



# SPIELMATERIAL



1 Spielplan



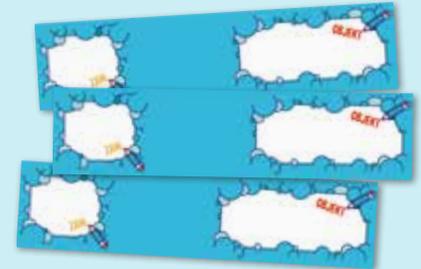
1 Punkte-  
marker



9 Zahlenplättchen  
Vorderseite: Zahl  
Rückseite: Falle



1 Beutel



6 beschreibbare Tableaus



2 Übersichtskarten  
Level



9 Becher



6 abwischbare Stifte



165 Objektkarten



1 Übersichtskarte  
Spieldauer

**Ersatzservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzservice](http://www.pegasus.de/ersatzservice)  
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
Dein Pegasus Spiele Team

## ZIEL DES SPIELS

In **The Same Game** spielt ihr gemeinsam als Team.

Im Spiel vergleicht ihr 2 Objekte in Bezug auf unterschiedliche Kategorien miteinander. Dazu entfernt ihr nach und nach Becher, die neben den ausliegenden Kategorien stehen. Ihr erhaltet Punkte, solange ihr dabei nicht die Falle aufdeckt. Habt ihr eine Kategorie korrekt ausgewählt, dürft ihr deren Becher auf dem nächsten freien Feld der Wertungsleiste platzieren.

Erreicht ihr zu Spielende den Medaillenbereich, gewinnt ihr **The Same Game**.



15 Kategoriekarten

## SPIELAUFBAU

- 1 Legt den **Spielplan** auf den Tisch und stellt den **Punktemarker** auf die Position der Punkteleiste, die eurer Personenanzahl entspricht.
- 2 Nehmt euch jeweils **1 Tableau** und **1 Stift**.
- 3 Legt die **Übersichtskarte Spieldauer** entsprechend eurer Personenanzahl vor euch aus. Nehmt euch anschließend die **Übersichtskarten Level** und entscheidet euch, welches Level ihr spielen wollt. Die Level unterscheiden sich in Anzahl und Schwierigkeit der ausliegenden Kategorien.

Schwierigkeitsgrad	○	□	▽	◇
Level 1	5	1	0	0
Level 2	4	1	1	1
Level 3	4	2	1	1
Level 4	4	2	2	1

Für die **erste Partie** empfehlen wir euch, mit **Level 1** zu starten.

- 4 Sortiert die **Kategorien** nach ihren Rückseiten und mischt alle Stapel separat. Zieht die vorgegebene Anzahl an **blauen**, **grünen**, **orange-** und **lila-farbenen** Kategorien und legt sie offen in einer Reihe unterhalb des Spielplans aus.
- 5 Legt folgende **Zahlenplättchen**, abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad, in den **Beutel**:

Level 1: 1-6 | Level 2: 1-7 | Level 3: 1-8 | Level 4: 1-9

- 6 Stellt jeweils **1 Becher** neben jede ausliegende Kategorie.

**Hinweis:** Je nach Level bleiben 0 bis 3 Becher übrig. Platziert übrige Becher auf der Wertungsleiste, in der Mitte des Spielplans, beginnend bei der „-2“. Diese Becher werden nicht verwendet und verbleiben dort während des gesamten Spiels.

- 7 Mischt alle **Objektkarten**. Zieht alle jeweils 1 Objektkarte und schaut sie euch geheim an. Legt genau **1 Objektkarte**, ohne sie euch anzusehen, verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.

Legt im 3- und 4-Personen-Spiel die übrigen Objektkarten als **Nachziehstapel** für einen 2. Durchgang bereit. Legt sie ansonsten mit dem übrigen Material zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Jetzt kann es losgehen!



## Phase 1: The Same

Ihr erfahrt, hinter welcher Kategorie sich in eurer Runde die Falle befindet wird.

### 1. Zahl notieren

Nacheinander bekommen alle von euch einmal den Beutel. Wer den Beutel hat, führt die folgenden Aktionen aus:

- Ein Zahlenplättchen aus dem Beutel ziehen.
- Die auf dem Plättchen abgebildete Zahl geheim auf dem persönlichen Tableau notieren.
- Das Zahlenplättchen wieder zurück in den Beutel legen.
- Den Beutel an die nächste Person weitergeben.

