

# SIGN



Spielmaterial: 80 Spielkarten  
(16 einzigartige Symbole in 5 verschiedenen Farben)



## Einleitung

Sign ist ein schnelles Kartenspiel, das deine Geschicklichkeit, mentale Stärke und Aufmerksamkeit testet. Durch das Tauschen von Karten aus deiner Hand mit Karten auf dem Tisch versuchst du, ein Quintett (fünf Karten mit dem selben Symbol) zu sammeln. Dann gibst du deinen Teammitgliedern ein Signal, die dann dein Quintett preisgeben, um zu punkten. Währenddessen musst du versuchen, auf das Tun der anderen Spieler acht zu geben, um deren Quintette preiszugeben und so ebenfalls einen Punkt zu sammeln. Deine Gegner werden auch versuchen, dich zu beobachten, also verstecke dein Quintett, indem du: dein Symbol klug auswählst, falsche Signale sendest und generell während des gesamten Spieles sehr verdächtig wirkst.



## Ziel des Spieles

Eine Partie von Sign besteht aus mehreren Runden, in denen ein Team einen Punkt erzielen kann. Zu Beginn des Spieles entscheiden sich die Spieler, zu welchem Zeitpunkt das Spiel beendet ist: entweder, wenn ein Team eine vorher abgemachte Punkteanzahl erreicht, oder wenn eine bestimmte Anzahl von Runden gespielt wurde. Wählt keine gerade Anzahl von Runden aus, denn das erhöht die Wahrscheinlichkeit eines Gleichstandes. Eine Runde dauert durchschnittlich vier Minuten. Wenn ihr euch entscheidet, zu spielen, bis ein Team drei Punkte erreicht hat, endet das Spiel innerhalb von drei bis fünf Runden und es dauert in etwa 12 bis 20 Minuten.



## Teams

Sign wird in zwei oder mehreren gleich großen Teams gespielt. In der Spieler-Tabelle unten könnt ihr die möglichen Teamaufteilungen je nach Anzahl der Spieler ablesen. Wenn gleichmäßig große Teams nicht möglich sind, ist es angeraten, dass die erfahrensten Spieler in das kleinere Team eingeteilt werden. Alternativ kann das größere Team mit einem Ersatzspieler antreten. Die Spieler sitzen (wenn möglich) abwechselnd um den Tisch, sodass Teammitglieder nicht nebeneinander sitzen.

Spieler	Teams	Karten
4	2-2	5 karten
5	3-2	6 karten
6	3-3 of 2-2-2	6 karten
7	4-3 of 3-2-2	7 karten
8	4-4	7 karten
9	3-3-3	8 karten



## Signale

Zu Beginn des Spieles entscheiden sich die Teams getrennt voneinander für ihr Signal. Es ist wichtig, dieses Signal vor den anderen Teams geheim zu halten, denn es hilft, den anderen Teammitgliedern zu signalisieren, dass man ein Quintett auf der Hand hat. Ein Signal muss folgende Kriterien besitzen:

- Das Signal muss für alle Spieler sichtbar sein.  
*(unter dem Tisch signalisieren ist nicht erlaubt)*
- Das Signal darf kein Laut sein.  
*(zum Beispiel: kein Wort oder Klatschen)*
- Das Signal darf keinen Körperkontakt zwischen Spielern beinhalten. *(inklusive der Gegner)*
- Das Signal darf nicht digital gegeben werden.  
*(zum Beispiel: keine SMS oder Apps)*

Neue Spieler dürfen am Ende einer Runde ihr Signal ändern. Dadurch können sie ein Gefühl für effektive und ineffektive Signale erlangen. Wir schlagen vor, dass erfahrenere Spieler ihr Signal nicht ändern dürfen oder nur, wenn sie dafür einen Punkt verlieren.



## Eine Runde

Sign wird in mehreren Runden gespielt. Jede Runde beinhaltet die folgenden Phasen: Vorbereitung, Kartentausch, Nachziehen von Karten, Wertung eines Quintetts, Ende der Runde. Die Phasen Kartentausch und Nachziehen von Karten wiederholen sich.



## Ziel einer Runde

Das Ziel einer Runde ist es, ein Quintett durch ein Teammitglied oder einen Gegner preiszugeben. Ein Quintett ist eine Sammlung von genau fünf Karten mit dem selben Symbol, in fünf verschiedenen Farben. Daher ist ein Quintett unmöglich, wenn ein Spieler nur vier Karten in der Hand hat, und ist ungültig, wenn ein Spieler sechs Karten in der Hand hält.





