

## Inhalt

Das Spiel beinhaltet **270 Kategorie-Karten**, **30 Aktionskarten**, **8 abwischbare Antwortboards**, **8 Folienstifte** mit **Radierfilz** sowie **120 Wettchips**.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, stets die „**Gemeinsame Sache**“ zu finden. Jeder Spieler schreibt zu einer Kategorie einen seiner Meinung nach passenden Begriff auf. Der meistgenannte Begriff ist die „**Gemeinsame Sache**“ und gewinnt die Runde. Das Spiel endet nach einer von euch festgelegten Runden- oder Punktzahl. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

## Vorbereitung und Spielablauf

Mischt alle **Kategorie-Karten** gut durch und legt drei etwa gleich große Stapel mit der Rückseite nach oben in eure Mitte. Jeder Mitspieler bekommt ein **Antwortboard**, einen **Folienstift** und **3 Wettchips** (jeweils einen 1er, 2er und 3er). Die übrigen **Wettchips** werden nun ebenfalls in die Mitte gelegt. Sie bilden die „Bank“.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der am **grimmigsten** gucken kann. Er zieht eine **Kategorie-Karte** und liest die Kategorie laut vor.

KATEGORIE



**EIN**  
**AUTOTEIL**

Nun müssen alle Spieler verdeckt auf ihr **Antwortboard** den Begriff schreiben, den sie für den logischsten, naheliegensten und dominantesten Begriff der Kategorie halten. Es gewinnen am Ende nur die Spieler, deren Begriff am häufigsten aufgeschrieben wurde. Nach dem Aufschreiben des Begriffes werden die **Antwortboards** verdeckt hingelegt und das Wetten beginnt. Je nachdem, wie sicher ihr euch bei eurem Begriff seid, könnt ihr entweder auf einen Einsatz verzichten oder **einen** bis **maximal drei** Punkte auf euren Sieg setzen. Gehört euer Begriff tatsächlich zu den meistgenannten, bekommt ihr **+1 regulären Punkt** (als Chip von der Bank).

Wenn ihr gewettet habt und euer Begriff der meistgenannte ist, bekommt ihr von der Bank zusätzlich euren Gewinn in Höhe eures Einsatzes ausgezahlt (euren Einsatz bekommt ihr ebenfalls zurück).

Bei beispielsweise drei eingesetzten Wettchips bekommt ihr bei richtiger Antwort also insgesamt **4 neue Punkte** von der Bank und eure drei eingesetzten Punkte zurück. Verliert ein Mitspieler, bekommt er keinen Chip und sein Einsatz geht an die Bank. Gewettet wird im Uhrzeigersinn, ausgehend vom Spieler, der die Kategoriekarte gezogen hat.

Haben alle Mitspieler ihren Begriff aufgeschrieben und ihre Wetten platziert, werden die Antwortboards **nacheinander**, ausgehend vom Kartenzieher, umgedreht. Ist ein Begriff nun mehrheitlich aufgeführt, gewinnen alle Spieler, die diesen Begriff aufgeschrieben haben. Alle anderen verlieren. Bei Gleichstand zweier oder mehrerer Begriffe gehen alle Einsätze an die Bank und niemand erhält Punkte.

Bei Begriffen, die eine gleiche oder nahezu gleiche Bedeutung haben, entscheidet die Gemeinschaft situationsabhängig, ob sie als richtige Antwort zählen oder nicht.

**Beispiel 1:** Bei der Kategorie **Tauchen** könnten nun die Begriffe **Luftflasche** und **Sauerstoffflasche** oder auch **O<sup>2</sup>** von der Gemeinschaft als „sinngleich“ und damit als richtige Antwort gewertet werden.

**Beispiel 2:** Bei der Kategorie **Beruf** könnten nun die Begriffe **Arzt** und **Doktor** von der Gemeinschaft als „sinngleich“ und damit als richtige Antwort gewertet werden.

## Wetten

Gewinnt ihr eine Runde mit eurem Begriff, bekommt ihr einen Punkt von der Bank. Da der Spieler mit den meisten Punkten am Ende der Gewinner ist, könnte das Wetten auf euren Begriff helfen, schnell Chips/Punkte zu verdienen. Durch das Wetten habt ihr die Möglichkeit, euren Wetteinsatz zu verdoppeln. Im Spiel gibt es drei Wettchips, die sich in ihrem Wert unterscheiden.



Je nachdem, wie sicher ihr euch bei eurem Begriff seid, könnt ihr entweder auf einen Einsatz **verzichten** oder **einen** bis **maximal drei** Punkte auf euren Sieg setzen.

Wettchips können in der Bank jederzeit in kleinere oder größere Einheiten gleichen Wertes gewechselt werden.