Das macht ihr so lange, bis sich alle von euch eine Zahl aufgeschrieben haben.



### 2. Den Kategorien ein Zahlenplättchen zuweisen

Nehmt nun alle Zahlenplättchen aus dem Beutel und legt je 1 zufälliges Plättchen offen neben jeder Kategorie aus.



### 3. Die persönliche Falle bestimmen

Sucht nun unauffällig die Kategorie, die neben eurer notierten Zahl liegt. Ihr habt auf diese Art eure persönliche Kategorie zugeordnet bekommen, hinter der sich in eurer Runde die Falle befindet wird.



Da ihr die Zahlenplättchen immer wieder in den Beutel zurückgeworfen habt, kann es vorkommen, dass mehrere von euch dasselbe Zahlenplättchen und somit die gleiche Kategorie haben.

Bereitet als Nächstes euren Tipp für das Team vor, damit es nicht in die Falle tappt.

Ihr überlegt euch alle gleichzeitig je einen Tipp.



Überlegt euch nun ein Objekt und schreibt es auf euer Tableau. Das Objekt sollte in eurer Kategorie möglichst ähnlich zu dem Objekt sein, das sich auf eurer Objektkarte befindet. Auf diese Art weist ihr euer Team auf die Position der Falle hin. Legt abschließend die eigene Objektkarte verdeckt auf das soeben notierte Objekt, um beides bis zur eigenen Runde geheim zu halten.

**Hinweis:** Achtet auf die **Regeln für die Auswahl der Objekte** auf Seite 7 dieser Anleitung.

## BEISPIEL

Du hast in der Vorbereitung das Plättchen mit der „2“ gezogen und auf deinem Tableau notiert. Anschließend wurde die „2“ der Kategorie „Länge“ zugeordnet. Die Kategorie „Länge“ ist während deiner Runde also die Falle und sollte von deinem Team nicht aufgedeckt werden. Die weiteren ausliegenden Kategorien sind: Aussehen, Wichtigkeit für die Menschheit, Material, Preis und Gewicht.

Als Objektkarte hast du den Begriff „Yogamatte“ gezogen. Du überlegst dir nun ein Objekt, das möglichst die gleiche Länge wie eine Yogamatte hat, um dein Team auf die Falle hinter der Kategorie „Länge“ hinzuweisen.

### GUTER TIPP

Ein guter Tipp wäre beispielsweise „Kühlschrank“, denn er hat eine ähnliche Länge wie eine Yogamatte. Zusätzlich unterscheidet sich ein Kühlschrank klar von einer Yogamatte in den Kategorien Aussehen, Wichtigkeit für die Menschheit, Material, Preis und Gewicht.

### SCHLECHTER TIPP

Ein Beispiel für einen schlechten Tipp wäre „Luftmatratze“. Diese hat zwar ebenfalls eine ähnliche Länge wie eine Yogamatte, jedoch hat sie auch einen ähnlichen Preis und ein ähnliches Gewicht wie eine Yogamatte. Außerdem können auch die Kategorien Aussehen und Wichtigkeit für die Menschheit nicht klar ausgeschlossen werden.

Nachdem du das gewählte Objekt auf dein Tableau geschrieben hast, geht es weiter mit **Phase 2: The Game**.

## OBJEKTKARTE TAUSCHEN

Ihr habt als Team genau **einmal** im Spiel die Möglichkeit, eine gezogene Objektkarte auszutauschen. Wer das tun möchte, spricht sich mit dem Team ab und legt zuerst die eigene Objektkarte zurück in die Schachtel. Danach nimmt man sich die auf dem Spielplan verdeckt liegende Objektkarte. Ihr kennt den neu gezogenen Begriff nicht und dürft auch nur einmal im gesamten Spiel die Karte tauschen. Der Kartenplatz wird also nicht wieder aufgefüllt, auch nicht in einem späteren Durchgang.



## Phase 2: The Game

### Stell deine Falle auf und lies deinen Tipp vor.

Die neugierigste Person von euch beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Zu Beginn deiner Runde schließen alle anderen deines Teams die Augen. Drehe dein Zahlenplättchen um (in unserem Beispiel die „2“), sodass nun die Falle sichtbar ist.

