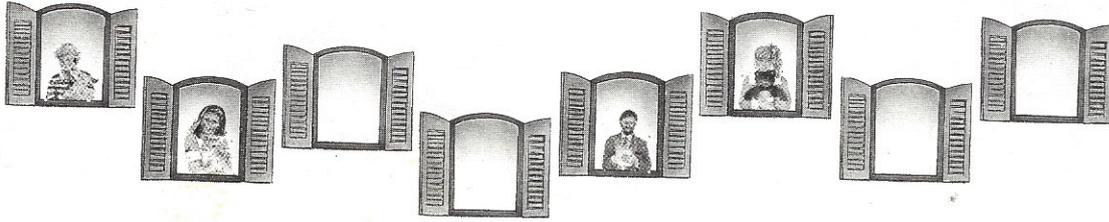


# DIE KILOCIK FAMILIE





Das ist sie also, die Familie Klack. Bei ihr ist, wie immer, einiges los: Opa telefoniert gerade, Oma schlürft ihr Täschen Kaffee, die Mama und ihr Töchterchen spielen mit der Katze. Und während Papa in seiner Tageszeitung liest, läßt sich der Junior einen Apfel schmecken.

Doch was ist jetzt? Plötzlich gehen alle Fensterläden zu und man kann gar nichts mehr sehen. Was tat die Familie Klack gerade? Wißt Ihr's noch?

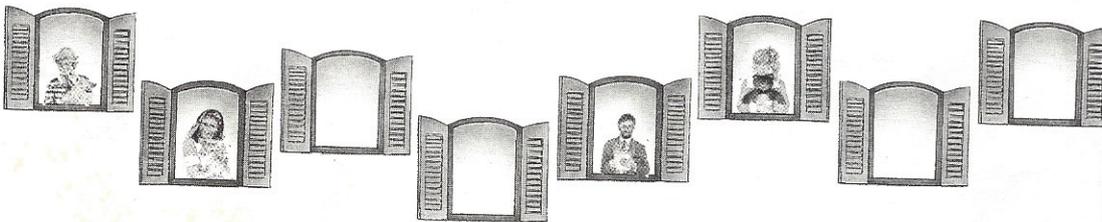
Der Opa spielte mit einem Apfel, während die Mama mit der Tochter telefonierte? Hmm, vielleicht. Der Vater las im Kaffeesatz...oder? Und die Oma ließ sich die Katze schmecken...nein, nein, ganz bestimmt nicht! Doch wie war's denn nun wirklich?

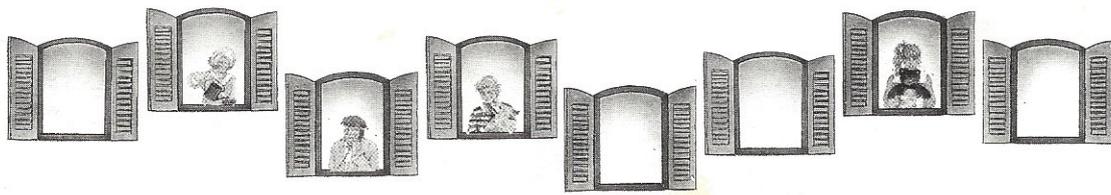
## Spielmaterial

- 1 Spielplan (mit 6 Ausstanzungen)
- 36 Kärtchen (mit 6x6 Familienmitgliedern)
- 39 Spielkarten (3 Ersatzkarten)
- 6 Klack-Ständer
- 25 Klack-Ringe (15x pink, 10x violett)

## Spielziel

Die Spieler versuchen, die im Haus verborgenen Familienmitglieder auf den aufgedeckten Spielkarten wiederzuerkennen. Als Belohnung dafür bekommen sie Klack-Ringe. Wer davon am Ende, nachdem jeder Spieler einmal Spielleiter war, die meisten hat, ist Sieger.





## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die 36 Kärtchen aus den Stanztafeln und die 6 Fensterläden aus dem Spielplan (diese werden für das weitere Spiel noch benötigt!) herausgedrückt.

Jeder Spieler wählt sich einen Klack-Ständer aus und stellt ihn vor sich auf. Von den Klack-Ringen (pink = 1 Punkt, violett = 3 Punkte) erhält jeder Spieler zu Beginn zwei pinkfarbene.

Hinweis: Ein Spieler kann jederzeit 3 pinkfarbene Ringe in einen violetten tauschen (bzw. umgekehrt).

