

Do Move Say[®]

ein Spiel von **Pete Vigeant**
unterstützt von **ESI Design**

Deutsche Version 2.0
übersetzt von
Roland Spindler



How do I print this?

EIN WICHTIGER HINWEIS:

Bitte nicht ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Pete Vigeant (vigeant@gmail.com) verteilen oder vervielfältigen. Danke!

DRUCK- UND HERSTELLUNGSHINWEISE

Dieses PDF enthält die Vorder- und Rückseiten der Do Move Say-Karten. Es ist optimiert für 8 ½" x 11" Papier, funktioniert aber auch für A4 bei Verwendung der Einstellung "An Seite anpassen" des Druckdialogs. Wenn dein Drucker automatisch beidseitig drucken kann, dann starte einen beidseitigen Druck im Querformat kurze Seite (sehr wichtig) ab der ersten Seite mit Karten (Seite 5).

Wenn dein Drucker nur einseitig drucken kann, starte den Druck auf Seite 5 und drucke nur die ungeraden Seiten. Die meisten Druckdialoge enthalten dafür eine Option, aber du kannst auch einfach die Seitennummern eingeben, die du manuell drucken willst. Dann dreh das Papier um und drucke die geraden Seiten auf die andere Seite des Papiers. Ein stiftförmiger Cutter (wie ein Stanley-Messer), eine saubere Schneidunterlage (wie eine Schneidmatte) und ein flaches, rutschfreies Metalllineal sorgen für das sauberste und gleichmäßigste Ergebnis. Das ist allerdings auch die gefährlichste Methode, also versuche dies nicht ohne Aufsicht eines Erwachsenen und schneide nie mit einer stumpfen Klinge.

Für einen weniger abenteuerlichen Zusammenbau verwende eine normale Schere und schneide den Kartenrand entlang. Schneide nicht mehr als zwei Blätter gleichzeitig (abhängig von der Art des Papiers)!

Schneide die Karten nicht mit einem Papierschneider aus, es sei denn du bist ein Experte am Papierschneider oder kümmerst dich nicht um Gleichmäßigkeit oder Qualität.



How do you play?

SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel ist schrecklich einfach zu spielen, aber die Vorbereitung kann ein wenig knifflig sein.

Es gibt vier Arten von Karten: Stadtbewohner (40 insgesamt), den Detektiv, das Superhirn und die Mods.

Zählt zuerst die Spieler und bestimmt den Moderator (die Person, die die Karten verteilt).

Das Spiel funktioniert am besten, wenn der Moderator NICHT spielt, aber wenn ihr einen "spielenden" Moderator wollt, muss sie oder er den Stadtbewohner #2 oder #20 spielen (siehe unten).

Zieht 2 von der Spieleranzahl ab und sucht entsprechend viele Stadtbewohnerkarten nach deren Nummer heraus. Wenn es zum Beispiel 15 Spieler insgesamt sind, sucht die Karten mit den Nummern 1 - 13 heraus. Das Spiel funktioniert nicht mit zufälligen Karten, da es viele Abhängigkeiten gibt! Karte #40 sollte also nur bei einer Gruppe von 42 Spielern verwendet werden.

*Anmerkung: Zu Abwechslung kann auch mit der Karte #20 begonnen werden. Ihr könnt also ein paar Spiele mit den Karten #1 - xx spielen und dann mit den Karten #20 - xx für völlig andere Handlungen!

Mischt die ausgewählten Stadtbewohnerkarten mit der Superhirn- und der Detektivkarte, dann teilt sie zufällig und verdeckt aus. Zwei Spieler bekommen eine weitere Karte: Ein Spieler, der tanzt oder singt (#1, #5, #8, #20, #23, #25, #29 oder #38) bekommt den Magischen Schlüssel und das Superhirn bekommt die Geheimnachricht. Der Moderator sollte vorsichtig sein, damit die Gruppe nicht sieht, wer zusätzliche Karten bekommt.

Die beste Art, das zu tun, ist, die Spieler in einer Reihe aufzustellen und ihnen den Rücken zuzuwenden. Rufe die Spieler der Reihe nach zu dir, um ihre Karte(n) abzuholen, und verdecke die Karte(n), bevor sie ein anderer Spieler sieht.

Ich empfehle, die Modkarten für die ersten paar Spiele beiseite zu legen, bis jeder mit dem Spielablauf vertraut ist. Dann können eine oder zwei verwendet werden, je nachdem, wie viele Spieler dabei sind. Bevor die Karten hineingemischt werden, lest sie laut vor, damit jeder weiß, was der Mod tut.



How do you play?

