

Inhalt

Das Spiel beinhaltet **300 DUMMBATZ-Karten** mit jeweils einer Rubrik und **5** Begriffen, **7** abwischbare **Spielerboards**, **1 DUMMBATZ-Board**, **1 Punkteboard** sowie **8 Folienstifte** mit Radierfilz.

Ziel des Spiels

Für den **DUMMBATZ** ist das Ziel des Spiels, den von den Mitspielern umschriebenen Begriff zu erraten und bestenfalls unentdeckt zu bleiben. Die Mitspieler wiederum haben das Ziel, den **DUMMBATZ** unter ihnen zu finden. 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. Nehmt jetzt von den Spielerboards ein Board weniger als Mitspieler teilnehmen sowie das **DUMMBATZ-Board**. Die übrigen Boards werden nicht benötigt. Jeder bekommt einen Stift.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, dessen **Fingernägel** am längsten sind. Er bekommt zunächst **alle** Boards, zieht verdeckt eine **DUMMBATZ-Karte** und wählt stillschweigend einen der fünf Begriffe aus.

Dann schreibt er seinen gewählten Begriff auf die leeren **Spielerboards**. Ein beschriebenes Spielerboard legt er verdeckt vor sich, die anderen gibt er verdeckt seinem linken Nachbarn. Dieser mischt die verbleibenden Spielerboards zusammen mit dem **DUMMBATZ-Board** und verteilt sie unter den Mitspielern. Dies passiert komplett verdeckt, sodass niemand weiß, wer das **DUMMBATZ-Board** bekommen hat. Jeder Spieler schaut sich nun **verdeckt** sein Board an. Der Spieler, der das **DUMMBATZ-Board** bekommen hat, ist diese Runde der **DUMMBATZ**. Nun nennt der Spieler, der den Begriff gewählt hat, die Rubrik (oben auf der Karte), und der Mitspieler zu seiner Linken nennt als Erster einen beschreibenden Tipp, der irgendetwas mit dem Begriff auf seinem Board zu tun hat. Danach folgen die anderen Mitspieler nacheinander mit ihren Tipps.

RUBRIK

RUBRIK
EXOTISCHES TIER

Kamel

Panda

Faultier

Gürteltier

Affe

Beispiel

BEGRIFFE



Der **DUMMBATZ** versucht nun, anhand der genannten Tipps seiner Mitspieler zu erraten, welcher Begriff gesucht wird. Wenn der **DUMMBATZ** an der Reihe ist, muss auch er (mehr oder weniger ahnungslos) versuchen den gesuchten Begriff zu beschreiben, ohne dabei als **DUMMBATZ** erkannt zu werden. Die Mitspieler wiederum versuchen, anhand aller genannten Tipps festzustellen, wer von ihnen der **DUMMBATZ** sein könnte.

Nach zwei Runden, wenn also jeder zwei Tipps genannt hat, schreibt der **DUMMBATZ** den seiner Meinung nach umschriebenen Begriff auf seine Karte. Alle anderen Mitspieler schreiben den Namen des Spielers auf, der ihrer Meinung nach der **DUMMBATZ** ist. Nun drehen alle gemeinsam ihre Boards um und die Auswertung beginnt. Danach werden die Spielerboards komplett gereinigt, an den nächsten Spieler gegeben und eine neue Runde beginnt.

TIPP:

Wenn der **DUMMBATZ** einen Begriff aufschreibt, der sehr nah am gesuchten Begriff liegt, entscheidet die Gemeinschaft im Zweifelsfall, ob der **DUMMBATZ** einen Punkt bekommt oder nicht.

Punkteverteilung

§ 1 MITSPIELER

Jeder Spieler, der den **DUMMBATZ** erraten konnte, bekommt **+1 Punkt**.

§ 2 DUMMBATZ

Konnte der **DUMMBATZ** den gesuchten Begriff erraten, bekommt er **+1 Punkt**. Für jeden Mitspieler, der den **DUMMBATZ** nicht erkannt hat, bekommt der **DUMMBATZ** jeweils **+1 Punkt** zusätzlich.

