

## Inhalt

Das Spiel beinhaltet **300 DINGSBUMS-Karten** mit insgesamt **900 Aussagen**, **36 Aktionskarten**, **1 Spielblock** und **8 Bleistifte**.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, unter allen Aussagen die Aussage von **Dr. DINGSBUMS** zu erraten. Das Spiel endet nach einer von euch festgelegten Runden- oder Punktzahl. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

## Vorbereitung und Spielablauf

Mischt alle Karten gut durch und legt drei etwa gleich große Stapel mit der Rückseite nach oben in eure Mitte. Jeder Mitspieler bekommt einen Stift und ein Spielblatt, auf dem er seinen Namen notiert.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, dessen **Haarschnitt** am weitesten zurück liegt. Er zieht eine Karte und ist nun für diese Runde **Dr. DINGSBUMS**. Von der **DINGSBUMS-Karte** wählt er eine der drei Aussagen aus und liest sie laut vor. In jeder Aussage ist das Wort **DINGSBUMS** enthalten. Es ist nun die Aufgabe von jedem Spieler, das Wort **DINGSBUMS** mit einem beliebigen, passenden Wort oder Satz verdeckt zu ersetzen und auf dem Spielblatt zu notieren. Die Spielblätter mit den Antworten gehen dann verdeckt an **Dr. DINGSBUMS**. Nun werden alle Antworten (einschließlich seiner eigenen Antwort) von ihm gemischt, begutachtet und anschließend zweimal laut und deutlich vorgelesen.

## Beispiel

- 1 Ich bin schon mal wegen **DINGSBUMS** aus der Disko geschmissen worden.
- 2 **Hauttiere sind toll. Besonders mag ich DINGSBUMS.**
- 3 Mein Lieblingsplüschtier aus Kindertagen war ein/e **DINGSBUMS** und ich nannte es liebevoll **DINGSBUMS**.

**Dr. DINGSBUMS** wählt Satz Nr. zwei. Folgende Antworten könnten dann beispielsweise gegeben werden:

- |                      |   |                                      |
|----------------------|---|--------------------------------------|
| <b>Dr. DINGSBUMS</b> | : | ... welche, die man streicheln kann. |
| <b>Spieler 1</b>     | : | ... Katzen.                          |
| <b>Spieler 2</b>     | : | ... eines ohne Fell.                 |
| <b>Spieler 3</b>     | : | ... die, die wenig Pflege brauchen.  |
| <b>Spieler 4</b>     | : | ... Tiere, die im Aquarium leben.    |

## ACHTUNG!

Alle Antworten sollten immer aus der Sicht von **Dr. DINGSBUMS** geschrieben werden, um die Chance auf Punkte zu erhöhen. (siehe Punkteverteilung).

Hierbei ist es wichtig, dass **Dr. DINGSBUMS** sich alle Antworten vorher durchliest. Nur so kann er alle Antworten flüssig wiedergeben und somit unentdeckt bleiben.

Nun muss jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn tippen, welche der vorgelesenen Antworten von **Dr. DINGSBUMS** stammt. Nachdem alle Mitspieler ihren Tipp abgegeben haben, wird die Runde von **Dr. DINGSBUMS** aufgelöst und die Punkte werden zugeteilt (siehe Punkteverteilung). Diese werden nun von jedem Mitspieler auf seinem eigenen Spielblatt notiert. Danach beginnt eine neue Runde. Nun übernimmt der nächste Spieler die Rolle von **Dr. DINGSBUMS**.

## Punkteverteilung

### § 1 SPIELER ERRÄT RICHTIGE ANTWORT

Jeder Spieler, der die Antwort von **Dr. DINGSBUMS** erraten konnte, bekommt **+1 Punkt**.

### § 2 SPIELER TIPPT FALSCHEN ANTWORT

Tippt ein Mitspieler eine Antwort, die nicht von **Dr. DINGSBUMS** ist, bekommt er **keinen Punkt**.

### § 3 SPIELER TÄUSCHT MITSPIELER

Kann ein Mitspieler einen anderen mit seiner Aussage täuschen, indem seine Antwort für die von **Dr. DINGSBUMS** gehalten wird, bekommt er für jeden getäuschten Mitspieler jeweils **+1 Punkt**.

### § 4 Dr. DINGSBUMS HAT ERFOLGREICH GETÄUSCHT

**Dr. DINGSBUMS** bekommt jeweils **+1 Punkt** für jeden Mitspieler, welcher seine Antwort nicht erraten konnte.

### § 5 DIE PERFEKTE RUNDE – für die Mitspieler

Haben alle Mitspieler die Antwort von **Dr. DINGSBUMS** erraten, gibt es für alle außer für **Dr. DINGSBUMS** **+2 Punkte**. **Dr. DINGSBUMS** bekommt in diesem Fall keine Punkte.

### § 6 DIE PERFEKTE RUNDE – für Dr. DINGSBUMS

Konnte **Dr. DINGSBUMS** alle Mitspieler täuschen, bekommt er zusätzlich **+1 Punkt** zu seinen regulär verdienten Punkten dazu. Bitte beachtet, dass in diesem Fall noch Punkte für die Täuschungen der Mitspieler verteilt werden müssen. (Siehe § 3)

### Dr. DINGSBUMS ALS „DER GERECHTE“ (ALTERNATIVMODUS)

**Dr. DINGSBUMS** bekommt grundsätzlich keine Punkte. Es werden nur Punkte für die erfolgreichen Täuschungen der Mitspieler vergeben. In diesem Modus entfallen die Paragraphen 4-6 komplett.