SO WIRD GESPIELT

Vor dem Verteilen der Karten sagt der Moderator folgendes:

Do Move Say ist ein Detektivspiel. Ein Spieler ist das Superhirn, das inmitten der Stadtbewohner drei Aufgaben erledigen muss. Der Detektiv bewegt sich um den Spielbereich herum und versucht, das Superhirn zu entdecken und aufzuhalten. Und alle anderen versuchen nur, so gut wie möglich ihr schrulliges Leben zu führen. Lies deine Karte, aber zeige sie keinem - deine Identität ist ein Geheimnis! Und wenn ich dir mehr als eine Karte gebe, sag nicht: "Hey, du hast mir zwei Karten gegeben!" Wenn du Fragen hast, frag mich leise.
ZEIGT EUCH NICHT EURE KARTEN!

Dann teile die Karten aus und sage folgendes:

Ok, schaut euch nun eure Karten an. Die meisten haben Karten mit drei Anweisungen oben: Do, Move und Say. Das sind eure persönlichen schrulligen Angewohnheiten. Tut diese drei Dinge immer wieder in beliebiger Reihenfolge im ganzen Spielbereich. Darunter habt ihr zwei "wenn/dann" Anweisungen: "Wenn jemand x tut, dann geh und mach y." Achte auf die Leute um dich herum, damit du deine "wenn/dann" Anweisungen zum richtigen Zeitpunkt ausführen kannst.

Es gibt auch ein paar Regeln, die jeder befolgen muss:

1. Wenn jemand deinen Ellbogen zwickt, bist du außer Gefecht gesetzt. Das bedeutet, dass du hinfallen (dramatisch, aber vorsichtig, bitte) und dich dann aus dem Spielbereich entfernen musst.
2. Wenn dir jemand etwas reicht, musst du es sofort verstecken.
3. Wenn jemand nach einem Schlüssel fragt und du ihn hast, dann gib ihn versteckt her!

Detektiv, du darfst dich zu erkennen geben. Du musst außerhalb des Spielbereichs bleiben. Du hast 10 Minuten das Superhirn zu finden.

Los!

ENDE DES SPIELS

Wenn alle sich bewegen und verrückte Dinge tun, wird der Detektiv schnell bemerken, wie schwierig das Spiel sein kann. Das Superhirn wird vielleicht seine Aufgaben je nach Gruppengröße auch nur mit Mühe erledigen können.

Das Spiel sollte zwischen 10 und 15 Minuten dauern und der Moderator sollte laufend die verbleibende Zeit nennen. Wenn die Zeit um ist und das Superhirn nicht entdeckt wurde, muss der Detektiv raten.

Ist die Vermutung richtig, gewinnt der Detektiv!

Ist die Vermutung falsch, gibt sich das Superhirn zu erkennen und sagt, ob sie oder er alle Aufgaben erfüllt hat (Spieler außer Gefecht setzen, Nachricht übergeben, Schlüssel finden). Wurden alle Aufgaben erfüllt, gewinnt das Superhirn! Wurden nicht alle Aufgaben erfüllt, endet das Spiel unentschieden... Zeit für ein weiteres Spiel! Die Mods haben ebenfalls Siegbedingungen, wie auf den Karten ersichtlich. Die Stadtbewohner sind nur froh, das Spiel überlebt zu haben!

ANMERKUNGEN ZU DEN MODS

Es gibt sechs Mods bei **Do Move Say**: Den Eifersüchtigen Liebhaber, den Doktor, den Stümper, den Imitator, den Lockvogel und den Flugblattverteiler. Lest die Karte der Gruppe laut vor, bevor ihr zum ersten Mal mit einem Mod spielt. Manche Mods können es dem Superhirn unmöglich machen, alle Aufgaben zu erfüllen, wenn sie oder er nicht rasch handelt. Wenn die Gruppe alle Mods kennt, können sie zum Spaß und zur Abwechslung zufällig verwendet werden.

Spiele mit weniger als 15 Spielern sollten nicht mehr als einen Mod gleichzeitig verwenden.

MIT DANK AN (in zufälliger Reihenfolge)

Susan Okon
Bryan Markovitz
Ariel Kennan

Debra Everett-Lane
Shaelyn Amaio
Sohyun Chung

Margot Vigeant
Ed Schlossberg
und Bryan Vitale

Rocket Scientists

Paul Clark

Edwin Schlossberg

Brainiacs

Anita H Vigeant
Bryan Markovitz
Yaffle
Kieran
Wayne Yeager
Greg Ehrhardt
Chris Johnson
David Van Duzer
Mads Ohm Larsen
Jennifer Friedberg
Loraine Horn
Chris McLeod
Margot
Meghan McMahon-Vigeant
Yenni Brusco
Monica McMahon

Geniuses

Ewan McNay
Chris Schnick
Ricardo F. Ferreira
Chris Frattarola
Susanne Russell
Greg Trefry
Brandy
Jonathan Jaekle
Keith Buffinton
Geoff Bradford
Gabe
Simon
Antero Garcia
Alan Gerding
Bryan Vitale
Jack Derbyshire
Jon Newlands
Russ Fan
Jason Trupkin
Susan Okon
Matt Bee
Paul Schickeltanz
Dylan Flipse
Vasili Sviridov
Bobby Wuertz
sunnydancer
Daniel Major
Kaitlin Moore
Zsuzsanna Kis
Dave Bagnall
Drew Galaska
gryknight9
Christina Valerie Patterson
John Harrington
Adam Luptak
Jessica Hartung
Jett Jones
Carolyn Atkins
TalismanJ
Emily

