

Less is more - KSR

Der jüngste Spieler wird erster Rater. Ansonsten wechselt nach jeder Runde (EIN Spieler war Rater für EINEN Begriff) der Rater. SP = Siegpunkte.

Ablauf einer Runde:

- 1) Der RATER der neuen Runde ist bestimmt.
- 2) Der **RATER** nennt einen der 3 Schwierigkeitsgrade GRÜN > GELB > PINK und zieht **1 Begriffs-Karte**, von der er eine der beiden Seiten den anderen Spielern (HINWEISGEBER) hinhält, **aber OHNE** selbst diese Begriffe gesehen zu haben.
- 3) Alle **HINWEISGEBER** schreiben **1 - x Wörter** gleichzeitig auf die größere Innenfläche ihrer Schreibtafel. Je kürzer, desto besser.
Es dürfen beliebige Buchstaben weggelassen werden. Gültig im Spiel sind nur Großbuchstaben A - Z, Ä, Ö, Ü, also keine Zahlen / Satzzeichen.
NICHT erlaubt sind auch Abkürzungen, Teile oder Formen des Wortstammes, Übersetzungen in Fremdsprachen.
Beispiel: Begriff "Schreibmaschine" erlaubt nicht: "Schreiben, schrieb, schreibt, schreibst, geschrieben, Schrift etc."
Man darf seinen Text nebeneinander und/oder untereinander schreiben.
- 4) Alle HINWEISGEBER richten gleichzeitig ihre **ZAHLENFELDER** zum Rater aus. Wer die **niedrigste Zahl** hat, zeigt dem RATER seine Beschreibung.
Patt: Der Beteiligte, der im Uhrzeigersinn NACH dem RATER zuerst sitzt, ist eher dran.
- 5) Der RATER darf genau 1-mal versuchen, den Begriff mit der aktuellen Beschreibung (ggf. auch mittels der schon aufgedeckten) zu erraten.
MISSLINGT dieses, deckt der Hinweisgeber mit nächst höherer Zahl seinen Text auf usw. die Nachfolgenden.
- 6) Schafft es der **RATER** nach dem letzten Hinweis **NICHT**, den Begriff zu erraten, erhalten alle HINWEISGEBER je 1 SP.
- 7) Hat der **RATER RICHTIG** geraten, erhalten nur **ER** und der **aktuelle HINWEISGEBER** nun SP und zwar jeweils die gleiche Anzahl.
X = Anzahl von Spielern insgesamt PLUS 1.*
Es gibt diese SP: X minus Anzahl benötigter Beschreibungen zur Lösung z.B.: 4 Spieler. GELB. Nach 3. Beschreibung erraten.
PLUS 0 / 1 / 2 SP bei Schwierigkeitsgrad in grün / gelb / pink. SP = 5 (X) - 3 (Versuche) + 1 (Schwierigkeit) = 3.
- 8) Alle Hinweisgeber wischen ihre Schreibtafeln ab. NEUER RATER wird die Person LINKS vom bisherigen Rater.

FEHLER gemacht: Stellt sich heraus, dass ein Hinweisgeber einen Fehler gemacht hat, endet die Runde sofort. Alle anderen Spieler erhalten je 2 SP.
Eine neue Begriffskarte wird gezogen und der selbe RATER ist erneut RATER.

Spielende: War jeder Spieler 1-mal RATER, gewinnt derjenige, der die meisten SP erzielt hat. *Bei Patt** sollte es dann mehrere Sieger geben.*

**Berechnung wurde von R. Winner ggü. Originalregel geändert, da so einfacher. **m.E.: sinnvoller als der Vorschlag in der Spielregel*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.01.22