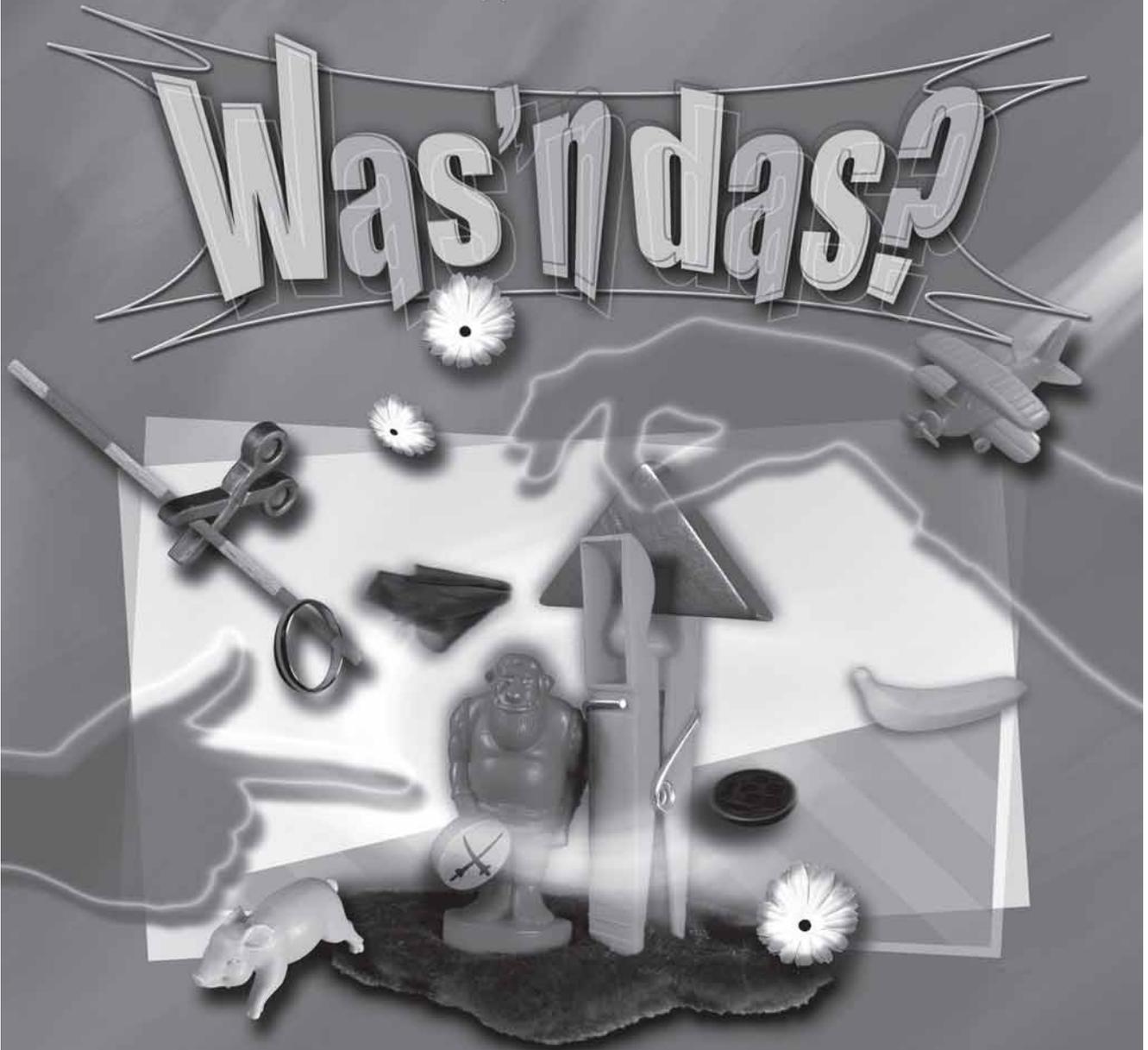


Philippe des Pallières

# Was'ndas?



Aus 20 gewöhnlichen Sachen Ungewöhnliches machen.  
Das Sagmalwasistdasedenn-Spiel.