Eggheads

Gina Bowker
Grace Epstein
gregory trupp
Ed
Joy Meserve
Nancy Hutchins
Grayson
Shaelyn
Alexis Carpenter

Paul Briganti
Paul D.
Matthew Bischoff
Daniel Kohalmi
Paul Andinach
Andrew Styer
Josh Thomson
Johnny Cudo
Jackie
Jordan Jacobs
Julie Pinkussohn
Katherine Gaul
Gregor Wells
Greg Gallimore
Dominic Stevens
Jason Smith
Todd DuPriest
Casey Jones
Let The Games Begin
Courtney Chilson
Oliver Thornton
Leah Gotsick
eri
John Hyland
msabatier
Mark Braley
Jocelyn Paige Kelly
Johan Broberg
Maria Heinlein
Matt Dickson
blueshiftlabs
Matti McLean
Samuel Mark
Corey Savage
Laura Brodeur
Pamela Tucci Hanneock
Amy Truman
Keledy Kenkel
phyphor
Richard Joyner
Maureen Borthwick

Prodigies

Matt
Ed Kowalczewski
AlexJZB
Drew
Obscure Games
Anne Court
Hopping Fun
David Young
Brian Mitchell
Luke Coughlan
Maria
Brian Sobel
Megan
Paul Hollingdrake
Monte Southwell
Ariel Kennan
James Tu
Jonathan Bristow
Stephanie
Gregory
Jonathan Sweet
Alex Bisker
David Oh
Nicole Bolliger
Marty Wiesner
Sebastian Deterding
Philip Cahiwat

Benjamin Vigeant
Daniel Salinas
Brian Fountain
Jim Babb
Dan Thurot
Joshua Howard
Deirdra Kiai
Aarni Koskela
Douglas Wilson
Luis Figueira
Joe Sklover
Daniele Lostia
Rich Luedeke
Chris
Mark Glandon
Michael Luck Schneider
Daniel Lazzari Jr
Robert Biddle
Curtis
Bobby Barrera
Rizwan Kassim
Dan Lavoie
Brian Basham
Robert Caya
PierreB
Sally-Ann Lauder
Vernon Penny
Sebastian Ong
Scott Krok
Jack Salisbury
Kate Luce
Marty D
James Thatcher
Patrick Cashen
Adrienne Massanari
C Tichy
Mathias Algoet
Iain
Rangun
Jay Kominek
Alex English
Jackson Foley
Jason Bane
Mark Terrano
Carlos Oliveira
Sean Peacock
Keven Isabel
Ponjos
Lynne DeVito
Adam
King Carter Carter
K. Gong
Sohyun Chung
Matt Lipscomb
Tricia Vesey
Matthew Penner
Dana Clemens
Aaron Salitra
ivdadrelbul
Nathaniel
Dylan Tarre
Joseph Charles
Kelvin Liu
Grizzlykong
Jonathan Bobrow
Justin McDonald
Adam Hake
Evan Schans
Patrick Massey
Majnun

Greg Hochmuth
Andrew
Paul I. Huse
Miles Matton
Dominic Savio
Yuri Sunahara
Joseph Le May
David Cheng
Marcia Yang
Nick
Matt Hyzer
Brian
Stefan Loble
Patrick Wilz
Ravnos Phantom
Ken Mallory
Augustine Von Freiburg
Michael Quinn
JackB
Chris Chin
Ryan McRae
Leane Verhulst
Adam Kunsemiller
Paul Andrew McGee
Kat Lim
Allgrave
Kyle Brady
Jason McCollum
Jay Treat
Jason Trowbridge
Jonathan
Laura Epstein
Michael Kroeker
Kate Parker
Bezier Games
Lisa Danzig
Sarah Clausen
Dave Ring
DivNull Productions
John
mathias
Ryan Percival
Jake
Alyea Sandovar
homullus
Lynn Harris
Matt Leitzen
Allan Furlong
Emily
Glenn
Karl Okerholm
Yin Yang Man
Antoine Bertier
Mylo Lothian
Janice Schiappa
Rivendell Theatre Ensemble
Pedro Chavez
Liz Perez
Ann Pulkkinen
Travis Ryan Helwig
Alyssa
Trinity Calway
Greg Scott-Braaten
Stephen Winchell
Yujin
Andrew Brown
Monica Hostetler
Paco Mak
Ian Cannings
David Steele