## Vorbereitung

Der Kartengeber mischt die Karten und gibt jedem Spieler fünf Karten. Dann zieht er die Anzahl der Karten wie in der Spieler-Tabelle angegeben vom Stapel und legt sie mit der Symbolseite nach unten auf den Tisch. Der Kartengeber zeigt dann die unterste Karte des Stapels allen Spielern. Nachdem alle Spieler ihre Handkarten überprüft haben, werden die Karten in der Tischmitte aufgedeckt und alle Spieler beginnen mit dem Tauschen.



## Kartentausch

Sobald die Karten in der Tischmitte aufgedeckt sind, beginnen alle Spieler gleichzeitig, Karten aus ihrer Hand mit Karten auf dem Tisch zu tauschen. Spieler müssen sich dabei nicht abwechseln. Das Tauschen von Karten aus der Hand mit denen auf dem Tisch muss nach folgenden Kriterien verlaufen:

- Karten werden eine nach der anderen getauscht. *(das Nehmen oder Ablegen von mehreren Karten gleichzeitig ist nicht erlaubt)*
- Ein Spieler muss mindestens vier und maximal sechs Karten auf der Hand haben.
- Alle Karten müssen sichtbar auf dem Tisch gespielt werden. *(immer mit der Symbolseite nach oben)*
- Karten werden nur mit dem Tisch getauscht. *(nicht direkt mit anderen Spielern)*



## Nachziehen von Karten

Wenn keiner der Spieler mehr tauschen will und alle fünf Karten auf der Hand haben, nimmt der Spieler links von dem Kartengeber alle Karten von der Tischmitte und legt sie mit der Symbolseite nach unten auf dem Ablagestapel ab. Danach zieht er die gleiche Anzahl von Karte, wie er entfernt hat, vom Nachziehstapel und legt sie mit der Symbolseite nach oben in die Tischmitte. Alle Spieler können sofort mit dem Tauschen fortfahren. Sollte der Nachziehstapel leer sein, wenn neue Karten benötigt werden, so endet die Runde sofort mit einem Gleichstand und niemand erhält Punkte.



## Wertung eines Quintetts

Zu jedem Zeitpunkt während einer Runde kann ein Spieler ein Quintett werten. Dies geschieht, indem "Sign!" ausgerufen und auf einen anderen Spieler gezeigt wird. Die Handkarten dieses Spielers werden dann überprüft, um zu sehen, ob ein gültiges Quintett vorliegt.

Ist das Quintett gültig, erhält das Team des Spielers, der "Sign!" gerufen hat, einen Punkt. Ist das Quintett ungültig, wird überprüft, ob der Spieler, der "Sign!" gerufen hat, und der Spieler, dessen Quintett überprüft wurde, im selben Team sind. Sind sie das, so erhalten alle anderen Teams einen Punkt. Sind sie das nicht, erhält nur das Team des Spielers, dessen Quintett überprüft wurde, einen Punkt. Nach der Wertung eines Quintetts endet eine Runde immer, egal ob das Quintett gültig oder ungültig war.



## Ende der Runde

Sollte es noch keinen Gewinner geben, so wird die Rolle des Kartengebers im Uhrzeigersinn weitergereicht und die Vorbereitungsphase einer neuen Runde beginnt.



## Ende des Spieles

Sobald ein Team die vorher ausgemachte Punkteanzahl erreicht, gewinnt es das Spiel. Alternativ endet das Spiel nach der ausgemachten Anzahl von Runden und das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Erreich zwei (oder mehr) Teams die gleiche Anzahl an Punkten, so endet das Spiel in einem Gleichstand.



## Spiel Tipps

- Versuche dir zu merken, welche Symbole die anderen Spieler sammeln. Das macht es für dich einfacher, festzustellen, ob ein anderer Spieler vielleicht ein Quintett hat.
- Indem du dir merkst, welche Symbole sich im Ablagestapel befinden, vermeidest du, ein Quintett, das nicht mehr möglich ist, zu sammeln.
- Wenn ihr euch vorher ausmacht, wer welchen Spieler im Blick hat, erhöht ihr eure Chance als Team, die anderen
- Teams genau zu beobachten.  
Das wahre Ziel des Spieles ist es nicht, ein Quintett zu sammeln, sondern es zu werten.



## Spielvarianten für erfahrene Spieler

Kleine Änderungen der Spielregeln erzeugen ein neues Spielerlebnis. Sie dir doch bitte die Spielvarianten auf unserer Website: [www.themountainmen.nl/rules](http://www.themountainmen.nl/rules) an. Und bitte teilt eure eigenen Varianten mit uns auf Social Media, boardgamegeek oder schickt uns eine E-Mail an: [info@themountainmen.nl](mailto:info@themountainmen.nl), damit auch andere Spieler eure Ideen ausprobieren können.

