DA DADA

ES IST UNSINN
... BIS ES SINN
ERGIBT!

ANLEITUNG

Ein verrücktes Sprachspiel
für 2 bis 8 kreative Köpfe ab 10 Jahren
von Gustavo Guimaraes, Lee McGirr,
TJ Spalty & Julian Spinelli



Pegasus Spiele

SPIELIDEE

DaDaDa ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr gemeinsam eine eigene „Sprache“ erschafft. Sobald das Spiel beginnt, dürft ihr keine euch bekannte Sprache mehr sprechen. Stattdessen kommuniziert ihr nur noch über ein paar vorgegebene Laute. Schafft ihr es, daraus eine neue Sprache zu kreieren, mit der ihr nicht nur die ausliegenden Bilder, sondern später auch neue, unbekannte Bilder benennen könnt?

SPIELMATERIAL



200 Bildkarten



40 Lautkarten

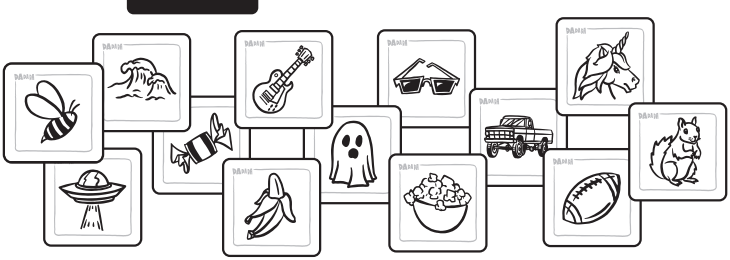
Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**

SPIELVORBEREITUNG

1



2



1. Mischt alle **Lautkarten** verdeckt. Zieht 5 Lautkarten und legt sie verdeckt am Rand der Spielfläche bereit. Legt alle übrigen Lautkarten in die Schachtel zurück. Deckt dann 2 der 5 gezogenen Lautkarten auf und lest die darauf angegebenen Laute vor. Einigt euch ggf. auf die Aussprache der Laute, aber sprecht nicht über ihre Bedeutung.
2. Mischt alle **Bildkarten** verdeckt. Zieht 13 Bildkarten und legt sie offen in die Mitte der Spielfläche. Sprecht nicht darüber, was auf diesen Karten abgebildet ist. Legt die übrigen Bildkarten als verdeckten Nachziehstapel am Rand der Spielfläche bereit.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist in 2 Phasen unterteilt:

1. KREATION
2. KOMMUNIKATION

1. KREATION

In dieser Phase kreiert ihr eine „Sprache“, indem ihr die ausliegenden Bilder mit den euch zur Verfügung stehenden Lauten benennt und dadurch für jedes Bild Laute bzw. Lautkombinationen festlegt. Die Kreationsphase sollte ungefähr 5 Minuten dauern. Stellt dazu einen Timer oder spielt nach Gefühl – die genaue Dauer ist nicht entscheidend. Nehmt euch in eurer ersten Partie ruhig etwas mehr Zeit dafür.

Wichtig: Ihr dürft ab sofort keine euch bekannte Sprache mehr sprechen. Stattdessen gilt folgende Regel:

IHR DÜRFT NUR DIE LAUTE AUF DEN OFFEN AUSLIEGENDEN LAUTKARTEN VERWENDEN!

Achtet auch darauf, eure nonverbale Kommunikation möglichst einzuschränken, schließlich ist *DaDaDa* kein Pantomimespiel. Natürlich lässt sich die ein oder andere Geste im Eifer des Gefechts nicht vermeiden. Seid also nicht zu streng mit euch, denn der Spielspaß steht im Vordergrund, aber beschränkt eure nonverbale Kommunikation auf ein Minimum.
Folgendes ist jedoch ausdrücklich erlaubt:

- Nicken oder Kopfschütteln bzw. Daumen hoch oder runter, um „ja“ oder „nein“ zu signalisieren.
- Mit dem Zeigefinger auf ausliegende Karten zeigen.