Donna Patterson
Stephen-Jon Thompson
Madalene Sullivan
Dorothy Sewell
Chad Law
Brian Summers
Joshua Heffner
Richard Lecours
Cynthia Lawson Jaramillo
John Kennan
Donna Andrews
koosvanvliet
SunsorchX
MarkOm
Kars Alfrink
Alan Hazelden
Meg Pullis Roebeling
Maciej Sankowski
Alexander Green
ClementXVII
Matthijs Holter
Zachary Cross
Skevos Mavros
Scott Fowler
Stephanie
Matthew Klein
Mark Thomas Vigeant
Alicia Romano
Annaliese Mayette
Bill and Kim

Whiz Kids

Saj Pothiaiwala
Matt Parker
Kevin J Dolan
Suzanne Frisbee
Kelly Myers

Smarty Pants

E. Fabian
Limor Schafman
Fred Vigeant
André Luis Martin
Gideon D'Arcangelo
Elizabeth Stumbris
Maryanne McMahon
Trevor Martin
Joe Schiappa
Julie
Anna
Amy Boda
Christopher Baron
Matthew Mauriello
Alistair
Tim Walsh
Andrew
Clay
Briana

Alastair Bayardo
Colleen Madden
Kim Iman
Ashley Blair
SunTzuGames
Maria Rinklin Ackley
Jacob
Leafy Games
Marc
Impact! Miniatures
Jordan
Dilettante
Loki Carbis
Jac
GBreden
Shawn Van Every
Charles Waterman
Jack
Hermi Angelucci
Susanna Griffith
Mike Schneider
Erika Sorenson Behling
Alexandra Hebda
Sarah
Angela Greene
Austin "Señor Sarge" Phy
Robin Hoover
Patrick Tomas
Jim Willsey
Roland Spindler
Tim Farley
Henri Bourcereau
David
Jason Skaare
Eric Lynch
Matt Weisgerber
Laura Gunther
Lauren Woolsey
Nathaniel Romero
Robert Levy
Jason Eiben
Eric Schaeffes
Cameron William East
Varud Gupta
Bill McGee
Peter Duck Worth
Jon New
Michael Severson
Dianna Moylan
Jay Donaldson
Kristen Guthrie
Tiffani Joseph
Jessica
Jack Zylkin
Caleb
Joey
Brady Tang
Kevin Lim

Lindsay Dill
John Ibarzabal
Vojta Drevikovskiy
Karen Sideman
Brett
Magda Stenzel
Alice Foose
Alexander Hawson
Stefan Shepherd
SMercer
F. Randall Farmer
Mark Silcox
Ross White
Bret Carr
Ryan
Vasco Dunker
Nick Suffolk
Derek
Alex Wilson
Allegra Durante
Meredith Gordon
John J. Halko
Austin S. Lin
Craig Wayling
nmjk
Steve Palchik
Gayle Nicolle
Matthew
Jimmy Vu
Mosey
Eden Brandeis
notdiddy
Keith Newman
Jason Smith
Michelle Huey
Angela Hickman
Newnham
Sean Johnson
3Some Games, Inc.
Krista Peach
Kerry Vaughan
Rhion
Raines Cohen
Jen
Oscar Goff
Laura Schmidt
Katlyn McNeil
Michael
Mollie



Thank you!

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

#1 JERRY JINGLES

DO

Spende einem anderen Spieler stehend Beifall.

MOVE

Gehe so langsam wie möglich.

SAY

Singe einem anderen Spieler ein Lied vor.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...am Platz hüpf.

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...frage: "Wie viel kostet eine Zugfahrkarte?"

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...dir "High Five" gibt...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Außerirdischer.

#2 DR. EWAN JENNY AIDAN KEIRAN

DO

Greife nach den Wolken.

MOVE

Hüpfe am Platz.

SAY

Sage das Alphabet falsch auf.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...auf einem Bein hüpf.

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Die Krähe fliegt um Mitternacht."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sich verbeugt...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Affe.

#3 VITOR HUGO

DO

Winke einem anderen Spieler wild zu.

MOVE

Hüpfe auf einem Bein.

SAY

Erkläre einem anderen Spieler, wie man Omelettes macht.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...das Alphabet aufsagt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Kenne ich Sie?"

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...fragt: "Wo ist der Bahnhof?"

Dann sei eine Minute lang...
...ein Astronaut.

#4 FRATTMAN

DO

Zeige mit beiden Händen auf einen anderen Spieler.

MOVE

Schleiche rückwärts.

SAY

Rufe, was du gerade machst.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...ein Lied singt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...gib ihr oder ihm "High Five".

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...fragt: "Wie viel kostet eine Zugfahrkarte?"

Dann sei eine Minute lang...
...ein Gladiator.

#5 GEKTROPOLIS

DO

Schlage zornig in den Himmel.

MOVE

Tanze von einer Ecke in die andere.

SAY

Sage einem anderen Spieler etwas auswendig auf.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...ruft, was er oder sie macht...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...verbeuge dich vor ihr oder ihm.

