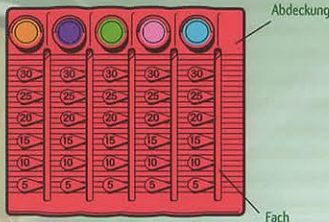


AUSFÜHRLICHE SPIELREGELN

Stellen Sie Ihre Antenne auf Empfang

1. Jeder Spieler sucht sich einen Spielsteinsammler der Farbe aus, mit der er sich am wohlsten fühlt. Schließen Sie die Abdeckung des Sammlers, so dass die Fächer für die Spielsteine verdeckt sind. Die Sammler bleiben bis zum Spielende geschlossen.

Spielsteinsammler:



- Verteilen Sie an jeden Spieler ein Blatt des Antwortenblocks.
- Mischen Sie die *Knowing Me, Knowing You* Karten gut durch und legen Sie den Stapel in die Mitte der Spielrunde.
- Nun braucht jeder Spieler noch einen Stift (diese sind im Spiel nicht enthalten).
- Legen Sie die Spielsteine in das entsprechende Fach der Spielschachtel. Danach kann's losgehen!

Nehmen Sie die Schwingungen auf



Der Spieler, der zuletzt seinen Geburtstag gefeiert hat, ist zuerst an der Reihe. Zum einfacheren Verständnis nennen wir diesen Kandidaten „Robert“. Jeder Spieler schreibt nun Roberts Namen oben in die erste Spalte des jeweiligen Antwortzettels. Der rechts neben Robert sitzende Spieler zieht die oberste *Knowing Me, Knowing You* Karte vom Stapel, entscheidet sich für eine Seite der Karte (da diese doppelseitig mit jeweils fünf Fragen bedruckt sind) und liest die erste Frage laut vor. Dabei nennt er an der entsprechend freigelassenen Stelle in der Frage Roberts Namen.

- Zum Beispiel: Robert hatte gestern Geburtstag und sitzt links neben Ihnen. Die erste Frage lautet: "Wird sich (Robert) bei einem 2-Gänge-Menü eher für eine Vorspeise oder für ein Dessert entscheiden?"

Robert notiert sich – so dass es kein anderer Spieler sehen kann – seine Antwort auf seinem Zettel, und zwar neben die Nummer 1 in der Spalte unter seinem Namen. Währenddessen schreiben alle anderen Spieler ebenfalls (jeder für sich) auf ihren Zetteln in Roberts Spalte die Antwort auf, von der sie glauben, dass sie mit Robert übereinstimmt.

Fahren Sie in dieser Weise fort, bis alle fünf Fragen einer Kartenseite über Robert gestellt und beantwortet wurden.



Hinweis: Sollte bei einer Frage keine der genannten Optionen passen (wenn z.B. ein Vegetarier gefragt wird, ob er sein Steak lieber "blutig" oder "medium" mag), schreiben Sie als Antwort "Vegetarier" auf.

Noch ein Hinweis: Sollten Sie bei einer Frage einen bestimmten Wert schätzen müssen (z.B. eine Uhrzeit oder einen Betrag), dann gilt die Antwort als richtig, die Roberts Antwort sinnvollerweise am nächsten kommt. Im Zweifelsfall streiten Sie sich nicht und geben Sie den Punkt – es ist ja nur ein Spiel!

Wie gut kennen Sie Ihre Mitspieler?

Nachdem jeder Spieler seine Antwort aufgeschrieben hat, schlägt die Stunde der Wahrheit! Die erste Frage wird noch einmal wiederholt und dann liest der links neben Robert sitzende Spieler seine Antwort laut vor. Danach ist der links daneben sitzende Spieler dran usw.

Als letzter ist Robert mit seiner Antwort an der Reihe. Stellen Sie nun fest, welcher Spieler wie viele Spielsteine für Frage 1 gewonnen hat (siehe Abschnitt „Auswertung“) und stecken Sie sie ggf. in Ihren Sammler. Verfahren Sie nun in derselben Weise mit den anderen vier Fragen, die Robert gestellt wurden.

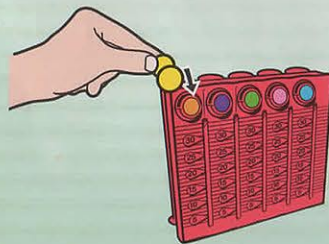
Jetzt ist der links neben Robert sitzende Spieler als zweiter Kandidat an der Reihe. Robert zieht die nächste Karte, liest alle fünf Fragen über Kandidat 2 vor und die Spieler schreiben ihre jeweiligen Antworten auf.

