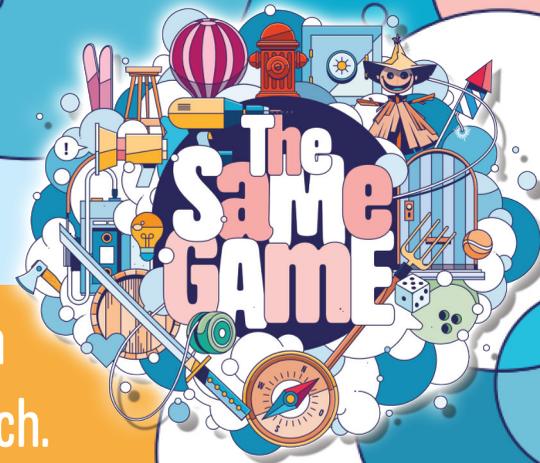


ERST DIESES
BEIBLATT UND
DANN DIE
ANLEITUNG
LESEN!

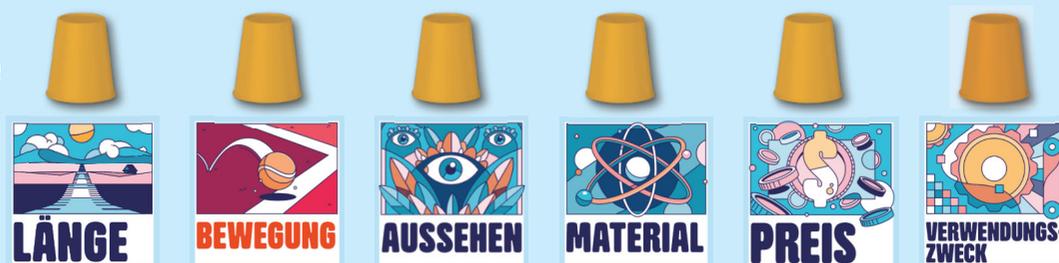


ACHTUNG! Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal und seid noch nicht mit den Regeln von **The Same Game** vertraut, lest euch zuerst dieses Beiblatt durch. Wir zeigen euch anhand eines Beispiels, was euch im Spiel erwartet.

The Same Game ist ein kooperatives Spiel. Das heißt: Ihr gewinnt entweder alle gemeinsam als Team oder ihr verliert zusammen gegen das Spiel. Ihr seht hier einen Teil des Spielaufbaus, wie er in einem bereits laufenden Spiel aussehen könnte. Euer Ziel ist es, möglichst viele gelbe Becher zu entfernen, da sie euch am Rundenende Siegpunkte bringen werden. Jedoch befindet sich unter einem der Becher eine Falle! Diesen Becher wollt ihr möglichst spät (oder am besten gar nicht) entfernen.

Wolfgang ist in der aktuellen Runde der Tippgeber. Nur er weiß, unter welchem der 6 Becher sich die Falle befindet. Er darf die Becher zwar nicht selber entfernen, jedoch darf er euch einen Tipp geben, unter welchem Becher sich die Falle befindet.

Wie ihr seht, liegt eine Kategoriekarte neben jedem Becher.



Wolfgang hat zu Rundenanfang das Objekt **Kettensäge** gezogen. Um euch auf den Becher mit der Falle hinzuweisen, hat er euch als Tipp das Objekt **Schreibtisch** aufgeschrieben. Wolfgang hat seinen Tipp so gewählt, dass sich diese 2 Objekte (**Kettensäge/Schreibtisch**) in **einer** der ausliegenden Kategorien sehr ähnlich sind.

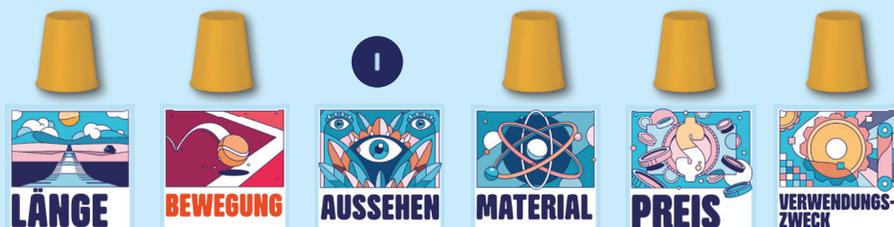
Neben dieser Kategorie steht der Becher mit der Falle. Das ist der Becher, den ihr **nicht** entfernen wollt.



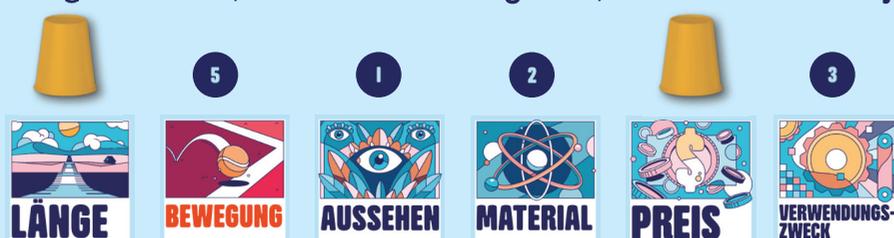
KETTENSÄGE



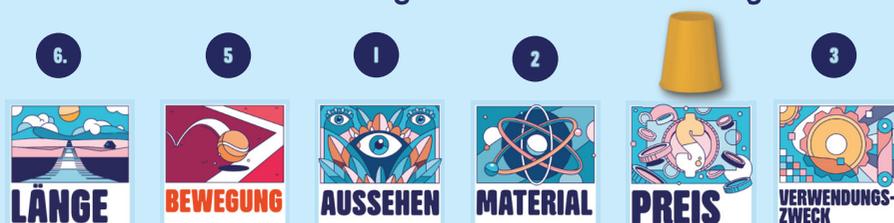
Nun seid ihr gefragt! Ihr wollt nun möglichst viele Becher entfernen, **ohne die Falle aufzudecken**. Der Hinweis **Kettensäge/Schreibtisch** weist wahrscheinlich **nicht** auf die Kategorie **AUSSEHEN** hin, da beide Objekte sehr unterschiedlich aussehen. Okay! Denn entfernt diesen Becher doch mal!



Glück gehabt! Es befindet sich **keine Falle** unter dem Becher, sondern nur ein harmloser Zahlenchip. Deshalb dürft ihr weitermachen. Wie wäre es, wenn ihr wohl die Becher neben **MATERIAL** und **VERWENDUNGSZWECK** entfernt, da sich auch hier die Kettensäge klar vom Schreibtisch unterscheidet? Und den Becher neben **BEWEGUNG** entfernt ihr auch gleich noch, da ihr der Meinung seid, dass sich beide Objekte auch klar unterschiedlich bewegen.



Gut! Da war wieder keine Falle drunter. Nun sind nur noch die beiden Becher neben **LÄNGE** und **PREIS** übrig. Nach kurzer Diskussion entscheidet ihr euch dafür, den Becher neben der Kategorie **LÄNGE** zu entfernen, da ein Schreibtisch doch meist länger ist als eine Kettensäge.



Und tatsächlich: Auch unter diesem Becher war die Falle nicht versteckt! Somit habt ihr die **perfekte Runde** gespielt, da am Schluss nur der Becher mit der Falle übrig blieb.

Wolfgang hat also zu Rundenbeginn die Kategorie **PREIS** zugewiesen bekommen, unter deren Becher er die Falle verstecken musste.



So, jetzt habt ihr einen Überblick darüber, was euch bei **THE SAME GAME** erwartet. Lest euch nun die Anleitung durch, um euch mit den Details des Spiels vertraut zu machen.