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Die Krähe fliegt um Mitternacht."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Riese.

#6 GREG TREFRY

DO

Versuche mit den Armen zu fliegen.

MOVE

Krieche zufällig herum.

SAY

Schreie die Sonne zornig an.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...mit beiden Händen zeigt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...frage: "Wo ist der Bahnhof?"

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...dich breit angrinst...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Dinosaurier.

#7 BRACEY WALKNARD

DO

Dreh dich im Kreis.

MOVE

Gehe auf dem Hochseil durch den Raum.

SAY

Beschreibe einem anderen Spieler ein Ei.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...die Sonne anschreit...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...grinse sie oder ihn breit an.

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...fragt: "Kenne ich Sie?"

Dann sei eine Minute lang...
...ein Magier.

#8 DEAN BUFF DADDY

DO

Tanze langsam mit dir selbst.

MOVE

Weiche Laserstrahlen durch den Raum aus.

SAY

Wiederhole immer wieder das selbe Wort.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...kriecht...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Danke fürs Kommen."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...dir die Hand schüttelt...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Flugzeug.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

#9 WHITE DONKEY

DO

Bedecke dein Gesicht mit den Händen.

MOVE

Gehe auf Zehenspitzen um andere Spieler herum.

SAY

Zähle von 20 rückwärts.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...sich im Kreis dreht...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...schüttle ihre oder seine Hand.

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Der Schaffner dieses Zuges ist verschwunden."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Vampir.

#10 GABE

DO

Schneide Grimassen.

MOVE

Lasse dich durch den Raum treiben.

SAY

Beschreibe einem anderen Spieler, wie ein verfaultes Ei riecht.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...ihr oder sein Gesicht verdeckt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Der Schaffner dieses Zuges ist verschwunden."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sagt: "Danke fürs Kommen."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Zombie.

#11 SIMON

DO

Schnüffle nach dem Gestank.

MOVE

Watschle wie eine Ente.

SAY

Rufe Kauderwelsch.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...immer dasselbe Wort wiederholt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...klopfe ihr oder ihm sanft auf die Schulter..

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...dir zuzwinkert...

Dann sei eine Minute lang...
...eine Katze.

#12 ANTEROBOT

DO

Strecke einem anderen Spieler die Zunge heraus.

MOVE

Marschiere in gerader Linie.

SAY

Nenne 10 Tiere.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...rückwärts zählt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...mache sie oder ihn nach.

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...dir auf die Schulter klopft...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Clown.

#13 ALAN GERDING

DO

Spring in die Luft.

MOVE

Fädle dich zwischen den anderen Spieler durch.

SAY

Imitiere eine Zeichentrickfigur.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...auf Zehenspitzen geht...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Ich weiß, wer du bist."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...dich nachmacht...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Elefant.

#14 JACK DERBYSHIRE

DO

Schüttel den ganzen Körper.

MOVE

Gehe schnell mit kleinen Schritten.

SAY

Zähle auf, wie man ein Ei zubereiten kann.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...wie eine Ente watschelt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...zwinkere auffällig.

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Ich weiß, wer du bist."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Känguru.

#15 JON NEWLANDS

DO

Berühre den Boden mit den Händen.

MOVE

Stolziere herum.

SAY

Murmle zornig vor dich hin.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...ihre oder seine Zunge herausstreckt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...stößt eure Fäuste zum Gruß zusammen.

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sagt: "Der Zug ist verspätet!"

Dann sei eine Minute lang...
...ein Cowboy.

#16 RUSS FAN

DO

Balanciere auf einem Bein.

MOVE

Schleiche dich hinter einen anderen Spieler.

SAY

Rufe eine gewöhnliche Einkaufsliste.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...murmelt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Der Zug ist verspätet!"

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...mit dir die Fäuste zusammenstößt...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Pirat.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

#17 MR. JS ROCKETSHIP

DO

Winke einem anderen Spieler zu.

MOVE

Folge einem anderen Spieler.

SAY

Schrei dich selbst laut an.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...hüpft...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...frage: "Ist der Zug verspätet?"

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Der Adler ist gelandet."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Roboter.

#18 MS. QUINN

DO

Versuche die Sonne zu fangen.

MOVE

Gehe so langsam wie möglich auf den Zehenspitzen.

SAY

Rufe gewöhnliche Backzutaten.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...wild winkt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Der Adler ist gelandet."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...fragt: "Ist der Zug verspätet?"

Dann sei eine Minute lang...
...ein Ninja.

#19 CHRIS SCHNICK

DO

Stoße an unsichtbare Gegenstände.

MOVE

Schlängele dich durch den Raum.

SAY

Schrei vor Schmerz über abgesetzte Fernsehsendungen.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...sich schüttelt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...rufe: "Uuuuuund Keks!"

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...dir "High Five" gibt...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Footballspieler.