Stelle anschließend über jedes ausliegende Zahlenplättchen einen Becher, um alle Plättchen auf diese Art zu verdecken.



**Hinweis:** Fange immer an einem Ende an und überdecke dann ein Plättchen nach dem anderen, damit keine Bechergeräusche die ungefähre Position deiner Falle preisgeben können.

Sobald du damit fertig bist, bitte dein Team, die Augen wieder zu öffnen.

Zeige deinem Team nun deine beiden Objekte: Zum einen das vorgegebene Objekt auf deiner Karte, zum anderen das von dir aufgeschriebene Objekt. Ab jetzt darfst du keine Kommentare oder Gesten mehr machen, die deinem Team Tipps geben könnten.

Jetzt diskutiert dein Team darüber, neben welchen Kategorien **nicht** die Falle liegt.



**Hinweis:** Eure Aufgabe ist es also, die Kategorien zu finden, in denen sich die beiden Objekte **unterscheiden**. Die Falle, also die Kategorie, in der sich die beiden Objekte ähnlich sind, sollte am besten gar nicht aufgedeckt werden.

## Entfernt die Becher und überprüft eure Einschätzung.

Einigt euch gemeinsam auf eine Kategorie und entfernt den Becher vom Zahlenplättchen.



### RICHTIG GETIPPT

Ist auf dem Zahlenplättchen eine Ziffer zu sehen? Sehr gut! Ihr habt diese Kategorie korrekt ausgeschlossen. Stellt den Becher auf das nächste Wertungsfeld. Macht weiter mit der nächsten Kategorie!

### FALSCH GETIPPT

Auf dem Zahlenplättchen ist die Falle zu sehen? Pech gehabt, die Falle schnappt zu und ihr dürft diesen Becher leider nicht auf das nächste Wertungsfeld stellen. Die aktuelle Runde ist sofort für euch beendet.

Wiederholt das so lange, bis ihr entweder alle Zahlenplättchen aufgedeckt habt oder in die Falle getappt seid. Fahrt dann mit dem **Ende der Runde** fort.

**Hinweis:** Es ist nicht wichtig, gleich zu Anfang die Kategorie zu erraten, hinter der sich die Falle befinden könnte. Fangt am besten mit den Kategorien an, in denen sich die beiden Objekte eurer Meinung nach klar unterscheiden, und entfernt diese Becher zuerst. Tastet euch danach Schritt für Schritt zu den Kategorien vor, bei denen ihr euch unsicher seid.

## Ende der einen und Beginn der nächsten Runde.

Die Runde endet, sobald ihr erfolgreich alle Zahlenplättchen aufgedeckt oder den Becher von der Falle entfernt habt. Die nächste freie Zahl auf der Wertungsleiste, die nicht von einem Becher verdeckt ist, gibt an, wie viele Schritte ihr euren Punktemarker auf der Punkteleiste weiterbewegen dürft.

Die nächste Person im Uhrzeigersinn beginnt die nächste Runde, indem sie die Falle wieder auf die Zahlenseite dreht, eventuell übrige Becher von den Zahlenplättchen entfernt und die Becher von den Wertungsfeldern nimmt.

Dann geht es los mit ihrer Runde!

## Der Tipp jedes Teammitglieds wurde gespielt.

Habt ihr alle Objekte aus dem Team abgehandelt, endet ein Durchgang. Das Spiel mit 5 oder 6 Personen endet nach 1 Durchgang. Im Spiel mit 3 oder 4 Personen folgt 1 weiterer Durchgang.

**3 Personen:** 2 Durchgänge Ihr spielt insgesamt 6 Objekte.

**4 Personen:** 2 Durchgänge Ihr spielt insgesamt 8 Objekte.

**5 Personen:** 1 Durchgang Ihr spielt insgesamt 5 Objekte.

**6 Personen:** 1 Durchgang Ihr spielt insgesamt 6 Objekte.

## Einen neuen Durchgang starten (nur im Spiel zu 3. und 4.).

Um einen neuen Durchgang vorzubereiten, reinigt eure Tableaus, legt die Zahlenplättchen zurück in den Beutel und führt alle Schritte der **Phase 1: The Same** erneut durch. Danach spielt den neuen Durchgang, wie er in **Phase 2: The Game** beschrieben ist.

