



SO TYPISCH!

Das kooperative
Kommunikationsspiel
von Matteo Cimenti, Carlo Rigon
und Chiara Zanchetta
für 3 bis 8 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

- 53 Personenkarten (blau)
- 53 Objektkarten (rot)
- 4 Zahlenkarten (mit den Werten 1 bis 4)
- 10 Zahlenchips (mit den Werten 0 bis 4, jeweils in Rot und Blau)
- 1 Plus-Chip
- 1 Minus-Chip

Spielidee

„Natürlich will das Kind die Bohnen! Es will doch groß und stark werden!“

Das kann man so sehen, aber sehen es die Mitspieler genauso? „So typisch!“ ist ein Spiel voller Stereotypen und Klischees! Hier kämpfen alle Spieler gemeinsam um den Sieg und spielen „gegen“ das Spiel. Abwechselnd entscheidet ein einzelner Spieler, welcher Gegenstand am besten zu welcher Person passt. Die Mitspieler müssen nun einschätzen, wie sich der Spieler entschieden hat. Denn nur, wenn es am Ende mehr Übereinstimmungen als Fehlversuche gibt, gewinnen die Spieler das Spiel!

Spielvorbereitung

1 Die Personenkarten und Objektkarten werden separat gemischt. Je nach Spielerzahl werden unterschiedlich viele Karten benötigt, die in 2 getrennten Stapeln bereitgelegt werden.

Spieler	Personenkarten	Objektkarten
3	24	24
4	32	32
5	40	40
6	24	24
7	28	28
8	32	32



2 Die 4 Zahlenkarten werden nebeneinander in aufsteigender Reihenfolge in die Mitte des Tisches ausgelegt.

3 Die Zahlenchips werden nach Farben sortiert separat bereitgelegt.

4 Der Plus-Chip und der Minus-Chip werden an den Rand des Tisches gelegt. Hier werden im Laufe des Spiels die Karten für Übereinstimmungen (Plus-Chip) und Abweichungen (Minus-Chip) gesammelt.

Spielablauf

Die gesprächigste Person wird zum ersten Tipgeber bestimmt. Die anderen Spieler sind in dieser Runde die Rategruppe.

1 Der Tipgeber nimmt die 5 roten Chips und legt sie verdeckt vor sich ab. Die Rategruppe erhält die 5 blauen Chips und legt diese offen und für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

2 Der Tipgeber zieht 4 Personenkarten und legt diese in zufälliger Reihenfolge offen unter den Zahlenkarten ab, so dass erkennbar ist, welche Zahl zu welcher Person gehört.

Danach zieht er 4 Objektkarten und legt sie ebenfalls offen und in zufälliger Reihenfolge unter den Personenkarten ab.



Wichtig: Der Tippgeber ordnet die Objekte noch nicht den Personen zu. Die Reihenfolge der Personen und Objekte sollte rein zufällig sein.



Beispiel einer Auslage zum Beginn einer Runde

3 Der Tippgeber muss sich nun entscheiden, **welches Objekt für ihn am besten zu welcher Person passt**. Jeder Person muss dabei **ein anderes Objekt** zugeordnet werden.

Wenn er sich entschieden hat, legt er **jeweils 1 Zahlenchip**



verdeckt unter 1 Objektkarte. Die Zahl bestimmt dabei, welcher Person er das Objekt zuordnen möchte.



Wichtig: Solange der Tippgeber noch nicht unter alle Objekte einen Chip gelegt hat, darf die Rategruppe nicht untereinander sprechen und diskutieren, da sie ihn dadurch beeinflussen würde.

Wie soll sich der Tipggeber entscheiden?

Der Tipggeber ist in seiner **Entscheidung völlig frei** und er kann beliebig assoziieren. Natürlich sollte er versuchen die Zuordnung eines Objekts zu einer Person so festzulegen, dass die Rategruppe seinen Überlegungen folgen kann. Denn nur bei einer **Übereinstimmung** erhalten die Spieler Pluspunkte, um das Spiel zu gewinnen.

Die Chips zeigen Werte von 0 bis 4. Den Chip mit der 0 kann der Spieler einem Objekt zuordnen, das seiner Meinung nach zu keinem der Personen passt. Er muss die 0 aber nicht benutzen, wenn die 4 Objekte aus seiner Sicht gut zu den 4 Personen passen. Dabei sollte er aber immer berücksichtigen, ob die Rategruppe dies auch so sieht. Den 5. Chip, den er nicht verwendet hat (egal ob 0 oder eine andere Zahl), legt der Einzelspieler wieder verdeckt vor sich ab.