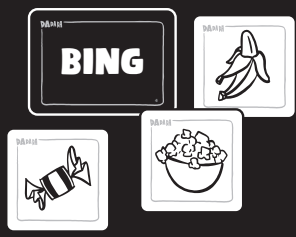
IHR FRAGT EUCH JETZT SICHER, WIE IHR AUS DEN PAAR LAUTEN EINE SPRACHE ERSCHAFFEN SOLLT?

Überlegt euch zunächst, welche Gemeinsamkeiten einige der Bilder haben könnten. Das kann alles Mögliche sein, z. B.: Tiere, von Menschenhand geschaffen, aus Holz, glitzernd, groß, essbar usw.

Beginnt dann damit, die Bildkarten zu gruppieren und den einzelnen Gruppen Laute zuzuordnen. Ihr dürft dazu die offen ausliegenden Bild- und Lautkarten beliebig verschieben und anordnen. Sprecht dabei die Laute aus, um den anderen mitzuteilen, wie ihr ein bestimmtes Bild benennen würdet. Nickt, wenn ihr einverstanden seid oder schüttelt den Kopf, wenn ihr anderer Meinung seid (oder benutzt eure Daumen). Nach und nach gebt ihr so den Lauten eine Bedeutung.

Hinweis: Ihr spielt alle gleichzeitig, nehmt also Rücksicht aufeinander, hört bzw. seht einander zu und gebt allen die Möglichkeit sich einzubringen. Vertretet aber durchaus eure Sicht der Dinge und verschiebt ggf. ein Bild zu einem anderen Laut, wenn ihr es anders zuordnen würdet. Ihr werdet euch schon einig.





WAS KÖNNTE „DA“ HIER BEDEUTEN? NAHELIEGEND WÄRE TIER ODER LEBEWESEN. UND „BING“ IST DOCH AUCH KLAR ODER? ALL DIESE DINGE KANN MAN ESSEN.

Wichtig: Grundsätzlich stehen euch bis zu 5 Lautkarten zur Verfügung. Solltet ihr mehr als die beiden bereits aufgedeckten Laute benötigen, könnt ihr jederzeit eine der noch verdeckten Lautkarten umdrehen!

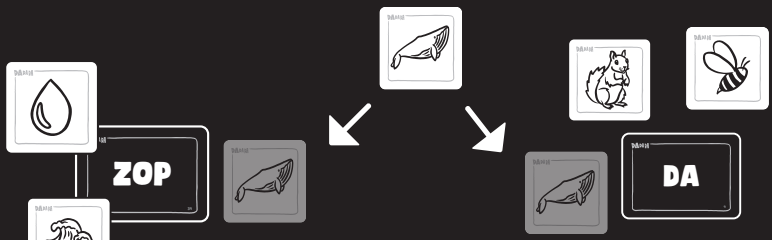
ABER WIE KÖNNT IHR NUN BILDER, DIE EINEM LAUT ZUGEORDNET SIND, BESSER VONEINANDER UNTERSCHEIDEN, BZW. WIE KÖNNT IHR EURE SPRACHE WEITERENTWICKELN?

Nutzt dazu weitere Laute und prüft, ob ihr ein Bild auch 2 oder sogar mehr Lauten zuordnen könntet. Kombiniert diese Laute, wenn ihr das Bild benennt (z. B. „DA-ZOP“) und verschiebt das Bild zwischen die entsprechenden Lautkarten.

Überlegt, ob ggf. die Reihenfolge der Laute von Bedeutung sein könnte (z. B. sagt „DA-ZOP“ möglicherweise nicht dasselbe aus wie „ZOP-DA“). Platziert das Bild in diesem Fall etwas näher zur einen als zur anderen Lautkarte.

