

## Was'n das? - KSR

Ein beliebiger Spieler beginnt und ist der erste Macher.

Zug des Machers:

### 1) NEUE BEGRIFFSKARTE:

- Oberste Karte vom Begriffskarten-Stapel nehmen und die Überschrift und alle Begriffe bzw. Sätze laut vorlesen.

### 2) SUCHBEGRIFF ERMITTELN:

- Der rechte Nachbar des Machers mischt die 6 verdeckten Zahlenkarten des Machers, aus denen der Macher 1 Karte zieht und die Zahl allein ansieht ==> **seine Aufgabe**. Die Restkarten legt man sicherheitshalber zur Seite.
- Der Begriff/Satz gemäß der gezogenen Zahl muss vom Macher dargestellt werden.
- Die Mitspieler bekommen wieder die Begriffskarte zur Ansicht.

### 3) SUCHBEGRIFF GESTALTEN:

- Nur mittels der 10 Gegenstände im Ring darf der Suchbegriff dargestellt werden.
- Die Gegenstände werden - soweit benötigt - außerhalb des Ringes gelegt, gesteckt, geklemmt, gefaltet, gerollt oder gebogen. Zurücklegen ist jederzeit möglich.
- Gegenstände dürfen nicht in Bewegung dargestellt werden, sondern bleiben liegen.
- Der Macher darf keine Bemerkungen oder Geräusche machen oder Buchstaben und Zahlen bilden.
- Es gibt für den Macher kein Zeitlimit. Er sagt an, wenn er fertig gestaltet hat.
- Solange noch in Phase 4 getippt wird, darf der Macher noch Veränderungen vornehmen.

### 4) AUF SUCHBEGRIFF TIPPEN:

- Die Mitspieler legen jeweils möglichst schnell noch vor den anderen Spielern eine ihrer Zahlenkarten **verdeckt** auf das Zielfeld in der Ringmitte, wo diese liegen bleibt. Damit haben sie ihren Tipp abgegeben und können diesen nicht rückgängig machen.
- Es kann auch schon während der Gestaltungsphase des Machers getippt werden.
- Frühes Tippen bringt höhere Punkte, wenn richtig getippt wurde.

### 5) AUFLÖSUNG:

- Hat jeder Spieler 1 Karte auf das Zielfeld gelegt, beginnt die Auflösung.
- Der Macher deckt seine Zahlenkarte auf und dann von oben nach unten der Reihe nach die Karten der Mitspieler.
- Man kann nun max. 5 Punkte als Tipper erhalten.
- **Übereinstimmung** Macher mit Mitspieler: Oberste Karte = 1 Punkt, Zweite Karte = 2, Dritte Karte = 3 Punkte für Mitspieler usw.. Mit Chips Punkte auf Zählleiste abtragen. Jede Übereinstimmung bringt dem Macher 1 Punkt.
- **Keine Übereinstimmung** hat keine Auswirkungen auf die Platzierungen. Wer z.B. die dritte Karte von oben mit richtiger Lösung gelegt hat, erhält 3 Punkte, egal ob Spieler davor falsch lagen. Man profitiert also nicht von Falschtippem.

### 6) AUFRÄUMEN:

- Begriffskarte unter Stapel legen.
- Alle genutzten Gegenstände an das Ende der Kette außerhalb des Ringes legen und genauso viele Teile vom Anfang der Kette nehmen und in den Ring legen.
- Jeder Spieler nimmt alle seine Zahlenkarten wieder an sich.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist der neue Macher.

### Ende:

Je nach Spielerzahl ist jeder Spieler verschieden oft an der Reihe.

Runden mit 3 Spielern: 5mal, 4 Spielern: 4mal, 5 - 6 Spielern: 3mal

Mein Tipp: Länger spielen, am besten eine Zielpunktzahl vereinbaren.

Danach siegt der erreichte höchste Gesamtpunktestand.

### 7 - 10 Spieler:

Jeder Spieler ist 2x an der Reihe. Kein Tipper kann mehr als 5 Punkte erhalten, d.h., bei z.B. 8 Spielern erhält auch der 1./2./3./4. richtige Tipp 5 Punkte.

Anmerkung: Der Macher kann hier max. 7 Punkte erhalten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.09.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)