Für jeden Spieler wird eine Kartenrunde durchgespielt. Nachdem auch dem letzten Spieler fünf Fragen gestellt wurden, werden die Siegpunkte ausgewertet.

Auswertung

In der nachfolgenden Tabelle sehen Sie, ob und wie viele Spielsteine Sie pro Antwort erhalten und in Ihren Sammler stecken dürfen.

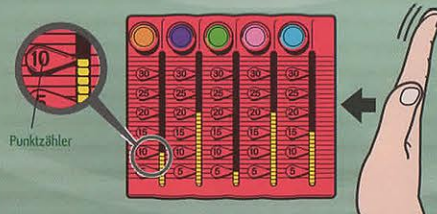
IHRE ANTWORT	GEWONNENE SPIELSTEINE
Richtige Antwort (d.h. Ihre Antwort stimmt mit der Antwort des Spielers überein, dem die Frage gestellt wurde)	Stecken Sie 2 Spielsteine in das Fach Ihres Sammlers, das der Farbe des gefragten Spielers entspricht. (Sie können nur diese Spielsteine erhalten.)
Falsche Antwort, aber Übereinstimmung mit anderen Spielern	Stecken Sie 1 Spielstein in das Fach Ihres Sammlers, das der Farbe des Spielers entspricht, mit dessen Antwort Sie übereinstimmen. Haben Sie z.B. dieselbe Antwort wie Spieler „blau“, dann stecken Sie den Spielstein in Ihr blaues Fach. Bei Übereinstimmung mit mehreren Spielern erhalten Sie für jeden einen Spielstein. (Hinweis: Diese Spielsteine können Sie nicht gewinnen, wenn Ihre Antwort richtig war.)
Falsche Antwort und keine Übereinstimmung mit anderen Spielern	Pech gehabt! In diesem Fall erhalten Sie keine Spielsteine . Vielleicht klappt's ja bei der nächsten Frage.
Die Fragen wurden Ihnen gestellt	Stecken Sie für jeden Spieler, dessen Antwort mit Ihrer übereinstimmt, 1 Spielstein in das jeweils farblich passende Fach Ihres Sammlers.



Sie spielen mit dem roten Spielsteinsammler. Der gefragte Spieler hat den gelben Sammler. Sie haben die richtige Antwort erraten und dürfen sich 2 Spielsteine in das gelbe Fach Ihres Sammlers stecken.

Auf der gleichen Wellenlänge?

Sobald für jeden Spieler fünf Fragen durchgespielt wurden, wird festgestellt, mit welchem Spieler Sie die meisten Übereinstimmungen hatten und wen Sie noch besser kennenlernen müssen. Schieben Sie die Abdeckung Ihres Sammlers zur Seite um zu sehen, wie viele Spielsteine in den einzelnen Fächern stecken. Beim Vergleich zwischen den einzelnen Spielern wird's bestimmt so manche Überraschungen geben...



Jetzt müssen Sie noch herausfinden, wer von Ihnen der absolute *Knowing Me, Knowing You* Champion ist: Dafür zählt jeder Spieler zusammen, wie viele Spielsteine er insgesamt in seinem Sammler hat. Der Spieler mit den meisten Spielsteinen hat gewonnen! Klarer Fall – Sie haben feine Antennen und wissen ganz genau, wie Ihre Mitspieler drauf sind!

Aufhören oder noch 'ne Runde?

Wenn das Spiel vorüber ist, schieben Sie die Abdeckung jedes Sammlers ganz zur Seite und nehmen die Spielsteine heraus. Danach können Sie die Spielsteine wieder in den Beutel stecken und mitsamt den Sammlern in die Spielschachtel legen.

Variante für 2 Spieler

Bei der Variante für 2 Spieler folgen Sie genau dem zuvor beschriebenen Spielablauf, mit diesen Ausnahmen:
- Spielen Sie pro Spieler abwechselnd 3 Kartenseiten durch; beiden Spielern werden also jeweils 15 Fragen gestellt.

Bei der Auswertung der Antworten erhält nur der fragende Spieler (und nicht der gefragte) jeweils 1 Spielstein für jede richtige Antwort.