Ihr könnt auch einzelne Laute wiederholen, um besonderen Fokus auf einen bestimmten Laut zu legen (z. B. „DA-DA-ZOP“).

Zusätzlich könnt ihr euren Überlegungen mit eurer Stimme mehr Ausdruck verleihen, indem ihr die Laute auf eine bestimmte Weise aussprecht (z. B. „da?“ oder „DA!!!“).



WAS KÖNNTE MIT „ZOP“ GEMEINT SEIN UND WIESO IST DER WAL EIN „ZOP-DA“?

Hinweis: Die Herausforderung ist natürlich, dass die Zuordnungen nicht immer einfach und vor allem nicht immer eindeutig sind. Eine andere Person hat vielleicht eine völlig andere Vorstellung davon was „DA" bedeutet. Seid kreativ, bleibt flexibel und versucht um die Ecke zu denken. Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt – außer natürlich durch die euch zur Verfügung stehenden Laute.

Nach ca. 5 Minuten (oder ggf. auch schon etwas früher) solltet ihr euch im Gebrauch eurer neuen Sprache sicher fühlen und alle ausliegenden Bilder benennen können.

Hinweis: Es ist völlig normal, wenn manche Bilder durch dieselben Laute oder Lautkombinationen repräsentiert werden und ihr sie nicht weiter unterscheiden könnt. Dennoch gilt: Je spezifischer ihr die ausliegenden Bilder benennen könnt und je vielfältiger die Bedeutungen der einzelnen Laute sind, desto „robuster" ist eure Sprache.

Wenn alle einverstanden sind (nicken oder Daumen hoch), beendet ihr die Kreationsphase und geht zur Kommunikationsphase über, um eure fertige Sprache anhand von neuen Bildern zu testen.

Lasst alle Bild- und Lautkarten so liegen, wie ihr sie angeordnet habt.

2. KOMMUNIKATION

In dieser Phase wird eure gerade erschaffene Sprache auf die Probe gestellt, indem ihr neue, bisher unbekannte Bilder benennen und erraten müsst. Die Kommunikationsphase verläuft über mehrere Runden.

Für die 1. Runde wählt ihr 1 Person von euch aus, die zur **kommunizierenden Person** wird.

Als kommunizierende Person ziehst du die **oberste Bildkarte des Nachziehstapel**s und siehst sie dir geheim an. Dieses Bild ist das gesuchte Bild für diese Runde. Anschließend ziehst du **5 weitere Bildkarten** vom Nachziehstapel und mischst sie verdeckt zusammen mit dem gesuchten Bild. Lege diese 6 Bildkarten in einer Reihe vor dir aus und decke sie auf. Du hast jetzt **genau 1 Versuch**, das gesuchte Bild mithilfe eurer neuen Sprache zu benennen, sodass die anderen in der Lage sind, das korrekte Bild zu wählen (z. B. „da-zop-BING").

Wichtig: Du darfst **auf nichts zeigen** und **nur die offen ausliegenden Laute** eurer neuen Sprache verwenden. Du darfst **genau 1 Laut bzw. 1 Lautkombination** aussprechen. Das kann auch eine völlig neue oder komplexere Kombination dieser Laute sein, die ihr in der Kreationsphase noch nicht in dieser Form hattet.

Die anderen Personen, **die Ratenden**, dürfen anschließend „frei" diskutieren, welches der 6 Bilder du gemeint haben könntest. Natürlich dürfen sie **weiterhin nur die Laute eurer neuen Sprache verwenden** und müssen sich an die in der Kreationsphase genannten Regeln zur Kommunikation halten (siehe S. 3).

Wichtig: Du darfst als kommunizierende Person nicht mehr sprechen oder in irgendeiner Form auf die Diskussion der Ratenden reagieren!



WELCHES BILD WÜRDET IHR WÄHLEN, WENN DIE KOMMUNIZIERENDE PERSON „ZOP-BING“ GESAGT HAT?