## Handicap

Der Spieler, der an der Reihe ist, eine Kategoriekarte zu ziehen, hat jedes Mal, nachdem er eine Karte gezogen hat, die Möglichkeit, einen Begriff oder eine Rubrik von den möglichen Antworten zu verbieten. Das Verbot wird den Mitspielern nach dem Vorlesen der Kategorie mitgeteilt. Dieser Begriff oder ein Begriff aus der genannten Rubrik darf in dieser Runde nicht als Antwort aufgeschrieben werden. Schreibt ein Mitspieler trotzdem einen verbotenen Begriff auf, bekommt er in dieser Runde keine Punkte und verliert seinen Einsatz. Es ist grundsätzlich immer dem Kartenzieher überlassen, ob er ein Handicap festlegen will oder nicht.

### Beispiel Handicap eines Begriffs:

Bei der Kategorie **Auto** könnte der Begriff „**Motor**“ mit einem Handicap versehen werden. Obwohl naheliegend, ist dieser Begriff in dieser Runde verboten.

### Beispiel Handicap einer Rubrik:

Bei der Kategorie **Kunst** könnte die Rubrik „**aus Holz**“ mit einem Handicap versehen werden. **Alle** Objekte die aus Holz sind, wie Pinsel oder Bleistifte, sind nun in dieser Runde verboten.

## ACHTUNG!

**Spielt das Spiel ausschließlich mit den dazugehörigen Wettchips und niemals um Geld oder Sachwerte! Unser Spiel ist ausschließlich zur Unterhaltung gedacht und wir übernehmen keinerlei Haftung für etwaige, durch Missbrauch verursachte Schäden.**



## Doppelte Chance

Zieht ein Spieler eine oder mehrere „**Doppelte Chance**“-Aktionskarten, kann er sie im Laufe des Spiels einsetzen. Wird eine Kategoriekarte gezogen, hat er dann die Möglichkeit, bei einer Runde zwei Begriffe anstatt nur einen aufzuschreiben. Es darf jedoch nur **maximal eine Karte pro Spieler** in einer Runde verwendet werden. Nicht sofort eingesetzte Aktionskarten werden, für alle sichtbar, offen vor den Spieler gelegt, bis sie eingesetzt werden. Ausgespielte Aktionskarten werden nach der Runde aus dem Spiel genommen.

Bei der „**Doppelten Chance**“ zählen immer **beide** aufgeschriebenen Begriffe gleichwertig. Kommt es dadurch in einer Runde zu einem Gleichstand ohne eindeutige Mehrheit, gehen alle Einsätze an die Bank und niemand gewinnt.

## Beispielrunde mit Handicap. Kategorie: Autoteil

- A** Spieler A zieht eine Kategoriekarte, nennt die Kategorie **Autoteil** und nennt „**Motor**“ als Handicap für diese Runde.

	Antwort (verdeckt)	Wette	Ableich	Auswertung
<b>A</b>	Rad	(max.)	<b>Rad</b>	+1 Punkt, da Teil der alleinigen Mehrheit, plus Einsatz wird verdoppelt (+3 Punkte zusätzlich).
<b>B</b>	Antenne		Antenne	Keine Punkte, da kein Teil der Mehrheit. Einsatz geht an die Bank (-1 Punkt).
<b>C</b>	Rad		<b>Rad</b>	+1 Punkt, da Teil der alleinigen Mehrheit, plus Einsatz wird verdoppelt (+2 Punkte zusätzlich).
<b>D</b>	Tür	(max.)	Tür	Keine Punkte, da kein Teil der Mehrheit. Einsatz geht an die Bank (-3 Punkte).
<b>E</b>	Spiegel	—	Spiegel	Keine Punkte, da kein Teil der Mehrheit.

## Beispielrunde mit doppelter Chance. Kategorie: Haustier

- A** Spieler A zieht eine Kategoriekarte, nennt die Kategorie **Haustier**, nennt aber kein Handicap für diese Runde.
- C** Spieler C entscheidet sich, seine „**Doppelte Chance**“-Karte auszuspielen und kann so zwei gleichwertige Begriffe nennen.

	Antwort (verdeckt)	Wette	Ableich	Auswertung
<b>A</b>	Katze	(max.)	<b>Katze</b>	+1 Punkt, da Teil der alleinigen Mehrheit, plus Einsatz wird verdoppelt (+3 Punkte zusätzlich).
<b>B</b>	Fisch		Fisch	Keine Punkte, da kein Teil der Mehrheit. Einsatz geht an die Bank (-1 Punkt).
<b>C</b> x2	Katze Hund		<b>Katze</b> Hund	Hat zwei gleichwertige Antworten. +1 Punkt, da Teil der <b>alleinigen</b> Mehrheit, der Einsatz wird regulär verdoppelt (+2 Punkte zusätzlich).
<b>D</b>	Hund	(max.)	Hund	Keine Punkte, da kein Teil der Mehrheit. Einsatz geht an die Bank (-3 Punkte).
<b>E</b>	Katze	—	<b>Katze</b>	+1 Punkt, da Teil der alleinigen Mehrheit.