Hinweis: Bei Fragen, die sich auf die Spieler "in diesem Raum" beziehen, fragen Sie einfach nach Personen, die beide Spieler kennen.

© 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-55494 Soest, Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1000 Wien, Tel. 01 99460 6614.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon, Tel. 056 648 70 99.



090248044100

Knowing me



Knowing you

Bereiten Sie sich im Freundeskreis einen vergnüglichen Spieleabend und erfahren Sie etwas über die kleinen Eigenarten Ihrer Mitspieler. Am Ende stellen Sie vielleicht fest, dass Sie jemanden gar nicht so gut kennen, wie Sie eigentlich dachten.

Das Ziel des Spiels

Finden Sie heraus, welchen Ihrer Mitspieler Sie am besten kennen, indem Sie Fragen beantworten und außerdem versuchen, die Antworten Ihrer Mitspieler vorherzusagen.



Spielausstattung: 6 Spielsteinsammler, 100 doppelseitig bedruckte Knowing Me, Knowing You Karten, 300 Spielsteine und 1 Antwortenblock.

Kurzregeln

Damit Sie schnell loslegen können, finden Sie nachfolgend eine kurze Übersicht über die Spielregeln. Auf der Rückseite lesen Sie dann eine ausführlichere Beschreibung.

1. Jeder Spieler nimmt sich einen farbigen Spielsteinsammler (dies ist die Farbe, mit der Sie spielen) sowie ein Blatt des Antwortenblocks. Achten Sie darauf, dass die Abdeckung des Sammlers geschlossen ist, so dass Sie nicht hineinschauen können.
2. Derjenige Spieler, dessen Geburtstag zuletzt gefeiert wurde, ist zuerst an der Reihe. Nennen wir ihn "Robert". Schreiben Sie Roberts Namen oben in die erste Spalte Ihres Antwortzettels.
3. Der Spieler, der rechts neben Robert sitzt, zieht die oberste Karte vom Stapel und liest die erste Frage einer Kartenseite laut vor. Jede Frage zeigt eine Lücke, in der Sie den Namen des betreffenden Spielers (hier also Robert) einfügen.
4. Robert notiert nun auf seinem Antwortzettel unterhalb seines Namens seine Antwort auf die Frage. *Und zwar so, dass es niemand sehen kann!* Alle anderen Spieler schreiben ebenfalls auf ihren Zetteln die Antwort auf, von der sie glauben, dass Robert sie geben wird.
5. Setzen Sie diesen Vorgang mit den restlichen 4 Fragen dieser Kartenseite über Robert fort.
6. Nun liest der Spieler noch einmal die erste Frage vor. Alle Spieler nennen reihum ihre Antworten, wobei Robert selbst *als letzter* dran ist.
7. Wenn Ihre Antwort mit Roberts Antwort übereinstimmt, nehmen Sie sich zwei Spielsteine und stecken sie in das Fach Ihres Sammlers, das Roberts Farbe entspricht. Robert nimmt sich einen Spielstein und steckt ihn in das Fach seines Sammlers, das Ihre Farbe hat.
8. Wenn Ihre Antwort nicht mit Roberts Antwort, sondern mit der eines anderen Spielers übereinstimmt, stecken Sie einen Spielstein in das Fach mit der Farbe des entsprechenden Mitspielers. Ihre Antwort war zwar falsch, aber Sie stimmen zumindest mit diesem anderen Spieler überein. Hinweis: Wenn Ihre Antwort richtig war, können Sie diesen Spielstein natürlich nicht erhalten.
9. Wiederholen Sie die Schritte 7 und 8 für die anderen vier Fragen der Kartenseite.
10. Sobald Sie die Ergebnisse von Roberts "Fragestunde" ausgewertet haben, zieht Robert die nächste Karte vom Stapel und liest seinem linken Nachbarn die fünf Fragen vor.
11. Das Spiel wird nun so lange fortgesetzt, bis jedem Spieler jeweils fünf Fragen gestellt wurden.
12. Jeder Spieler öffnet seinen Sammler um herauszufinden, mit wem er am meisten übereinstimmt (d.h. die meisten Spielsteine) oder welchen seiner Mitspieler er noch besser kennenlernen muss (d.h. die wenigsten Spielsteine). Der Spieler mit der höchsten Gesamtzahl an Spielsteinen schwimmt mit den meisten seiner Mitspieler auf einer Welle und hat daher das Spiel gewonnen.