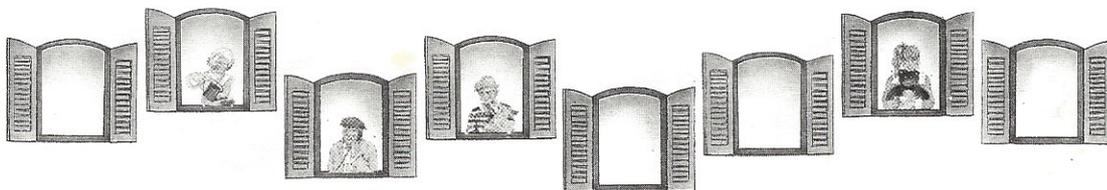
Die restlichen Ringe werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

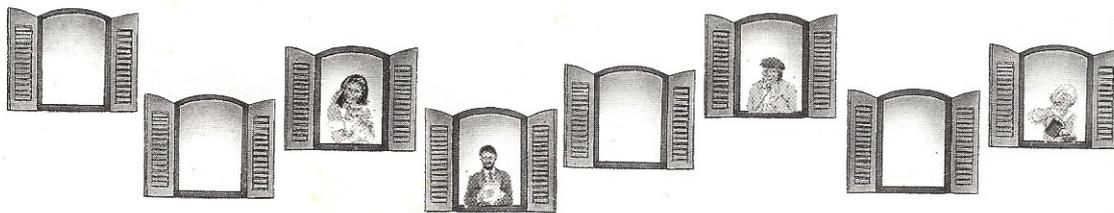
Die Gruppe einigt sich, wer Spielleiter der ersten Runde wird. Diese Funktion übernimmt für die zweite Runde dann sein linker Nachbar usw., bis jeder Spieler einmal Spielleiter war.

Hinweis: Wird das Spiel (von einigen oder allen Spielern) zum ersten Mal gespielt, sollten vor Beginn zuerst einmal alle 36 Kärtchen von den Spielern genau angeschaut werden, damit sie sich deren unterschiedliche Merkmale einprägen können.

## Die erste Runde

Der Spielleiter der ersten Runde sucht aus den 36 Kärtchen von jedem Familienmitglied ein beliebiges aus. Diese 6 Kärtchen legt er in die Ausstanzungen des Hauses (Spielplan), so wie es die Abbildung auf dem Boden der Schachtel zeigt. Die übrigen Kärtchen werden verdeckt neben dem Spielplan abgelegt.





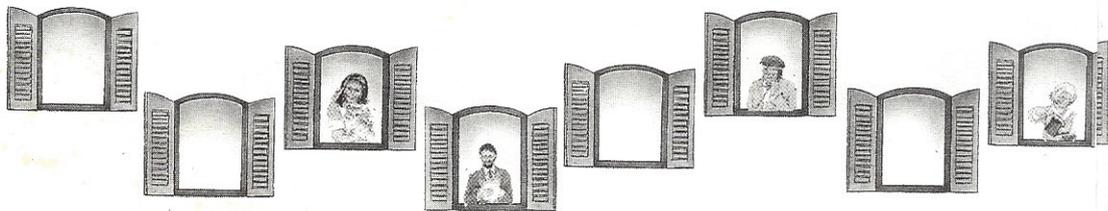
Nun haben die anderen Spieler ca. 1 Minute Zeit, sich die 6 ausgewählten Familienmitglieder genau anzuschauen und einzuprägen. Ist die Zeit um, deckt der Spielleiter die 6 Kärtchen im Haus mit den Fensterläden ab.

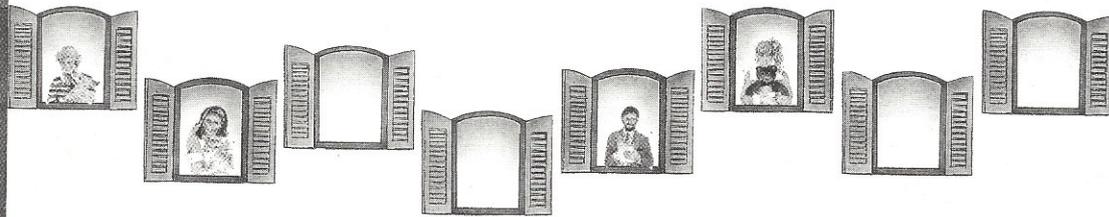
Anschließend mischt er die 36 Spielkarten, auf denen alle Familienmitglieder noch einmal abgebildet sind, und nimmt sie als verdeckten Stapel in die Hand.

Er deckt die erste Karte auf (so, daß sie von allen Spielern gleichzeitig erkannt werden kann!) und legt sie offen ab. Nach einer kurzen Pause deckt er die zweite Karte auf und legt sie, ebenfalls offen, auf die erste. Danach die dritte Karte usw.

Während der Spielleiter die Karten nach und nach aufdeckt, müssen die anderen Spieler (der Spielleiter spielt für diese Runde also nicht aktiv mit) überlegen, ob die gerade aufgedeckte Karte mit einem der Familienmitglieder-Kärtchen im Haus übereinstimmt. Meint ein Spieler, eine solche Übereinstimmung erkannt zu haben, ruft er laut „Halt“. (Rufen mehrere Spieler bei derselben Karte, zählt nur der, der zuerst gerufen hat – bei Unklarheit hierüber entscheidet der Spielleiter als unparteiischer Schiedsrichter.)

