen), 1 Zählhilfe, 1 Stickerbogen, 1 Spielbrett, 6 Spielfiguren, 1 Stift, 1 abwischbare Tafel

Vorbereitung

1. Klebt die Aufkleber von 1 - 10 auf die Zählhilfe (so wie auf dem Bild auf der Unterseite der Schachtel).
2. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das „Start“-Feld auf dem Spielbrett.
3. Mischt alle „Ich denke was“-Karten und legt sie als Stapel für alle erreichbar bereit.
4. Wählt, welche Schwierigkeit ihr spielen wollt:



5. Legt fest, wer der erste „Denker“ wird, indem ihr eine beliebige Karte aus dem Stapel zieht und gleichzeitig anschaut. Wem zuerst ein passendes Wort zu einem Thema einfällt, wird der erste Denker.

So wird gespielt

1. Stellt die Zählhilfe vor den Denker.

2. Der Denker nimmt die oberste Karte und wählt eines der Themen aus, entsprechend der gewählten Schwierigkeit. Er liest das Thema laut vor und überlegt sich dann einen dazu passenden Begriff. Den schreibt er auf die Tafel und hält ihn vor den anderen Spielern geheim.

*Hinweis: Er sollte sich einen Begriff überlegen, **der nicht schon nach den ersten 3 Versuchen erraten wird, aber bis zum 10. Versuch!***

3. Dann überlegt sich der Denker eine „magische Zahl“: Nach wie vielen Versuchen wird der richtige Begriff wohl erraten? Er schreibt die Zahl ebenfalls auf die Tafel, ohne dass die anderen Mitspieler sie sehen können.

Hinweis: Wenn er genau die richtige Zahl vorausgesagt hat, nach wie vielen Versuchen sein Begriff erraten wird, darf er seine Figur einen zusätzlichen Schritt in Richtung Ziel bewegen.

4. Beginnend beim Spieler links vom Denker darf jeder Spieler versuchen, den richtigen Begriff zu erraten. Wer an der Reihe ist, hat genau einen Rateversuch. **Für jeden falschen Begriff klappt der Denker immer die nächste Zahl auf der Zählhilfe um, beginnend bei der 1.**

5. Die Runde endet entweder, sobald der Begriff erraten wurde ODER wenn es 10 Fehlversuche gab ODER wenn keinem Spieler mehr ein Lösungsversuch einfällt. Der Denker deckt dann seinen Begriff und die „magische Zahl“ auf. Dann werden die Figuren auf dem Spielbrett bewegt, je nachdem wie die Runde ausgegangen ist:

- **Der Begriff wurde nicht erraten:** Alle, die geraten haben, bewegen ihre Spielfigur **1 Feld** nach vorne.
- **Der Begriff wurde nach 1 - 3 Versuchen erraten:** Nur der Spieler, der den Begriff erraten hat, darf seine Figur **2 Felder** nach vorne bewegen.
- **Der Begriff wurde nach 4 - 10 Versuchen erraten:** Sowohl der Spieler, der den Begriff erraten hat als auch der Denker bewegen ihre Figur jeweils **1 Feld** nach vorne.
- **Der Begriff wurde genau bei der „magischen Zahl“ erraten:** Der Spieler, der den Begriff erraten hat, bewegt seine Figur um **1 Feld** nach vorne. Der Denker bewegt seine Figur um **2 Felder** nach vorne.

6. Der Spieler links vom Denker wird in der nächsten Runde der neue Denker.

Wer gewinnt?

Der Spieler, der zuerst ins Ziel kommt, gewinnt und ist der beste Gedankenleser!

Herzlichen Glückwunsch!

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erststückergefahr. **Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
Hergestellt in China.

Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com



©2022 MEGARIGHTS. „Ich denke was, was du nicht denkst“ ist eine eingetragene Marke. Alle Rechte vorbehalten.



www.megableu.com