



KOMPONENTEN



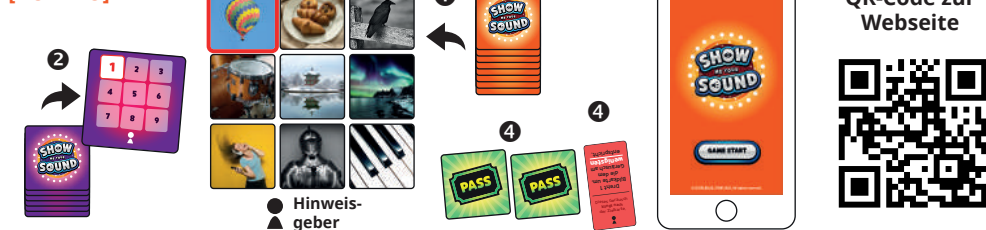
7+ Jahre | 2-8 Spieler | 20 Min.

1. BASISSPIEL

[ZIEL DES SPIELS]

- Die Spieler hören sich ein Geräusch an, und der Hinweisgeber nutzt die Hinweiskarte, um den anderen Spielern anzudeuten ob das Geräusch zur Zielkarte passt oder nicht.
- Die anderen Spieler besprechen den Hinweis und schliessen eine der Karten aus (= drehen sie um).
- Falls die anderen Spieler alle der Zielkarte umgedreht haben, **gewinnen alle Spieler** das Spiel zusammen.

[AUFBAU]



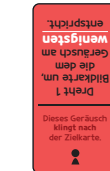
Wählt zufällig einen Spieler zum Hinweisgeber.

- Mischt die Bildkarten und zieht zufällig **9 Karten**. Legt sie, mit der Bildseite nach oben, vor den Hinweisgeber. Dies ergibt ein 3 x 3 Raster.
- Mischt die Auswahlkarten. Der Hinweisgeber **zieht eine** davon, und schaut sie sich alleine an.
- Das Spielersymbol der Auswahlkarte ist zum Hinweisgeber ausgerichtet. In diesem Beispiel ist die Zielkarte in Rot, links oben. Dies entspricht Position 1 auf der Auswahlkarte.
- Gibt dem Hinweisgeber die **Hinweiskarte**, sowie **2 Passkarten**.
- Geht mit einem Handy oder dem PC auf die Webseite (showmeyoursound.com oder **QR code**).
- Drückt den **"GAME START"** Knopf auf der Webseite.

1

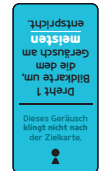
[SPIELABLAUF]

Drückt auf das **Lautsprechersymbol**, um das Geräusch zu wiederholen.
Der Hinweisgeber gibt den anderen Spielern einen Hinweis, indem er eine Seite der Hinweiskarte wählt.



Hinweisgeber

Falls das Geräusch **zur Zielkarte passt**, dreht er die Hinweiskarte auf die **rote** Seite.



Hinweisgeber

Falls das Geräusch **weniger gut zur Zielkarte passt**, dreht er die Hinweiskarte auf die **blaue** Seite.

Videobeispiel



ANMERKUNG:

- Niemand darf sprechen**, bevor der Hinweisgeber die Karte auf den Tisch legt.
- Nachdem der Hinweisgeber die Hinweiskarte auf den Tisch gelegt hat, dürfen sich die anderen Spieler frei austauschen, nur der Hinweisgeber nicht.
- Jeder der Spieler darf beliebig oft nochmals das **1 Lautsprechersymbol** drücken, um das Geräusch ein weiteres Mal anzuhören.

- Nun analysieren die anderen Spieler den Hinweis und sprechen sich ab. **2** Daraufhin **drehen sie 1 Bildkarte** um, von der sie glauben, dass sie nicht die Zielkarte ist. Falls die Karte nicht durch eine Mehrheitsabstimmung gewählt werden kann, entscheidet der Spieler links vom Hinweisgeber, welche der Karten umgedreht wird.

- 3 Dreht die Karte um und fährt folgendermaßen fort:**

A. Falls die umgedrehte Karte die Zielkarte ist, **verlieren alle Spieler sofort das Spiel**.
B. Falls die umgedrehte Karte NICHT die Zielkarte ist, geht das Spiel in die nächste Runde. Der Hinweisgeber drückt den **"NEXT SOUND"** Knopf auf der Webseite, und der Spielablauf oben wird wiederholt.

[SIEG]

Falls die letzte nicht umgedrehte Karte die Zielkarte ist, **gewinnen alle Spieler!**



PASSKARTE

Der Hinweisgeber darf **eine Passkarte nutzen**, bevor er die Hinweiskarte auf den Tisch legt. Entfernt 1 Passkarte und drückt den **"NEXT SOUND"** Knopf, um ein neues Geräusch abzuspielen.
Falls der Hinweisgeber schon 2 Passkarten genutzt hat, kann er keine weiteren im Verlauf dieses Spiels nutzen.