Der Spielleiter überprüft umgehend, ob die Vermutung des Spielers zutrifft, indem er – verdeckt für die Spieler – unter dem entsprechenden Fensterladen nachschaut. Ist die Vermutung des Spielers falsch, muß er einen Klack-Ring (1 Punkt) zur Strafe abgeben – sofern er noch einen





hat. Das Familienmitglied im Haus bleibt in diesem Fall verdeckt. Hat den Spieler aber sein Gedächtnis nicht getrogen, d.h. ist seine Vermutung richtig, erhält er zur Belohnung einen Klack-Ring (1 Punkt). Außerdem legt der Spielleiter den Fensterladen, der das betreffende Familienmitglied bisher verdeckt hat, zur Seite, denn diese Person spielt für die restliche Runde keine Rolle mehr.

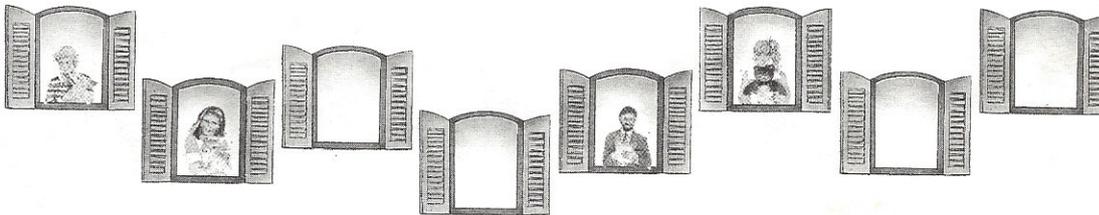
Und schon geht's weiter: Der Spielleiter deckt die nächste Karte auf, alle Spieler vergleichen, der ein oder andere ruft – vielleicht – „Halt“, der Spielleiter überprüft die Vermutung usw., solange, bis entweder alle Familienmitglieder erkannt wurden und offen liegen, oder aber bis alle 36 Karten vom Spielleiter umgedreht wurden (in diesem Fall spielt es keine Rolle, daß im Haus noch Familienmitglieder verdeckt liegen!).

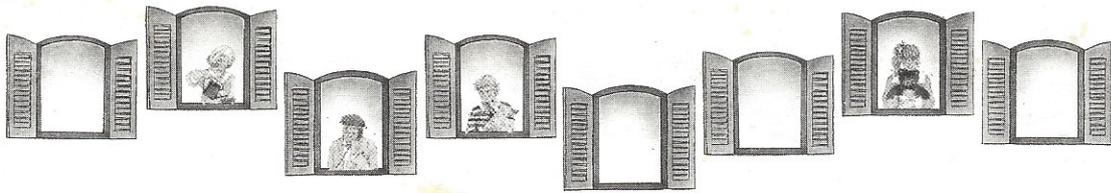
### **Die zweite Runde...**

.. kann beginnen. Der nächste Spieler wird zum Spielleiter und wählt nun seinerseits aus allen Kärtchen 6 neue (oder auch bereits schon einmal verwendete) Familienmitglieder aus und legt sie in das Haus. Nach einer Minute deckt er sie wieder mit den Fensterläden zu. Er mischt den Kartenstapel neu, deckt die erste Karte auf usw.

### **Spielende**

Es werden genau so viele Runden gespielt, wie es Teilnehmer gibt, so daß jeder Spieler einmal Spielleiter war. Anschließend zählt jeder den Wert seiner Klack-Ringe zusammen; derjenige mit dem höchsten ist Sieger – und wird zum Ehrenmitglied der Klack-Familie ernannt.





## Variante

In dieser Variante müssen nicht nur die Familienmitglieder wiedererkannt, sondern auch die Fenster, aus denen sie heraussehen, richtig benannt werden.

Der jeweilige Spielleiter wählt wie gewohnt 6 Familienmitglieder aus, legt sie aber nicht in den vorher festgelegten, sondern in beliebigen Fenstern im Haus ab.

Meint ein Spieler während des Spielverlaufs, eine Person auf einer Spielkarte wiedererkannt zu haben, muß er zusätzlich auch angeben, wo sie sich im Haus befindet. Der Spielleiter überprüft dieses (stets im geheimen):

- Ist beides falsch, muß der Spieler zur Strafe 2 Klack-Ringe abgeben,
- stimmt der Ort, aber nicht die Person, muß er 1 Ring abgeben,
- ist die Person korrekt, aber nicht der Ort, bekommt er 1 Klack-Ring,
- ist beides richtig, bekommt er 2 Klack-Ringe (und nur in diesem Fall wird der entsprechende Fensterladen zur Seite gelegt). Ansonsten unterscheidet sich die Variante nicht vom Grundspiel.