**Achtung:** Habt ihr im ersten Durchgang bereits die Objektkarte getauscht, wird der leere Kartenplatz **nicht** neu aufgefüllt (siehe **Phase 1: Objektkarte tauschen** auf Seite 5).

### SPIEL ZU ZWEIT

**Hinweis:** Möchtet ihr zu zweit **The Same Game** spielen, ist das ohne Regeländerung möglich. Hierfür stellt ihr zu Spielbeginn euren Punktemarker auf das Feld für 3/6 Personen und spielt danach 3 Durchgänge (also insgesamt 6 Objekte).

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ihr die vorgegebene Anzahl an Objekten gespielt habt.

Wie gut ihr abgeschnitten habt, könnt ihr auf der **Punkteleiste** sehen:

**Jedes Feld vor dem Blumenstrauß** Das war ... doch schon mal „ganz in Ordnung“! Vielleicht solltet ihr euch erst noch einmal an einem einfacheren Level versuchen ...?

**Blumenstrauß**  Ihr dürft euch gegenseitig aufmunternd auf die Schultern klopfen. Es hat nicht viel zum Sieg gefehlt.

**Bronze**  Ihr habt das Spiel **gewonnen** und könnt stolz auf eure Teamleistung sein. Aber ein bisschen was geht noch.

**Silber**  Das war beeindruckend, ihr habt **gewonnen**. Spielt direkt noch mal – und dann holt ihr sicher Gold!

**Gold**  Yeah! Ihr habt so was von **gewonnen**! Ab ins nächste, schwierigere **Level**!

### REGELN FÜR DIE AUSWAHL DER OBJEKTE

- Bei dem Objekt, das ihr aufschreibt, **muss** es sich um einen Gegenstand handeln, den ihr anfassen könnt. Nur von Menschen gemachte Objekte sind gültig. Pflanzen, Tiere, Wolken, Wasser, etc. sind nicht zulässig.
- Ihr dürft **keine Zahlen** verwenden.
- Außer dem Objekt darf **kein zusätzliches Wort**, wie z. B. ein Adjektiv, verwendet werden.
- Das Objekt darf **kein Material** enthalten: Kochlöffel wäre also ein gültiger Tipp, Holzkochlöffel jedoch nicht.
- Das Objekt **darf** ein zusammengesetztes Wort sein, das man in der Form auch in einem deutschen Wörterbuch finden könnte.

**Generell gilt:** Habt ihr das Gefühl, mit eurem Tipp etwas zu „schummeln“, dann schummelt ihr wahrscheinlich.

## BESCHREIBUNG DER KATEGORIEN

### Die ○ Kategorie

<b>Aussehen</b>	Die äußere Erscheinung des Objekts.
<b>Häufigkeit weltweit</b>	Die in der Gegenwart weltweit vorkommende Stückzahl des Objekts.
<b>Länge</b>	Die Länge der längsten Seite des Objekts.
<b>Material</b>	Die Materialien, aus denen das Objekt besteht.
<b>Preis</b>	Der Kaufpreis des Objekts.
<b>Verwendungszweck</b>	Die Anwendung, für die das Objekt gedacht ist.

### Die □ Kategorie

<b>Bewegung</b>	Die Bewegung des Objektes kann zustande kommen, indem sich Teile des Objekts bewegen (z.B. Kuckucksuhr), eine Person es bewegt (z.B. Schaukelpferd) oder es mit einer typischen Bewegung benutzt wird (z.B. Telefon ans Ohr halten).
<b>Komplexität des Aufbaus</b>	Wie komplex ist das Objekt aufgebaut? Es bezieht sich nicht auf die Produktion des Objekts.
<b>Wichtigkeit für die Menschheit</b>	Wie schlimm wäre es für die gesamte Menschheit, wenn es das Objekt ab morgen nicht mehr geben würde?

