

Übersicht

„ito“ ist ein kooperatives Partyspiel, bei dem ihr Hinweise zu einem bestimmten Thema gebt, die zu den Zahlen auf eurer Hand passen. Ihr kennt nur eure eigene Zahl, müsst aber aufgrund der gesagten Hinweise einschätzen, in welche Reihenfolge alle Karten gehören.

Gelingt es euch, alle eure Zahlenkarten – und damit den auf ihnen abgebildeten **Faden (japanisch „ito“)** – in die richtige Reihenfolge zu bringen? Dann habt ihr die Runde gemeinsam gewonnen.

Ihr könnt so viele Runden hintereinander spielen, wie ihr wollt.

Spielmaterial

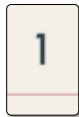
- 16 Farbkarten
(2 pro Farbe)



- 1 Anfangskarte
(0)



- 100 Zahlenkarten
(1-100)



vorne



hinten

- 2 Faltblätter
(Spielregeln und Themen)

- „ito“-Online
(Bonusthemen
und mehr)



heidelbaer.de/ito-extras

Rundenaufbau

Beispiel-Aufbau
zu viert



- 1 Jeder von euch nimmt sich **die beiden Farbkarten** einer Farbe. Legt die übrigen Farbkarten in die Schachtel zurück.
- 2 Mischt **alle Zahlenkarten** und bildet aus ihnen einen Stapel.
- 3 Legt **die Anfangskarte** so hin, dass ihr rechts davon Platz zum Auslegen weiterer Karten habt.
- 4 Legt ein **Faltblatt mit einer beliebigen Themen-Einzelseite** nach oben aus.
- 5 Alle ziehen **1 Zahlenkarte** vom Stapel und behalten sie auf der Hand, ohne den anderen ihre Zahl zu zeigen oder zu verraten.

Wollt ihr mehr? Nach jeder gewonnenen Runde könnt ihr jemanden dazu auswählen, ab jetzt **2 Zahlenkarten** zu ziehen. Das kann immer so weitergehen, bis alle 2 Karten ziehen. (Bei fehlgeschlagenen Runden müsst ihr die Kartenzahl nicht reduzieren.)

Rundenablauf

- 1 Jemand liest **1 zufälliges Thema** vor.
- 2 Jeder von euch denkt sich **einen zum Thema passenden Hinweis** aus, der dem Wert der eigenen Zahlenkarte entspricht.

Das Ziel ist es, eure Zahlenkarten in passender Reihenfolge **anzuordnen**. Die Reihe geht von 0 (der Anfangskarte) bis maximal 100.

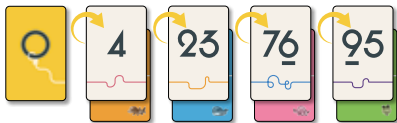


- 3 Hast du einen guten Hinweis gefunden, sagst du ihn an. (Ihr müsst keine Reihenfolge einhalten). Dann legst du deine **Zahlenkarte mit einer eigenen Farbkarte verdeckt in die Reihe**. Dazu darfst du bereits liegende Karten auseinanderrücken.

Solange alle Karten verdeckt sind, dürft ihr sowohl deren Reihenfolge als auch eure Hinweise **beliebig oft verändern!**

- 4 Seid ihr **zufrieden mit der Reihenfolge**, deckt ihr die Karten einzeln, der Reihe nach auf. Wiederholt dabei den Hinweis jeder Karte.

Sind alle Zahlenkarten in korrekter **Reihenfolge von klein nach groß** geordnet, habt ihr eine Runde gewonnen!



Noch mal?

Beispiel: „Das riecht gut“



Ist das erlaubt?

- Ihr dürft euch absprechen, wie das Thema zu verstehen ist.
- Alle Hinweise sind subjektiv – das ist so in Ordnung.
- Hinweise dürfen aus beliebig vielen Worten bestehen und so blumig oder schräg sein wie ihr wollt (z. B. „Duftrosen, aber schon fast verblüht“).
- Hinweise dürfen nicht direkt auf die Zahl der eigenen Karte hinweisen (z. B. wäre „95 Rosen“ mit der Karte 95 nicht erlaubt).

Das Spiel zu zweit

Ihr nehmt euch beide die Farbkarten von 2 Farben und zieht zu Spielbeginn bereits je 2 Zahlenkarten. Ihr könnt die Schwierigkeit erhöhen, bis ihr beide je 4 Zahlenkarten zieht.

Credits SPIELDESIGN & ILLUSTRATION: Mitsuru Nakamura, GRAFIKDESIGN: Misaki Shimada (Arclight, Inc.), LEITENDER ENTWICKLER: Atsushi Hashimoto (Arclight, Inc.), REDAKTION: Kakeru Goto, Kunihito Nozawa (Arclight, Inc.), DANK AN: Asozandaifunka, Tetsuya Ikeda, Marcello Bertocchi, Kensuke Suzuki, Ryoji Konno, Atsuhiko Koike, Namiki Shibusawa, Akihiro Kusano, Patrick Flanagan DEUTSCHE ÜBERSETZUNG & REDAKTION: Sabine Machaczek, LAYOUT: Sofia Reibel, HERAUSGEBER: Heiko Eller-Bilz, DANK AN: Roland Goslar, Michael Kränzle, Edmund Meinerts, Dirk Nielsen, Tim Nissel, Jannes Rupf, Sören Textor

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter: service.heidelbaer.de



Wir spenden für jedes verkaufte Spiel an:



TREES FOR THE FUTURE

www.trees.org