#20 MATT BEE

DO

Klatsche wild, dann berühre den Boden mit einer Hand.

MOVE

Hüpfe durch den Raum.

SAY

Singe ein Lied.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...das Alphabet aufsagt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Du hast nichts gesehen."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Sie werden dir niemals glauben."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Soldat.

#21 BEWHISKERED PAUL

DO

Zeige gleichzeitig auf zwei Spieler.

MOVE

Springe von einem Fuß auf den anderen.

SAY

Sage das Alphabet auf.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...ein Lied singt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...schnalze mit der Zunge.

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sagt: "Zugfahrkarten sind teuer."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Zauberer.

#22 DR. SURABHI GAUR

DO

Schlag in die Luft über deinem Kopf.

MOVE

Gehe rückwärts.

SAY

Erkläre einem anderen Spieler leise, wie man Rührei macht.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...ruft, was jemand macht...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Sie werden dir niemals glauben."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...mit der Zunge schnalzt...

Dann sei eine Minute lang...
...eine Schildkröte.

#23 VASILI

DO

Versuche zu fliegen.

MOVE

Tanze im Kreis herum.

SAY

Rufe, was ein anderer Spieler macht.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...mit beiden Händen zeigt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Zugfahrkarten sind teuer!"

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...dir ihre oder seine Handflächen zeigt...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Monster.

#24 SADIE ROSE

DO

Drehe dich ein Mal im Kreis.

MOVE

Krieche zwischen anderen Spielern.

SAY

Zähle alle Frühstücksflocken auf, die du kennst.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...den Himmel anschreit...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...zeige ihr oder ihm deine Handflächen.

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sagt: "Du hast nichts gesehen."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Werwolf.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

#25 MR. JET STAR

DO

Tanze allein.

MOVE

Setze einen Fuß vor den anderen und gehe in gerader Linie.

SAY

Schreie die Wolken an.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...den Boden berührt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Danke, dass Sie sich nicht aufregen."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...dir das Friedenszeichen zeigt...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Baby.

#26 OROKOS

DO

Bedecke deine Augen mit den Händen.

MOVE

Laufe zufällig im Zickzack herum.

SAY

Rede beiläufig mit einem anderen Spieler über Eier.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...Spieler umkreist...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...zeige ihr oder ihm das Friedenszeichen.

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Der Schaffner dieses Zuges ist hier."

Dann sei eine Minute lang...
...der Weihnachtsmann.

#27 KATLIN MOORE

DO

Blähe die Backen und puste langsam aus.

MOVE

Umkreise andere Spieler.

SAY

Sage einem Spieler alles nach.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...ihr oder sein Gesicht verdeckt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Der Schaffner dieses Zuges ist hier."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sagt: "Danke, dass Sie sich nicht aufregen."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Tiefseetaucher.

#28 ZSUZANNA KIS

DO

Halte angewidert deine Nase zu.

MOVE

Schwimme durch den Raum.

SAY

Zähle bis 20.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...sich selbst wiederholt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Ich bin nicht der, den du suchst."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Sie sagen, ich wäre verrückt, aber das sagt der Pudding auch."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Geist.

#29 DAVE BAGNALL

DO

Schneide einem anderen Spieler ein böses Gesicht.

MOVE

Tanze Tango schräg durch den Raum.

SAY

Sage einem anderen Spieler, wie man ein verfaultes Ei erkennt.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...zählt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...zeige ihr oder ihm "Daumen hoch".

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sagt: "Ich bin nicht der, den du suchst."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Superbösewicht.

#30 CHIP MULLIGAN

DO

Springe so hoch du kannst.

MOVE

Marschiere vor und zurück.

SAY

Ärgere dich über den Boden.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...über Frühstücksflocken redet...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Ich kann mich an nichts erinnern."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...mit den Schultern zuckt...

Dann sei eine Minute lang...
...ein Milliardär.

#31 FLECH

DO

Zittere, als ob es eiskalt wäre.

MOVE

Schlängele dich zwischen Spielern hindurch.

SAY

Nenne 10 Vögel.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...so tut, als würde sie oder er schwimmen...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Sie sagen, ich wäre verrückt, aber das sagt der Pudding auch."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Ich kann mich an nichts erinnern."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Zeppelin.

#32 SKWURLY

DO

Strecke deine Zunge heraus und springe so hoch du kannst.

MOVE

Gehe so schnell du kannst.

SAY

Sprich eine Fantasiesprache.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...die Zunge herausstreckt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...zucke auffällig mit den Schultern.

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sagt: "Der Zug hatte einen Unfall!"

Dann sei eine Minute lang...
...eine Hummel.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

#33 COMMODORE HARRINGTON

DO	MOVE	SAY
Stehe auf einem Bein.	Stolziere durch den Raum.	Beschreibe die Arten, wie man ein Ei verzieren kann.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...Kauderwelsch redet...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Der Zug hatte einen Unfall!"