## Handicap

Der Spieler, der an der Reihe ist, eine Kategoriekarte zu ziehen, hat jedes Mal, nachdem er eine Karte gezogen hat, die Möglichkeit, einen Begriff oder eine Rubrik von den möglichen Antworten zu verbieten. Das Verbot wird den Mitspielern nach dem Vorlesen der Kategorie mitgeteilt. Dieser Begriff oder ein Begriff aus der genannten Rubrik darf in dieser Runde nicht als Antwort aufgeschrieben werden. Schreibt ein Mitspieler trotzdem einen verbotenen Begriff auf, bekommt er in dieser Runde keine Punkte und verliert seinen Einsatz. Es ist grundsätzlich immer dem Kartenzieher überlassen, ob er ein Handicap festlegen will oder nicht.

### Beispiel Handicap eines Begriffs:

Bei der Kategorie **Auto** könnte der Begriff „**Motor**“ mit einem Handicap versehen werden. Obwohl naheliegend, ist dieser Begriff in dieser Runde verboten.

### Beispiel Handicap einer Rubrik:

Bei der Kategorie **Kunst** könnte die Rubrik „**aus Holz**“ mit einem Handicap versehen werden. **Alle** Objekte die aus Holz sind, wie Pinsel oder Bleistifte, sind nun in dieser Runde verboten.

## ACHTUNG!

**Spielt das Spiel ausschließlich mit den dazugehörigen Wettchips und niemals um Geld oder Sachwerte! Unser Spiel ist ausschließlich zur Unterhaltung gedacht und wir übernehmen keinerlei Haftung für etwaige, durch Missbrauch verursachte Schäden.**



## Doppelte Chance

Zieht ein Spieler eine oder mehrere „**Doppelte Chance**“-Aktionskarten, kann er sie im Laufe des Spiels einsetzen. Wird eine Kategoriekarte gezogen, hat er dann die Möglichkeit, bei einer Runde zwei Begriffe anstatt nur einen aufzuschreiben. Es darf jedoch nur maximal eine Karte pro Spieler in einer Runde verwendet werden. Nicht sofort eingesetzte Aktionskarten werden, für alle sichtbar, offen vor den Spieler gelegt, bis sie eingesetzt werden. Ausgespielte Aktionskarten werden nach der Runde aus dem Spiel genommen.

Bei der „**Doppelten Chance**“ zählen immer beide aufgeschriebenen Begriffe gleichwertig. Kommt es dadurch in einer Runde zu einem Gleichstand ohne eindeutige Mehrheit, gehen alle Einsätze an die Bank und niemand gewinnt.

## Beispielrunde mit Handicap. Kategorie: Autoteil

**A** Spieler A zieht eine Kategoriekarte, nennt die Kategorie **Autoteil** und nennt „**Motor**“ als Handicap für diese Runde.

	Antwort (verdeckt)	Wette	Abgleich	Auswertung
<b>A</b>	Rad	(max.)	<b>Rad</b>	+1 Punkt, da Teil der alleinigen Mehrheit, plus Einsatz wird verdoppelt (+3 Punkte zusätzlich).
<b>B</b>	Antenne		Antenne	Keine Punkte, da kein Teil der Mehrheit. Einsatz geht an die Bank (-1 Punkt).
<b>C</b>	Rad		<b>Rad</b>	+1 Punkt, da Teil der alleinigen Mehrheit, plus Einsatz wird verdoppelt (+2 Punkte zusätzlich).
<b>D</b>	Tür		Tür	Keine Punkte, da kein Teil der Mehrheit. Einsatz geht an die Bank (-3 Punkte).
<b>E</b>	Spiegel	—	Spiegel	Keine Punkte, da kein Teil der Mehrheit.

## Beispielrunde mit doppelter Chance. Kategorie: Haustier

**A** Spieler A zieht eine Kategoriekarte, nennt die Kategorie **Haustier**, nennt aber kein Handicap für diese Runde.

**C** Spieler C entscheidet sich, seine „**Doppelte Chance**“-Karte auszuspielen und kann so zwei gleichwertige Begriffe nennen.

	Antwort (verdeckt)	Wette	Abgleich	Auswertung
<b>A</b>	Katze	(max.)	<b>Katze</b>	+1 Punkt, da Teil der alleinigen Mehrheit, plus Einsatz wird verdoppelt (+3 Punkte zusätzlich).
<b>B</b>	Fisch		Fisch	Keine Punkte, da kein Teil der Mehrheit. Einsatz geht an die Bank (-1 Punkt).
<b>C</b> x2	Katze Hund		<b>Katze</b> Hund	Hat zwei gleichwertige Antworten. +1 Punkt, da Teil der <b>alleinigen</b> Mehrheit, der Einsatz wird regulär verdoppelt (+2 Punkte zusätzlich).
<b>D</b>	Hund	(max.)	Hund	Keine Punkte, da kein Teil der Mehrheit. Einsatz geht an die Bank (-3 Punkte).
<b>E</b>	Katze	—	<b>Katze</b>	+1 Punkt, da Teil der alleinigen Mehrheit.