## Danke an:

Adrián de Frutos Jiménez | Adrian Kessler | Adriano Longo | Agnes Vendrig | Alberto Resti | Alex Kuijjer | Alex Vendrig | Alexander Gonnissen | Apollo BV | Arjan van Houwelingen | Aron van der Leij | Bayard Catron | Benedetta Alibrandi | Bert Kattenberg | Bert Menting | Black Box Adventures | Boardgaming FTW | Bradley Eng-Kohn | Calvin Telkamp | Carola Boerma | Chia Yaohan | Chiel-Jan Delis | Chris Luijges | Christian Dwyan | Cloak and Meepie | Cody Jacob Bonham | Collin Btei | Daan | Sas | Daniel Jiménez García | Davey Schippers | Davy Moerloose | De Protagonisten | Dennis Merck | Dennis Rosenbaum | Desmond Ronnenberg | Dirk-Jan Bok | Douwe Fortuin | Dylan Toward | or'net | Eelco Braad | Eelco Heuvelmans | Ella Splink | Elis Vendrig | Emylie Lendberg | Erica Patti | Erik Bensen | Erik Raj | Evalien Wiersma | Evelien Oortom | EverythingBoardGames | Famke Witteveen | Fenrir Cerebellum | Frank Bovenkerk | Fraukje Coopmans | Geert Noordzij | Gerrit Brouwers | Gijs Hobbelink | Gijs Kattenberg | Greg Hardy | Hans Schmidt | Hansje Cool | Heimspiele | Herman ten Kate | Het Duivelsei | Het ludieke gezelschap | How Lou Sees it | James Burden | James Thomas | Jan Willem van Dijk | Janneke van Erp | Jan-Paul de Beer | Jasmijn van den Berg | Jason Stanford | Jeannette Hoelaken | Jenny Molenaar-van Boven | Jeroen Pieters | Jolijne Mein | Jon Purkis | Jonathan McDonnell | Jonathan van Denzen | Kenny Beecher | Kevin Johari | Kim Leach | Lars Bos | Laurens Biek | Let's Level Up | Lieke Boersma | Lies Spruit | Lisette Oortom | Maartje Cuppen - Belleboke | Mac Vijn | Magus Games | Mante van den Heuvel | Marc Mathijssen | Margo Hoogenberk | Maria Boersma | Marij van den Heuvel | Mark Nealon | Marloes Van Diffelen | Martijn Poels | Martijn van der Meij | Martin van 't Hart | Martine Erich | Matev Spacapan | Matthew Spurling | Mechteld Bous | Menno Deen | Michelle Bradford | Michiel de Cock | Michiel Hendriks | Michiel Luijges | Monica Bentvelzen | Mr Alastair Thomas | Netflix BV | Nick Degens | Nicola McKerran | Nicolas Boccantuso | Niek Jonker | Niels van der Heide | Nienke Dekker | Nox Spellenzolder | Obaroon | Olaf de Groot | Onko Helling | Patrick Arbuis | Paul Crampton | Paul van der Meer | Pepijn Geurts | Peter de Cock | Pieter Syroit | Ralf Gaalen | René Vendrig | René Jassing | Rickstar Floormeister | Ricky van Cranenbroek | Roel vernooij | Ruben Scholten | Rudy Seuntjens | Ryan Mrochuk | Sanne Molenaar | Schmitt Michael | Silje Printz Brostigen | Silvia Kattenberg | Simon Donkers | Sonny Hopman | SpinLi | Subcultures | Tafelridders | Tamara van de Graaf | The Kwarenteent | Thomas Maas | Tim Hopstaken | Tobias Bijl | Tom Sijeltes | Troy Rodger | Vendetta Games | Vinkenleugel | Vitruvian gamer | Wieger Verhulsdonck | Wilfred Meijboom | Willemijn Oortom | Wilma Hofman | Wouter de Koning | Yolande Btei | Yves Houben

### Besonderer dank aan:

Alex Kuijjer | Chris Luijges | Lieke Boersma | Michiel de Cock | Nienke Dekker | Ruben Scholten



© 2017 The Mountain Men Inc. All Rights Reserved  
Steenweg 70 BS, 3511 JT Utrecht, The Netherlands  
[www.themountainmen.nl](http://www.themountainmen.nl)  
[info@themountainmen.nl](mailto:info@themountainmen.nl)

Auteurs: Rens Kattenberg, Jesse van den Berg, Salko Joost Kattenberg  
Grafikdesigner: Salko Joost Kattenberg



WARNUNG!  
Nicht für Kinder unter drei Jahren. Erststufungsgefahr