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...dir "Daumen hoch" zeigt...

Dann sei eine Minute lang...
...eine Tänzerin/ein Tänzer.

#34 ADAM LUPTAK

DO	MOVE	SAY
Lächle, dann runzle die Stirn.	Gehe rückwärts auf Zehenspitzen durch den Raum.	Sprich mit Tieren, die unter der Erde leben.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...aus irgendeinem Grund klatscht...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Ein Cent mehr und ich bin Millionär."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Ich habe einmal vergessen, wer ich bin, aber jetzt gehts mir gut."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Hund.

#35 JESSICA HARTUNG

DO	MOVE	SAY
Schlag die Sonne.	Umkreise andere Spieler.	Stimme allem zu, was jemand um dich herum sagt.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...alleine tanzt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Ich habe einmal vergessen, wer ich bin, aber jetzt gehts mir gut."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sagt: "Ein Cent mehr und ich bin Millionär."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Hubschrauber.

#36 JETT JONES

DO	MOVE	SAY
Flattere mit den Armen wie ein Vogel.	Schwimme Bahnen durch den Raum.	Stelle dich jedem vor, den du siehst.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...in die Luft schlägt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Meine Zeitmaschine ist nicht ganz fertig."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Der Bahnhof ist zu überfüllt für mich und meinen Affen."

Dann sei eine Minute lang...
...eine Mücke.

#37 SUPERCALIPPOGILICIOUSPIALOCIOUS

DO	MOVE	SAY
Berühre deine Nase, dann dein Ohr.	Watschle wie eine Ente.	Beschreibe, wie man ein Ei richtig wirft.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...über Tiere redet...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Der Bahnhof ist zu überfüllt für mich und meinen Affen."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sagt: "Meine Zeitmaschine ist nicht ganz fertig."

Dann sei eine Minute lang...
...eine Mumie.

#38 TALISMAN J

DO	MOVE	SAY
Tätschle deinen Kopf.	Tanze langsam um den Raum herum.	Wiederhole: "Was soll ich tun?"

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...auf einem Bein steht...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...sage: "Alle verspotten meinen Gorilla."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Wenn du keinen Käse magst, mag ich dich nicht."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Schwein.

#39 EMILY MERRIKEN

DO	MOVE	SAY
Klatsche so schnell wie möglich.	Schleiche dich seitwärts diagonal durch den Raum.	Rufe zufällig die Namen von Planeten.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...rückwärts geht...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...flüstere: "Wenn du keinen Käse magst, mag ich dich nicht."

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...sagt: "Alle verspotten meinen Gorilla."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Faultier.

#40 THE JACKAL

DO	MOVE	SAY
Starre die anderen Spieler ausdruckslos an.	Stolpere zufällig im Kreis.	Trage ausgedachte wissenschaftliche Erkenntnisse vor.

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...
...wie eine Ente watschelt...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...
...schreie: "Diese Alufolie schützt meine Gedanken!"

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...
...flüstert: "Sie werden dir niemals glauben."

Dann sei eine Minute lang...
...ein Rennauto.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

SONDERKARTE: SUPERHIRN

DO

Setze je 5 Spieler einen außer Gefecht, indem du sie oder ihn in den Ellbogen zwickst, wenn sie oder er über Eier redet.

MOVE

Übergib einem rufenden Spieler die Geheimnachricht.

SAY

Ein singender oder tanzender Spieler hat den Magischen Schlüssel. Bitte sie oder ihn darum.

Verhalte dich wie alle anderen oder deine Deckung fliegt auf. Erledige deine Aufgaben so dezent wie möglich in unter 10 Minuten.

Wenn du fertig bist, hebe deine Hände und rufe, dass du das Superhirn bist, dann hast du gewonnen.

- Wenn ein Doktor im Spiel ist, kann dieser außer Gefecht gesetzte Spieler wiederbeleben.
- Du musst den Doktor außer Gefecht setzen.
- Denk dran, du wirst beobachtet.

SONDERKARTE: DETEKTIV

Du darfst nicht in den Spielbereich hinein.

Du musst das Superhirn zu finden, bevor er oder sie drei Aufgaben erledigt hat:

1. Eine Nachricht übergeben.
2. Einen Schlüssel erhalten.
3. Einige Spieler außer Gefecht setzen.

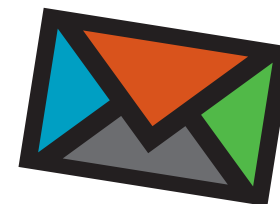
Wenn du das Superhirn entdeckt hast, hebe beide Hände und rufe: "Stopp!"

- Du hast nur einen Versuch, also handle nicht voreilig.

SONDERKARTE: MAGISCHER SCHLÜSSEL



SONDERKARTE: GEHEIMNACHRICHT



SONDERKARTE: GEHEIMNACHRICHT



SONDERKARTE: GEHEIMNACHRICHT



SONDERKARTE: GEHEIMNACHRICHT



#41 PAUL CLARK

DO

MOVE

SAY

Wenn ein Spieler in deiner Nähe...