### Die ▽ Kategorie

<b>Erkläraufwand</b>	Die Menge an benötigten Informationen, um dieses Objekt sachgerecht benutzen zu können. Wie umfangreich wäre die Anleitung, die diesem Objekt beiliegen würde?
<b>Verwendungsdauer</b>	Die Dauer der Verwendung vom Beginn bis zum Ende einer aktiven Nutzung. Sie bezieht sich nicht auf die Verwendungsdauer über die gesamte Lebensdauer des Objekts.
<b>Verwendungshäufigkeit</b>	Die Anzahl an Tagen im Jahr, an denen das Objekt durchschnittlich genutzt wird.

### Die ◇ Kategorie

<b>Gewicht</b>	Das Gewicht des Objekts.
<b>Höhe des liegenden Objekts</b>	Die Höhe des Objekts, das so hingelegt wurde, dass es die geringste Höhe aufweist.
<b>Volumen</b>	Wie viel Raum nimmt das Objekt ein?

## KURZÜBERSICHT

Legt die Spieldauerkarte entsprechend eurer Personenzahl vor euch aus. Nehmt anschließend die Level-Übersichtskarten und baut das Spiel für euer ausgewähltes Level auf.

### PHASE 1: THE SAME

**Erfahrt, hinter welcher Kategorie sich in eurer Runde die Falle befindet.**

1. Zahlenplättchen aus dem Beutel ziehen und Zahl notieren.
2. Zahlenplättchen neben die Kategorien legen.
3. Die persönliche Falle bestimmen.

**Denkt euch alle gleichzeitig je einen Tipp aus.**

Überlegt euch ein Objekt, das in eurer Kategorie dem Objekt eurer Karte möglichst ähnlich ist, und schreibt es auf euer Tableau.

### PHASE 2: THE GAME

Die neugierigste Person von euch beginnt. Der Rest des Teams schließt die Augen.

1. Drehe dein Zahlenplättchen um, sodass die Falle sichtbar ist.
2. Verdecke alle Zahlenplättchen mit einem Becher.
3. Das Team öffnet wieder die Augen.
4. Präsentiere deinem Team deine Objektkarte und dein notiertes Objekt.
5. Dein Team diskutiert, welche Kategorie es ausschließen will.
6. Dein Team entfernt den Becher der ausgewählten Kategorie und überprüft seine Einschätzung.

### RICHTIG GETIPPT

Ist auf dem Zahlenplättchen eine Ziffer zu sehen, habt ihr die Kategorie korrekt ausgeschlossen. Stellt den Becher auf das nächste freie Wertungsfeld des Spielplans. Macht weiter mit der nächsten Kategorie.

### FALSCH GETIPPT

Ist auf dem Plättchen die Falle zu sehen, schnappt sie zu und ihr dürft diesen Becher leider nicht auf das nächste Wertungsfeld stellen. Die aktuelle Runde ist für euch vorbei.

### ENDE DER EINEN UND BEGINN DER NÄCHSTEN RUNDE.

- Wenn alle Zahlenplättchen aufgedeckt wurden oder die Falle zugeschnappt ist, endet die Runde.
- Bewegt den Punktemarker so viele Felder weiter, wie die Wertungsleiste angibt.
- Die nächste Person im Uhrzeigersinn beginnt eine neue Runde.

### ENDE DES SPIELS.

Das Spiel endet, sobald ihr die vorgegebene Anzahl an Objekten gespielt habt.

Wie gut ihr abgeschnitten habt, könnt ihr auf der **Punkteleiste** sehen.

## IMPRESSUM

**Autor:** Wolfgang Warsch  
**Illustration:** Christian Schupp  
**Layout:** Fiore GmbH Büro für Gestaltung  
**Realisation:** Michael Schmitt  
**Redaktion:** Kaddy Arendt, Andreas Langkamp  
**Lektorat:** Kerstin Fricke  
**Support:** Cyrill Callenius



**EDITION  
SPIELWIESE**

© 2023 Edition Spielwiese  
Simon-Dach-Str. 21  
10245 Berlin, Deutschland  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)



**Pegasus Spiele**

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH  
Am Straßbach 3  
61169 Friedberg, Deutschland  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

**Wir machen Spaß!**  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**/pegasusspiele**

v1.0 Alle Rechte vorbehalten.  
Nachdruck oder Veröffentlichung der  
Anleitung, des Spielmaterials oder der  
Illustrationen ist nur mit vorheriger  
Genehmigung erlaubt.