Sobald sich die Ratenden auf 1 Bildkarte geeinigt haben, zeigen sie darauf. Erst dann darfst du als kommunizierende Person reagieren und anzeigen, ob die Ratenden richtig oder falsch liegen:

- Haben sie das **richtige Bild** gewählt, lege die Karte auf den **offenen Wertungsstapel**, den ihr am Rand der Spielfläche bildet.
- Haben sie das **falsche Bild** gewählt, lege die Karte auf den **verdeckten Fehlerstapel**, den ihr neben dem Wertungsstapel bildet.

Lege anschließend die übrigen in dieser Runde gezogenen Bildkarten in die Schachtel zurück. Damit endet die aktuelle Runde und die nächste Person im Uhrzeigersinn wird zur neuen kommunizierenden Person für die nächste Runde usw. Habt ihr zum zweiten Mal einen Fehler gemacht, endet stattdessen das Spiel.



DAS WAR DAS GESUCHTE BILD. HABT IHR ES ERRATEN?

Nicht vergessen: Sprecht auch in dieser Phase weiterhin nur in eurer neuen Sprache! Ihr habt bei Spielende die Gelegenheit ausführlich darüber zu diskutieren, wer was wie gemeint haben könnte und warum wie entschieden wurde.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ihr die 2. Karte auf den Fehlerstapel legt.

Hinweis: Alternativ könnt ihr euch auch auf eine feste bzw. maximale Anzahl an Runden einigen und/oder mehr Karten im Fehlerstapel erlauben.

DISKUSSION

Ab sofort dürft ihr wieder eure Muttersprache (oder andere Sprachen) sprechen und auch die nonverbale Kommunikation ist nicht mehr eingeschränkt. Nehmt euch Zeit, über die Laute bzw. Lautkombinationen und die Konzepte eurer neu erschaffenen Sprache zu diskutieren. Z. B.:

- „Was hat „ZOP" für dich bedeutet?"
- „Wie hängen diese Bilder zusammen?"
- „Warum hast du dieses Bild „DA-DA-ZOP" genannt?"

„ZOP" WAR IN UNSEREM BEISPIEL ÜBRIGENS ALLES, WAS MIT WASSER ZU TUN HAT (WIE IHR EUCH BESTIMMT SCHON GEDACHT HABT).

WERTUNG

Natürlich sind alle Sprachen, die ihr in *DaDaDa* erschafft, schön und bedürfen keiner Bewertung. Solltet ihr dennoch an einer Wertung interessiert sein, zählt die Anzahl eurer Karten im Wertungsstapel zusammen und zieht davon die Anzahl der Karten im Fehlerstapel (also 2) ab:

7+:	ALS WÄRE ES EURE ZWEITE MUTTERSPRACHE ...
5–6:	IHR KÖNNT EUCH FLIESSEND VERSTÄNDIGEN.
3–4:	IHR HABT LANGSAM DEN DREH RAUS.
1–2:	NICHT SCHLECHT, BLEIBT DRAN.
0–:	GLEICH NOCH EIN VERSUCH.

Egal welche Wertung ihr erreicht habt: **GRATULATION!**
Ihr habt gerade eure eigene Sprache erschaffen. Vielleicht bleiben euch einige der entstandenen Wörter in besonderer Erinnerung und ihr baut sie sogar in euren alltäglichen Sprachgebrauch ein.

