

# GEGENTEIL BREIT SPIEL

3-6  
10+  
ca. 30

## ANLEITUNG



## INHALT



**1 Spielplan**



**1 Kategoriemarker**

(weiss)



**110 Karten**  
(6 Kartenkategorien,  
1 Karte „Komplementärfarben“)



**2 Würfel**

(1 Augenwürfel + 1 Farbwürfel)



**Spielblock**



**6 Spielfiguren**

Übrigens, du kannst dieses Spiel auch mit dem Gegenteil-Kartenspiel kombinieren!



## SPIELZIEL

Wer durch cleveres „Um-die-Ecke-Denken“ zuerst keine Punkte mehr hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Nehmt euch jeweils eine Spielfigur und stellt sie auf das orangene Startfeld 25.
3. Stellt den weißen Kategoriemarker auf ein beliebiges der kreisförmig angeordneten Felder in der Spielplanmitte und legt die Würfel bereit.
4. Nehmt euch jeweils ein Blatt vom Spielblock und einen Stift (nicht enthalten) und legt beides vor euch bereit.
5. Sortiert die Karten nach Kategorien und legt sie mit der Rückseite nach oben in Stapeln sortiert neben den Spielplan.
6. Legt die Übersichtskarte „Komplementärfarben“ bereit.

Spieldurchlauf zu viert:



# SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft in Runden. In der ersten Runde übernimmt die jüngste Person die Rolle der Spielleitung.

1. Die Spielleitung würfelt den Augenwürfel und rückt das Ergebnis mit dem weißen Kategoriemarker gegen den Uhrzeigersinn „rückwärts“ im Kreis. Das Feld, auf dem der Marker landet, bestimmt die Kategorie der aktuellen Runde.
2. Die Spielleitung zieht nun eine Karte der entsprechenden Kategorie vom Stapel und führt sie aus. Die Symbole in den Kreisen entsprechen den Symbolen auf den Kartenseiten. Landet der Kategorienmarker auf einem grauen Fragezeichenfeld, darf sich die Spielleitung eine Kategorie aussuchen.

Alle anderen versuchen nun, die Aufgabe zu lösen. Wer erfolgreich ist, wird einen

3. Punkt los und bewegt die eigene Spielfigur ein Feld abwärts in Richtung 0.

Legt die verwendete Karte zurück unter den entsprechenden Stapel.

4. Nun wird die nächste Person im Uhrzeigersinn die neue  
5. Spielleitung und eine neue Runde beginnt.

## Kategorien im Überblick:



### 1. Anders-Maler

Die Spielleitung wählt eines der Worte und zeichnet das Gegenteil auf das eigene Blatt. Wer zuerst das Wort auf der Karte (also das Gegenteil der Zeichnung) ruft, verliert einen Punkt, ebenso die Spielleitung. Errät niemand das Wort, verliert niemand einen Punkt.



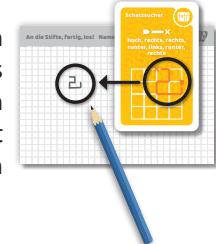
### 2. Rückschreiber

Die Spielleitung liest das Wort ihrer Wahl vor, alle anderen müssen es falsch herum auf ihr Blatt schreiben (also z. B. „LEIPS“ statt „SPIEL“). Bist du fertig, rufst du laut „Stopp“. Ist das Wort korrekt rückwärts geschrieben, verlierst du einen Punkt. Ist es nicht korrekt, können die anderen Spielenden es weiterhin probieren.



### 3. Schatzsucher

Die Spielleitung liest die aufgezählten Richtungen laut vor. Wählt einen beliebigen Startpunkt auf eurem Blatt (Eckpunkt eines freien Kästchens mit etwas Platz rundherum) und zeichnet die gegenteiligen Richtungen ein. Ihr zeichnet auf den Linien, eine Richtungsangabe entspricht dabei einer Kästchenlänge auf eurem Blatt. Alle, deren Zeichnung dem Ergebnis auf der Karte entspricht, verlieren einen Punkt.





## 4. Voll verrechnet

Die Spielleitung liest eine Rechenaufgabe ihrer Wahl vor. Die Spielenden rechnen die Aufgabe mit gegenteiligen Rechenzeichen. Wer zuerst das richtige Ergebnis ruft, verliert einen Punkt.

- TIPP:**
- a) aus minus wird plus (und umgekehrt)
  - b) aus mal wird geteilt (und umgekehrt)



## 5. Pantomime

Die Spielleitung entscheidet sich für eines der Wörter auf der Karte und stellt das Gegen teil pantomimisch dar. Alle anderen müssen den ursprünglichen Begriff raten. Wer ihn zuerst errät, verliert einen Punkt; außerdem verliert dann auch die Spielleitung einen Punkt. Errät niemand das Wort, verliert niemand einen Punkt.



## 6. Farben

Legt die 6 Farbkarten mit der Farbe nach oben aus. Die Spielleitung würfelt den Farbwürfel. Alle anderen schnappen nun schnellstmöglich die Karte mit der abgebildeten Komplementärfarbe zu der gewürfelten Farbe. Hast du zuerst die richtige Farbe ge griffen, verlierst du einen Punkt.

Zur Kontrolle liegt eine Übersichtskarte zu den Komplementärfarben bei.

## **SPIELENDE**

Wer zuerst alle seine Punkte verliert und mit der Spielfigur auf der 0 landet, gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand, wird eine Aufgabe einer beliebigen Kategorie gestellt. Wer die Aufgabe für sich entscheiden kann, gewinnt das Spiel.

## **KOMBINATIONSMÖGLICHKEIT MIT DEM GEGENTEIL-KARTENSPIEL**

Wenn ihr das Gegenteil-Brettspiel gemeinsam mit dem Gegenteil-Kartenspiel spielen möchtet, legt ihr die Karten des Kartenspiels ebenfalls als separate Stapel neben dem Spielplan bereit. Landet der Kategoriemarker auf einem grauen Fragezeichenfeld, darf ihr euch eine Kategorie aussuchen – auch eine beliebige Karte von den Kartenstapeln des Gegenteil-Kartenspiels.

© 2025

Simba Toys GmbH & Co. KG, Werkstr. 1, 90765 Fürth

Germany, [noris-spiele.de](http://noris-spiele.de), [service.noris-spiele.de](http://service.noris-spiele.de)

Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien

Simba/Dickie (Switzerland) AG, Ausserfeldstr. 9, 5036 Oberentfelden

Gestaltung: Fiore GmbH

Art.Nr.: 60 606 2080