

TOFUGOTT



2-6

20

16+

Kurz und knapp

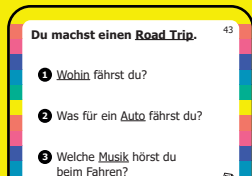
Tofugott versetzt dich in nur drei Silhouetten in die Storys deiner Mitspieler. Wenn du am Zug bist, stellst dir das Spiel drei zusammenhängende Fragen. Indem du Silhouettenkarten ausspielt, beantwortest du nicht nur diese Fragen, sondern erzählst auch die dahinterstehende Geschichte aus deinem eigenen Blickwinkel. Zur gleichen Zeit versuchen alle anderen Spieler, deine Antworten zu erraten.



Wenn Du am Zug bist, beantwortest du eine von zwei zufällig gezogenen Grübelkarten. Hierzu stehen dir jeweils acht deiner zehn Silhouettenkarten zur Verfügung. Du entscheidest geheim, was deines Erachtens die beste und was die schlechteste Antwort zu jeder der Fragen ist. Alle anderen Spieler versuchen, Frage um Frage, deine Lieblingsantworten zu erraten. Immer wenn einer deiner Mitspieler richtig liegt, bekommen sowohl du als auch dieser Spieler einen Punkt. Wenn jedoch einer der Mitspieler fälschlicherweise denkt, dass die aus deiner Sicht schlechteste Antwort deine Lieblingsantwort sei, verliert dieser Spieler einen Punkt. Das Spiel endet, wenn jeder gleich häufig am Zug war. Hast du die meisten Punkte, gewinnst du.

Material & Aufbau

Mischt alle **Grübelkarten**, und legt sie als verdeckten **Nachziehstapel** bereit.



Entscheidet vor dem Spiel, ob ihr die „briasanten“ schwarzen Grübelkarten zurück in die Schachtel werfen wollt.



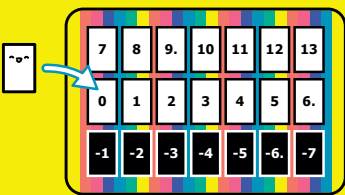
Viele der Grübelkarten verwenden Wörter, die man (exklusiv) einem bestimmten Geschlecht zuordnen könnte. Das ist jedoch so nicht gemeint. Vielmehr beinhalten zum Beispiel „Zirkusdirektor“ und „Hexe“ auch „Zirkusdirektorin“ und „Hexer“.

Nehmt euch jeweils ein gleiches Set **Silhouettenkarten mit zehn unterschiedlichen Silhouetten**.



6 Sets Silhouettenkarten

Nehmt euch jeweils eine **Punktekarte** und einen **Tofu (aus Holz)**. Legt eure Punktekarten vor euch und den Tofu darauf, auf die Null. Falls ihr weniger als sechs Spieler seid, werft alle Punktekarten und Tofus, die ihr nicht braucht, zurück in die Schachtel.



6 Punktekarten, 6 Tofus

Bestimmt einen Startspieler. Spielt, von ihm ausgehend, nacheinander im Uhrzeigersinn.

Ein Zug

Wenn du am Zug bist, **ziehe zwei zufällige Grübelkarten** vom Nachziehstapel. Sieh dir beide geheim an und **entscheide dich für eine**. Mische die andere wieder in den Nachziehstapel. Lies dann die Grübelkarte laut vor, für die du dich entschieden hast.

Nachdem du deine Grübelkarte vorgelesen hast, **wähle zufällig zwei deiner Silhouettenkarten und lege sie offen beiseite**. Alle anderen Spieler legen diese Silhouettenkarten für diesen Zug ebenfalls beiseite.

Wähle drei deiner übrigen **Silhouettenkarten, die aus deiner Sicht die besten Antworten** auf die drei Fragen deiner Grübelkarte sind, und lege sie in der entsprechenden Reihenfolge verdeckt vor dich. **Wähle auch die drei Silhouettenkarten, die für dich die schlechtesten Antworten** auf diese Fragen sind. Lege sie verdeckt neben deine Lieblingsantworten, aber seitwärts gedreht.

Währenddessen **überlegt sich jeder deiner Mitspieler (für sich), mit welcher Silhouettenkarte du wohl die erste Frage beantwortet hast** (was wohl deine erste Lieblingsantwort ist). Jeder deiner Mitspieler legt seine entsprechende Silhouettenkarte verdeckt vor sich. Wenn sich alle entschieden haben, **deckt einer deiner Mitspieler nach dem anderen seine Karte auf**. Dabei darf jeder seine Wahl kurz erläutern.

Sobald jeder deiner Mitspieler seine Karte aufgedeckt und erläutert hat, decke deine Lieblingsantwort auf. Auch du darfst deine Wahl erläutern. **Decke dann die Karte auf, die aus deiner Sicht die schlechteste Antwort ist, und erläutere sie.**

Wie viel Zeit genau eine einzelne Erläuterung braucht, muss jeder selbst entscheiden. Behalted dabei jedoch im Hinterkopf, dass das Spiel allen Beteiligten Spaß machen sollte. Ihr bekommt übrigens keine Punkte für die Richtigkeit eurer Erläuterungen!



Wiederholt danach diesen Vorgang erst für die zweite und dann für die dritte Frage.

Während du dich bereits am Anfang deines Zugs für alle sechs deiner Antworten entscheidest, versuchen deine Mitspieler immer nur eine Lieblingsantwort nach der anderen zu erraten. Entsprechend sollten deine Mitspieler alle Silhouettenkarten, die du bereits aufgedeckt hast, beiseite legen. Du kannst in deinem Zug keine Silhouettenkarte mehrfach verwenden. Auch sollten deine Mitspieler Silhouettenkarten wieder auf die Hand nehmen, sobald du für die aktuelle Frage zwei andere Silhouettenkarten aufgedeckt hast. Deine Mitspieler dürfen Silhouettenkarten mehrfach verwenden, um deine Lieblingsantworten zu erraten.