WISSENSWERTES

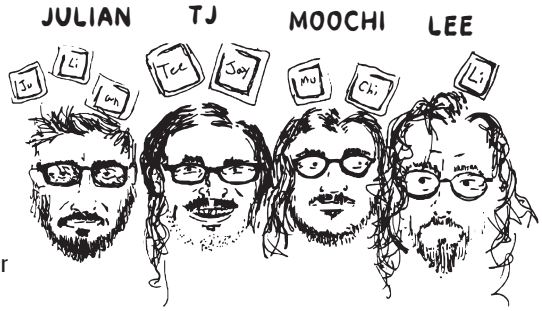
Es ist natürlich keine leichte Aufgabe, komplexe Ideen mit nur 5 Lauten zu vermitteln.
Der Wortschatz der deutschen Gegenwartssprache, also der Sprache, wie sie aktuell gesprochen und geschrieben wird, umfasst bereits über 300.000 Wörter. Mit mehrteiligen Zusammensetzungen und weiteren selten verwendeten Begriffen kommt man schon in den Bereich von mehreren Millionen Wörtern.
Die Fachausdrücke für die 2 Kartentypen in diesem Spiel lauten übrigens **Piktogramme** (für die Bildkarten) und **Phoneme** (für die Lautkarten):

PIKTOGRAMM: Die ältesten uns bekannten Schriftsysteme basieren auf Piktogrammen und reichen bis in die Zeit um 9000 v. Chr. zurück. Es handelt sich um Bildzeichen, die Personen, Orte, Dinge und sogar abstrakte Konzepte darstellen.

PHONEM: Ein Phonem ist die kleinstmögliche Einheit, aus der Wörter und Sätze gebildet werden. Phoneme sind keine Wörter an sich, sondern eher Laute. Sie sind die Grundbausteine, aus denen alle Wörter bestehen. Viele Wörter werden durch komplexe Kombinationen von Phonemen gebildet.

ENTSTEHUNG & DANKSAGUNG

DaDaDa entstand, als sich vier Autoren, die drei verschiedene Muttersprachen sprechen, in einem Raum einschlossen. Nach stundenlangem Herumprobieren und zunehmender Erschöpfung begannen unsere albernen Impulse die Oberhand zu gewinnen. Da entstand aus einer scherzhaften Bemerkung die Grundlage für unser Spiel: Was wäre, wenn wir nur noch in sinnlosen Lauten sprechen würden? Könnten wir dann noch unsere Gedanken und Absichten mitteilen? Wir schrieben schnell fünf zufällige Laute auf: DA, DIFF, DOOF, BING und BONG. Nachdem wir uns gegenseitig unverständliche Phrasen zugerufen hatten, geschah etwas Seltsames – der Unsinn begann Sinn zu ergeben! Das brachte uns dazu, über die Ursprünge der Sprache nachzudenken. Vielleicht waren alle Sprachen, einschließlich unserer Muttersprachen Englisch, Portugiesisch und Spanisch, auf ähnliche Weise entstanden? Das war die Geburtsstunde von *DaDaDa*.



DaDaDa würde ohne die Hilfe vieler Menschen nicht existieren, denen wir allen sehr dankbar sind. Ganz besonders möchten wir Eric Zimmerman erwähnen, dessen kontinuierliche Unterstützung und fundiertes Feedback maßgeblich zur Entstehung dieses Spiels beigetragen haben. Außerdem danken wir Vanessa Gonzalez-Block, Nyusha Lampolski, unseren Familien, den Mitarbeitenden des Game Centers und unseren Freundinnen und Freunden, die unsere treuesten und aufschlussreichsten Testpersonen waren. Wir hoffen, dass euch dieses Spiel genauso viel Freude bereitet und ebenso viele Gespräche anregt, wie wir es während der Entwicklung erlebt haben. Viel Spaß beim Spielen, oder sollten wir besser sagen: DIFF DA-BING!

IMPRESSUM

Spieldesign: Gustavo („mut"/„moochi") Guimaraes, Lee McGirr, TJ Spalty & Julian Spinelli
Illustration: The Op Games

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Robert Gärtner
Redaktion & Übersetzung: Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blackrock Games
© 2026 USAopoly, LLC. © 2025 Espadon Insouciant. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH. Dadada, The Op und USAopoly sind in den USA eingetragene Marken oder Handelsmarken von USAopoly, LLC. v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de