§ 3 SONDERFALL 1 DIE PERFEKTE RUNDE – für die Mitspieler

Konnten **alle** Mitspieler den **DUMMBATZ** erraten und hat dieser selbst den gesuchten Begriff **nicht** gefunden, bekommen alle Mitspieler in dieser Runde **+2 Punkte**. Der **DUMMBATZ** geht leer aus.

§ 4 SONDERFALL 2 DIE PERFEKTE RUNDE – für den DUMMBATZ

Konnte der **DUMMBATZ** alle Mitspieler täuschen und zusätzlich den gesuchten Begriff erraten, bekommt er zusätzlich **+1 Punkt** zu seinen regulär verdienten Punkten **dazu**. Die Mitspieler gehen leer aus.

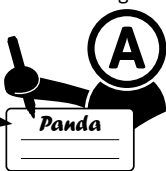


Beispiel

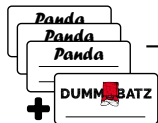
Spieler A beginnt. Er zieht eine **DUMMBATZ-Karte**, wählt den Begriff „Panda“ aus und nennt die Rubrik „EXOTISCHES TIER“. Spieler B nennt nun seinen ersten Tipp. Spieler D ist in diesem Szenario der nichtwissende **DUMMBATZ** und kennt als Einziger den gesuchten Begriff nicht. Eine normale Runde, könnte nun wie folgt ablaufen:

BEISPIEL

1 Spieler A zieht eine **DUMMBATZ**-Karte & wählt einen Begriff ...



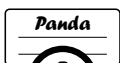
3 ... gibt das ver...



2 ... schreibt dann den Begriff auf alle **Spielerboards** & behält eines ...

ERÖFFNUNG

TIPPRU...



nennt Rubrik
(EXOTISCHES TIER)

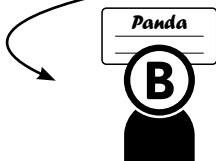


1. Tipp
„Bambus“



2. Tipp
„dichtes F...

TIPPRU...



6. Tipp
„faul“

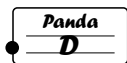


7. Tipp
„weiß“



8. n...
„kle...

AUSWE...



Spieler B denkt, der
DUMMBATZ ist:
Spieler D

Spieler B bekommt
+1 Punkt, da er den
DUMMBATZ erraten hat.



Spieler C denkt, der
DUMMBATZ ist:
Spieler E

Spieler C bekommt **keine**
Punkte, da er einen
falschen Mitspieler für
den **DUMMBATZ** hielt.



Spieler D ...
der Beg...
Par...

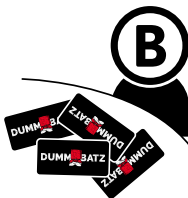
Spieler D ...
+1 Punkt für
Erraten des
Begriffes un...
+2 Punkte,
Mitspieler täu...

GRUNDE

TIPP:

Nach dem Beschriften der Karten bitte darauf achten, die Tinte nicht zu verwischen.

...nn **Spielerboards + DUMMBATZ-Board**
...eckt Spieler B zu seiner Linken



4 Spieler B **mischt & verteilt** die Boards an die übrigen Mitspieler (behält selbst ebenfalls eines der Boards).

UNDE 1



...ell“



3. rät „selten“



4. Tipp „kann gut klettern“



5. Tipp „schwarz“

UNDE 2

...BATZ



...ät
...ein“



9. Tipp „China“



10. Tipp „niedlich“

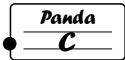
RTUNG

...BATZ

...da

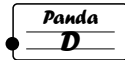
...D denkt,
...griff ist:
...da

...bekommt
...das richtige
...gesuchten
...und noch mal
...da er zwei
...schen konnte.



Spieler E denkt, der DUMMBATZ ist: **Spieler C**

Spieler E bekommt **keine** Punkte, da er einen falschen Mitspieler für den **DUMMBATZ** hielt.



Spieler A denkt, der DUMMBATZ ist: **Spieler D**

Spieler A bekommt **+1 Punkt**, da er den **DUMMBATZ** erraten hat.