Wenn einer deiner Mitspieler eine deiner Lieblingsantworten erfolgreich errahnt hat, bekommen sowohl du als auch dieser Spieler einen Punkt. Beweg beide eure Tofus um eins vorwärts auf euren Punktekarten. **Wenn jedoch einer deiner Mitspieler gedacht hat, dass du eine Frage mit der Silhouettenkarte beantworten würdest, die aus deiner Sicht die schlechteste Antwort ist, verliert dieser Mitspieler einen Punkt** (aber du nicht). Dieser Mitspieler bewegt seinen Tofu um eins rückwärts auf seiner Punktekarte.

Wirf danach deine Grübelkarte zurück in die Schachtel. Jeder nimmt alle eigenen Silhouettenkarten wieder zurück auf die Hand. Der nächste Spieler ist am Zug.

Ende

Sobald ihr alle gleich häufig am Zug wart (gleich viele Grübelkarten beantwortet habt), **endet das Spiel**.

Meine Empfehlung?

2 oder 3 Spieler → Jeder 3 Züge.
4 oder 5 Spieler → Jeder 2 Züge.
6 Spieler → Jeder 1 Zug.

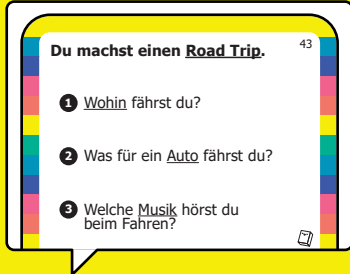


Wer dann die **meisten Punkte** hat, **gewinnt**.

Im Fall eines Gleichstands mischt jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler sein Set Silhouettenkarten. Dann ziehen diese Spieler gleichzeitig solange eine zufällige Karte nach der anderen, bis ein Spieler seine Tofukarte zieht. Falls mehrere Spieler ihre Tofukarte gleichzeitig ziehen, wiederholt diesen Vorgang so häufig wie nötig zwischen den entsprechenden Spielern. Wer (als einziger Spieler) seine Tofukarte als erster zieht, gewinnt.

Beispiel

Anna, Ben, Cindy und Dax spielen. Anna ist am Zug. Sie zieht zwei Grübelkarten, sieht sich beide geheim an und mischt diese wieder in den Nachziehstapel. Dann liest sie die Grübelkarte laut vor, für die sie sich entschieden hast.



ANNA

Anna mischt ihre zehn Silhouettenkarten und legt zufällig die Ratte und das Schwein beiseite. Ben, Cindy und Dax legen ihre Ratten und Schweine ebenfalls beiseite.

ANNA

BEN CINDY DAX



Während Anna ihre drei besten und schlechtesten Antworten auswählt, versuchen die anderen drei jeder für sich Annas Lieblingsantwort auf die erste Frage zu erraten.

ANNA



BEN



CINDY



DAX



Ben und Cindy haben beide den Elefanten gewählt. Dax hat auf den Delfin getippt.

BEN



Ich könnte mir vorstellen, dass du auch während eines Road Trips nicht auf die Annehmlichkeiten der Zivilisation verzichten möchtest. Du willst bestimmt Städte durchfahren, die groß und grau wie Elefanten sind.

CINDY



Ich stimme zu in Bezug auf den großen, grauen Elefanten. Allerdings nur deshalb, weil man so auch das Gebirge beschreiben kann und es einfach Spaß macht, Serpentinauen zu fahren.

DAX



Ich weiß, dass Anna eine große Italienliebhaberin ist. Ich habe also den im Mittelmeer lebenden Delfin gewählt.

Anna deckt den Elefanten und den Menschen auf.

ANNA



Keine Frage, Dax, dass für meinen Road Trip nur Italien in Betracht kommt. Meine Antwort ist allerdings der Elefant, da ich an Hannibals Alpenüberquerung und seine Kriegselefanten gedacht habe. Deine Serpentinenerläuterung war entsprechend goldrichtig, Cindy. Städte würde ich dabei aber ganz klar meiden, Ben. Zum Glück für Dich habe ich jedoch den Menschen als schlechteste Antwort gewählt, stellvertretend für Menschenmengen.



Ben hat die richtige Karte gewählt (obwohl seine Begründung vollkommen falsch war). Cindy hat Annas Lieblingsantwort ebenfalls errahnt (und sogar fast richtig erklärt). Beide bewegen ihre Tofus um eins vorwärts auf ihren Punktekarten. Dank Ben und Cindy bewegt Anna ihren Tofu um zwei vorwärts. Nur Dax bekommt gar keinen Punkt, da er die falsche Karte vor sich gelegt hat (obwohl er den richtigen Hintergedanken hatte).

Dax nimmt seinen Delfin wieder auf die Hand, legt stattdessen seinen Elefanten beiseite. Da Anna den Menschen als schlechtesten Antwort auf die erste Frage gewählt hat, legen Ben, Cindy und Dax diese Silhouettenkarte ebenfalls beiseite.

DAX



BEN CINDY



Ben, Cindy und Dax haben nun jeder die gleichen sechs Silhouettenkarten auf der Hand. Als Nächstes werden sie sich überlegen, mit welcher Silhouettenkarte Anna wohl die zweite Frage (bereits) beantwortet hat.



Art.Nr. 2103 400

Idee: Andreas Preiss
Illu. & Satz: Matthias Mödl

www.looseygooseygames.com

© 2021 Loosey Goosey Games GmbH
Hummelsteiner Weg 22
90459 Nürnberg
Deutschland