## Aktionskarten

Wird eine Aktionskarte aufgedeckt, gilt ihre Aktion für die darunterliegende **DINGSBUMS-Karte**. Werden zwei oder mehrere Aktionskarten nacheinander gezogen, dann gilt nur die Aktion der zuletzt gezogenen Karte. Folgende Aktionskarten sind im Spiel:



### Wahrheit

Bei einer Wahrheitskarte muss **Dr. DINGSBUMS** auf die dann folgende **DINGSBUMS-Karte** immer wahrheitsgemäß antworten.



### Rezepte 1-3

Bei einer Rezeptkarte hat **Dr. DINGSBUMS** nicht die freie Auswahl zwischen den Aussagen, sondern muss die auf der Rezeptkarte vorgegebene Aussage nehmen. Alle Punkte, die in dieser Runde verteilt werden, zählen doppelt.



## Beispiel normale Runde

**Beispielsatz:** Haustiere sind toll. Besonders mag ich **DINGSBUMS**.

### Antwort Tipp

### Punkteverteilung



Hunde

-

**Dr. DINGSBUMS** erhält **+2 Punkte**, da zwei Mitspieler (C und D) seine Antwort nicht erraten haben.



Hasen

Hunde

**Spieler A** erhält **+1 Punkt**, da er die richtige Antwort von **Dr. DINGSBUMS** erraten konnte.



Mäuse

Hunde

**Spieler B** erhält **+2 Punkte**, da er die richtige Antwort von **Dr. DINGSBUMS** erraten konnte & ein Mitspieler (C) seine Antwort gewählt hat.



Katzen

Mäuse

**Spieler C** erhält **+1 Punkt**, da ein Mitspieler (D) seine Antwort gewählt hat.



Fische

Katzen

**Spieler D** erhält **0 Punkte**, da er die Antwort von **Dr. DINGSBUMS** nicht erraten hat und kein Mitspieler seine Antwort gewählt hat.

## Sonderfälle

### Dopplung 1

Schreibt ein Mitspieler das Gleiche wie **Dr. DINGSBUMS**, erhält er dafür nach der Auflösung **+1 Punkt**, bekommt aber keine weiteren Punkte, wenn seine Antwort erraten wurde, da es sich um dieselbe Antwort wie die von **Dr. DINGSBUMS** handelt. Errät er die richtige Antwort von **Dr. DINGSBUMS** (nennt damit quasi seine eigene Antwort), erhält er regulär **+1 Punkt** und kann damit in dieser Runde **maximal 2 Punkte** bekommen.

## Beispiel Sonderfall – Dopplung 1

Antwort	Tipp	Punkteverteilung
 <b>Hunde</b>	<input type="text" value="-"/>	<b>Dr. DINGSBUMS</b> erhält <b>+1 Punkte</b> , da ein Mitspieler (D) seine Antwort nicht erraten hat.
 <input type="text" value="Hasen"/>	<b>Hunde</b>	<b>Spieler A</b> erhält <b>+1 Punkt</b> , da er die richtige Antwort von <b>Dr. DINGSBUMS</b> erraten konnte.
 <b>Hunde</b>	<b>Hunde</b>	<b>Spieler B</b> erhält <b>+2 Punkte</b> , da er die richtige Antwort von <b>Dr. DINGSBUMS</b> erraten konnte & sie sich mit seiner eigenen eins zu eins deckt.
 <input type="text" value="Katzen"/>	<b>Hunde</b>	<b>Spieler C</b> erhält <b>+2 Punkte</b> , da er die richtige Antwort von <b>Dr. DINGSBUMS</b> erraten konnte <b>und</b> ein Mitspieler (D) seine Antwort gewählt hat. <b>Spieler B</b> bekommt in diesem Fall keinen weiteren Punkt, da sich seine Antwort mit der von <b>Dr. DINGSBUMS</b> deckt.
 <input type="text" value="Fische"/>	<input type="text" value="Katzen"/>	<b>Spieler D</b> erhält <b>0 Punkte</b> , da er die Antwort von <b>Dr. DINGSBUMS</b> nicht erraten hat und kein Mitspieler seine Antwort gewählt hat.

### Dopplung 2

Wenn zwei Mitspieler untereinander die gleiche Antwort geschrieben haben, bekommen beide, wenn ihre Antwort gewählt wurde jeweils **+1 Punkt pro** getäuschten Mitspieler.

## Beispiel Sonderfall – Dopplung 2

Antwort	Tipp	Punkteverteilung
 <b>Hunde</b>	<input type="text" value="-"/>	<b>Dr. DINGSBUMS</b> erhält <b>+2 Punkte</b> , da zwei Mitspieler (C und D) seine Antwort nicht erraten haben.
 <input type="text" value="Hasen"/>	<b>Hunde</b>	<b>Spieler A</b> erhält <b>+1 Punkt</b> , da er die richtige Antwort von <b>Dr. DINGSBUMS</b> erraten konnte.
 <input type="text" value="Katzen"/>	<b>Hunde</b>	<b>Spieler B</b> erhält <b>+3 Punkte</b> , da er die richtige Antwort von <b>Dr. DINGSBUMS</b> erraten konnte, der Mitspieler mit der gleichen Antwort (C) diese gewählt hat und ein weiterer Mitspieler (D) die gleiche Antwort ebenfalls gewählt hat.
 <input type="text" value="Katzen"/>	<input type="text" value="Katzen"/>	<b>Spieler C</b> erhält <b>+1 Punkt</b> , da ein Mitspieler (D) die gleiche Antwort gewählt hat, bekommt aber selbst keinen Punkt für die Wahl der gleichen (seiner) Antwort.
 <input type="text" value="Fische"/>	<input type="text" value="Katzen"/>	<b>Spieler D</b> erhält <b>0 Punkte</b> , da er die Antwort von <b>Dr. DINGSBUMS</b> nicht erraten hat und kein Mitspieler seine Antwort gewählt hat.