Dann gehe auf einen Spieler zu und...

Wenn ein Spieler auf dich zukommt und...

Dann sei eine Minute lang...

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

Do 
Move
Say.

MODKARTE: EIFERSÜCHTIGER LIEBHABER

DO	MOVE	SAY
Bedecke deine Augen mit den Händen.	Tanze langsam um den Raum herum.	Rufe, was ein anderer Spieler macht.

Dein Liebling hat dich betrogen!

Du musst diese Person finden und so dezent wie möglich außer Gefecht zu setzen. Er oder sie spricht über Züge.

Zwicke diesen Spieler in den Ellbogen.

- Wenn dich der Detektiv erwischt und beschuldigt, das Superhirn zu sein, verlierst du!
- Wenn dich ein anderer Spieler außer Gefecht setzt oder du deinen Liebling nicht außer Gefecht setzt, verlierst du auch!

MODKARTE: DOKTOR

DO	MOVE	SAY
Spende einem anderen Spieler stehend Beifall.	Gehe auf dem Hochseil durch den Raum.	Wiederhole immer wieder dasselbe Wort.

Du bist der Doktor. Schön für dich!

Dein Ziel ist es, einen außer Gefecht gesetzten Spieler wiederzubeleben. Finde einen Spieler, der sich am Boden oder außerhalb des Spiels befindet.

Informiere sie oder ihn geheim, dass sie oder er zurück im Spiel ist.

- Wenn dich der Detektiv erwischt und beschuldigt, das Superhirn zu sein, verlierst du!
- Wenn dich ein anderer Spieler außer Gefecht setzt oder du es nicht schaffst einen Spieler wiederzubeleben, verlierst du auch!

MODKARTE: STÜMPER

DO	MOVE	SAY
Lasse die Schultern hängen und schau traurig aus.	Bewege dich langsam und zornig durch den Raum.	Murmle unverständlich vor dich hin.

Du bist jetzt der Stümper. Dies ist eine furchtbare Karte. Du solltest dich schlecht fühlen.

Dein Ziel ist es, diese Karte so schnell und geheim wie möglich loszuwerden.

Wenn ein anderer Spieler ihre oder seine Karte während des Spiels ansieht, darfst du mit ihr oder ihm Karten tauschen, egal welche Karte dieser Spieler hat.

Wenn der andere Spieler geheime Gegenstände hat, bekommst du diese ebenfalls.

- Wenn dich der Detektiv erwischt und beschuldigt, das Superhirn zu sein, verlierst du!
- Wenn dich ein anderer Spieler außer Gefecht setzt oder du bei Spielende diese Karte besitzt, verlierst du auch!

MODKARTE: IMITATOR

DO	MOVE	SAY
Mache die anderen nach.	Gehe den anderen nach.	Sage den anderen alles nach.

Du bist der Imitator. Was für eine tolle Karte! Du hast so ein Glück.

Deine Aufgabe ist es, die Spieler um dich herum zu imitieren. Genau. Das ist alles. Jede Handlung, die du siehst, egal welche.

- Wenn dich der Detektiv erwischt und beschuldigt, das Superhirn zu sein, verlierst du!

MODKARTE: LOCKVOGEL

DO	MOVE	SAY
Stoße an unsichtbare Gegenstände.	Weiche Laserstrahlen durch den Raum aus.	Ärgere dich über den Boden.

Du bist der Lockvogel. Das Superhirn ist dein Freund. Das hilft dir nur, wenn du gewinnst.

Deine Aufgabe ist es, den Detektiv zu überzeugen, dass du das Superhirn bist.

Du darfst keine Gegenstände geben oder nehmen und keine Spieler außer Gefecht setzen.

- Wenn dich der Detektiv erwischt und beschuldigt, das Superhirn zu sein, gewinnst du!
- Wenn sich der Detektiv irrt, aber nicht dich beschuldigt, verlierst du!
- Wenn dich ein anderer Spieler außer Gefecht setzt oder der Detektiv das Superhirn erwischt, verlierst du auch!

MODKARTE: FLUGBLATTVERTEILER

DO	MOVE	SAY
Klatsche so schnell wie möglich.	Hüpf am Platz, dann dreh dich zwei Mal im Kreis.	Stelle anderen Spielern offensichtliche Fragen.

Du bist der Flugblattverteiler. Damit hast du sicher nicht gerechnet.

Du musst drei unterschiedlichen Spielern eine Geheimnachricht übergeben.

Geheimhaltung ist sehr wichtig!

- Wenn dich der Detektiv erwischt und beschuldigt, das Superhirn zu sein, verlierst du!
- Wenn dich ein anderer Spieler außer Gefecht setzt oder du die Nachrichten nicht verteilst, verlierst du auch!