4 Jetzt darf das wilde Spekulieren, Diskutieren und Mutmaßen in der Rategruppe beginnen! Die Spieler sollten **erraten**, für **welche Kombination** aus Person und Objekt sich der **Tipggeber entschieden** hat. Die Rategruppe muss sich untereinander absprechen und schließlich einigen.

Wichtig: Der Tipggeber darf sich nicht einmischen oder Hinweise geben. Auch Mimik und Gestik sind nicht erlaubt. Auch wenn das manchmal schwer ist ...

Sobald sich die Rategruppe festgelegt hat, legen die Spieler ihre blauen Zahlenchips offen unter die roten Chips. Auch dabei gilt wieder: Unter jede Objektkarte nur 1 Chip. Der 5. Chip bleibt ebenfalls übrig.

Wie soll sich die Rategruppe entscheiden?

Auch die Rategruppe ist frei in ihrer Entscheidung. Sie sollten aber überlegen, wie sich der Tipggeber wohl entschieden hat. Sollte die Rategruppe zu keiner Einigung kommen, entscheidet der Spieler links vom Tipggeber über die Zuordnung der blauen Zahlenchips.

Auswertung:

Der Tipggeber dreht nun die roten Zahlenchips der Reihe nach um und vergleicht die Zahlen miteinander. Er kann dabei gerne auch eine Erklärung abgeben, warum er welches Objekt welcher Person zugeordnet hat. Stimmt die Zahl beider Chips überein, wird die dazugehörige Objektkarte unter den Plus-Chip gelegt. Stimmen die Zahlen nicht überein, wird die Objektkarte unter den Minus-Chip gelegt. Die 4 Personenkarten kommen auf einen separaten Ablagestapel.



Beispiel:

Am Ende einer Runde hat die Rategruppe insgesamt 3 Übereinstimmungen mit dem Tipggeber erzielt. Die Hausschuhe und das Grammophon konnten sie 2 Personen richtig zuordnen und sie waren sich einig, dass die Karte mit dem Fahrrad zu keiner der Personen passt. Diese 3 Objektkarten werden unter den Plus-Chip gelegt.

Beim Kompass hat die Rategruppe auf eine andere Person getippt, als der Tipggeber. Diese Objektkarte kommt daher unter den Minus-Chip.



Nach dem Ende der Runde wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler neuer Tipggeber und es beginnt die nächste Runde. Am Ende des Spiels sollte jeder Spieler gleich oft Tipggeber gewesen sein.

Spielende

Wenn die beiden Stapel der Personen- und Objektkarten aufgebraucht sind, endet das Spiel nach dieser Runde. Wenn mehr Objektkarten unter dem Plus-Chip als unter dem Minus-Chip liegen, haben die Spieler das Spiel gewonnen. Herzlichen Glückwunsch! Sollten jedoch mehr Objektkarten unter dem Minus-Chip liegen, haben alle Spieler zusammen das Spiel verloren.



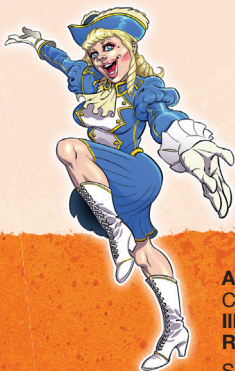
Varianten

1 Das Spiel ist etwas leichter, wenn der Chip mit der 0 nicht verwendet wird. In diesem Fall werden insgesamt nur 8 Zahlenchips verwendet und die beiden Chips mit der 0 kommen zurück in die Schachtel.

2 Genauso wird das Spiel etwas leichter, wenn mit allen Chips gespielt wird, unter eine Objektkarte aber 2 Zahlenchips gelegt werden können.

In beiden Varianten legt der Tipgeber keinen Chip vor sich ab.

GAMEPLAY
VIDEO



Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Autoren: Chiara Zanchetta,
Carlo Rigon, Matteo Cimenti
Illustration: Mariano De Biase
Redaktion: Matthias Karl

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Änderungen vorbehalten



**SPACEBALLOON
GAMES**

Licensed with permission by
Spaceballoon Games s.r.l.s.
www.spaceballoongames.com