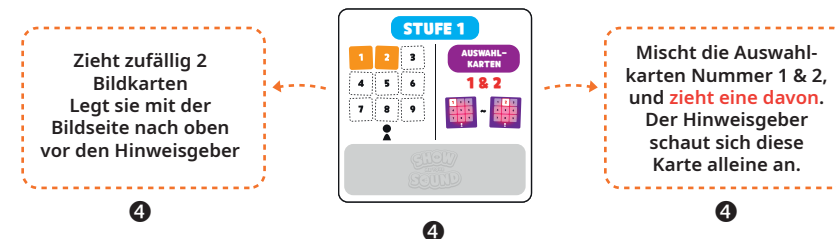
2

2. FORTGESCHRITTEN

[AUFBAU]

Es gelten die normalen Regeln, jedoch mit den folgenden Zusätzen:

- Der Hinweisgeber hat 1 Passkarte.
- Stapelt die 9 Auswahlkarten mit der Bildseite nach oben, in aufsteigender Reihenfolge
- Stapelt die 8 Stufenkarten mit der Bildseite nach oben, in aufsteigender Reihenfolge.
- Baut Stufe 1 wie hier beschrieben auf:



[SPIELABLAUF]

Folgt den gleichen Regeln wie im normalen Spiel, jedoch mit den folgenden Zusätzen:



STUFE GESCHAFFT!

Falls die letzte verbleibende Karte die Zielkarte ist...

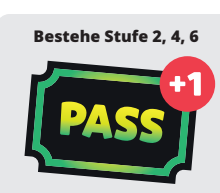
- Legt alle Bildkarten, die in dieser Stufe genutzt wurden zurück in die Schachtel.
- Der Hinweisgeber **erhält jeweils 1 Passkarte**, wenn die Spieler die Stufen 2, 4 und 6 geschafft haben.
- Der Spieler zur linken des Hinweisgebers wird der Hinweisgeber der nächsten Runde. Fahrt mit der nächsten Stufe fort.



STUFE NICHT GESCHAFFT...

Falls die Spieler die Zielkarte aufgedeckt haben...

- Nimmt alle nicht ausgeschlossenen Karten als **Strafkarten** (nimmt keine Karten, die schon umgedreht wurden).
- Legt alle in dieser Stufe schon umgedrehten Karten wieder zurück in die Schachtel.
- Erhältet keine Passkarten, wenn die Spieler die Stufen 2, 4 und 6 nicht schaffen.
- Der Spieler zur linken des Hinweisgebers wird der Hinweisgeber des nächsten Spiels. Fahrt mit der nächsten Stufe fort.



3

[SPIELENDEN]

- Falls die Spieler **10 oder mehr Karten** als Strafe erhalten haben, **verlieren die Spieler** sofort das Spiel.
- Falls die Spieler Stufe 8 **mit 9 oder weniger** Strafkarten beendet haben, **gewinnen die Spieler** das Spiel.

Zählt die Anzahl der Strafkarten und schaut hier nach wie gut ihr abgeschnitten habt!

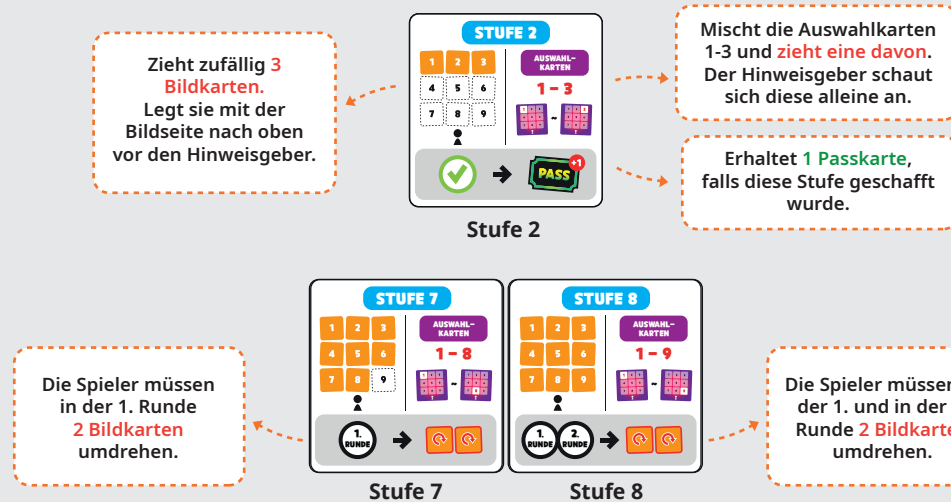
A. Spiel verloren



B. Gewonnen!

7-9 Karten	Gerade so geschafft!
4-6 Karten	Nicht schlecht!
1-3 Karten	Super! Eine beeindruckende Leistung!
0 Karten	Unglaublich! Ihr seid das PERFEKTE TEAM!

Stufenkarten



- Spieldesign:** Gary Kim, Hope S. Hwang, Yohan Goh
- Illustration & Test:** Olin Jeong
- Übersetzung:** JP Mertens

4

Vertrieb in DE, CH & AT durch
Nice Game Publishing GmbH
Friedsdrorfer Straße 194a Haus 3+5
53175 Bonn



www.nicegamepublishing.com