Ravensburger

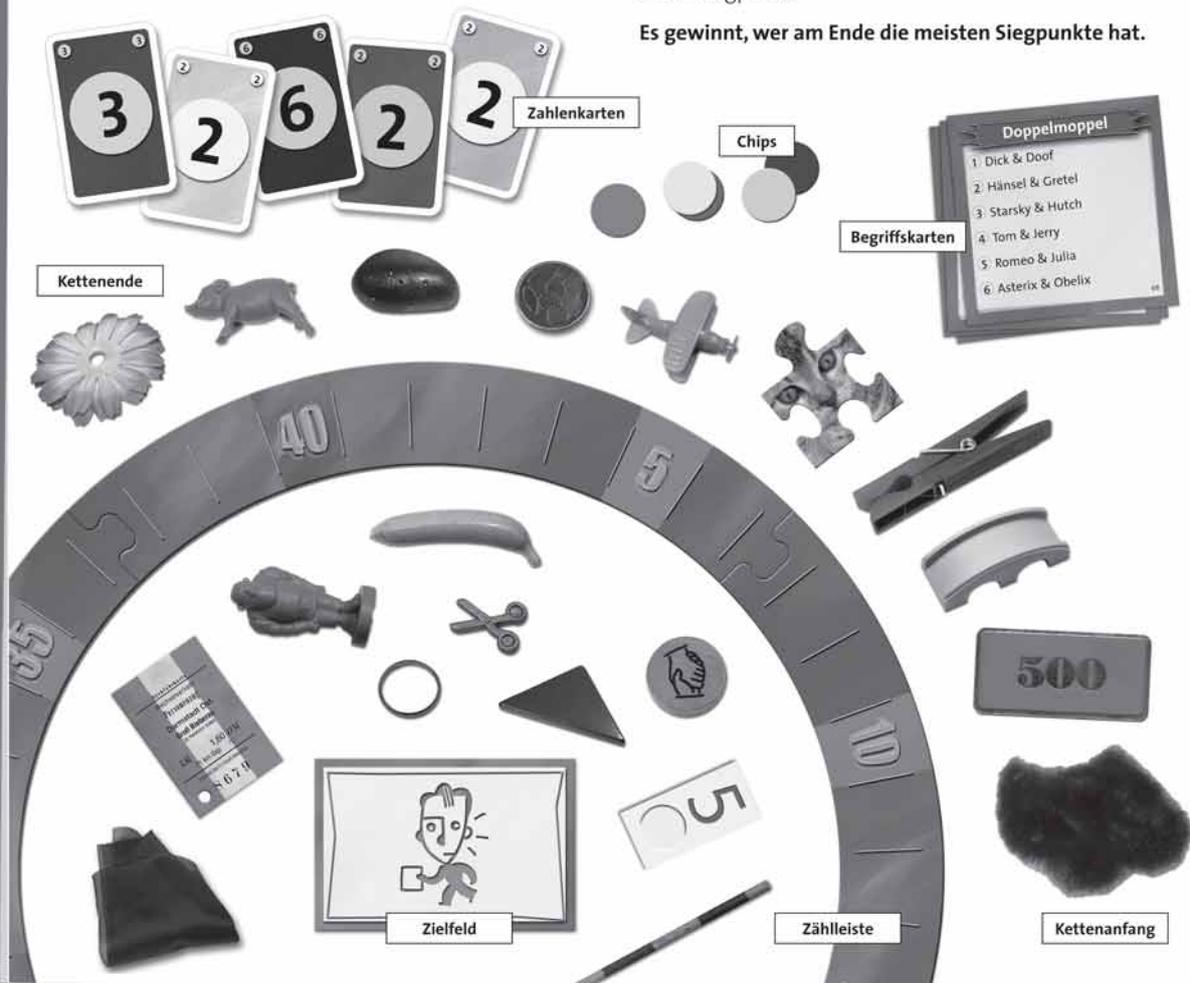
## Ein Spiel für 3 bis 6 (10) Spieler ab 14 Jahren

Autor: Philippe des Pallières (Lizenz: Week End Games)  
 Design und Illustration: schelenz.design  
 Ravensburger Spiele® Nr. 27385 0

### Inhalt

- 96 Begriffskarten** (192 Themen mit je 6 Begriffen)
- 60 Zahlenkarten** (1 bis 6 in 10 versch. Farben)
- 20 Gegenstände** (1x Banane, Blume, Brücke, Dreieck, Fahrkarte, Fell, Flugzeug, Jeton, Klammer, Münze, Puzzleteil, Riese, Ring, Rummy-Kärtchen, Scheibe, Schere, Schwein, Stange, Stein, Tuch)
- 10 Chips**
- 1 Zählleiste** (vierteilig)
- 1 Zielfeld**

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst werden.



### Spielidee und Spielziel

Reihum schlüpfen die Spieler in die Rolle des „Machers“. Dieser nimmt eine Begriffskarte auf und muss nun – ausschließlich mit den ihm zur Verfügung stehenden Gegenständen – einen der 6 Begriffe auf seiner Karte darstellen. Die restlichen Spieler müssen – möglichst schnell – darauf tippen, welchen Begriff der Macher darzustellen versucht. Dann wird überprüft, wer die richtige Lösung getippt hat. Diese Spieler erhalten dafür zwischen 1 und 5 Siegpunkte, je nachdem, wie schnell sie waren. Der Macher wiederum erhält für jeden richtigen Tipp seiner Mitspieler einen Siegpunkt.

Es gewinnt, wer am Ende die meisten Siegpunkte hat.

## Spielvorbereitung

- Die **Zählleiste** wird zu einem großen Ring zusammengesetzt und in die Tischmitte gelegt.
- Das **Zielfeld** wird in die Mitte dieses Ringes gelegt.
- Die **20 Gegenstände** werden folgendermaßen verteilt: 10 beliebige Gegenstände werden *im* Ring ausgebreitet; die restlichen 10 werden in beliebiger Reihenfolge *hintereinander* (wie eine Kette) um den Ring herum gelegt (siehe Abb. links).
- Die **96 Begriffskarten** werden am Tischrand bereitgelegt.
- **Jeder Spieler** wählt eine Farbe und **erhält** die entsprechenden **sechs Zahlenkarten und einen Chip**. Die Karten nimmt er auf die Hand, den Chip platziert er (mit der leeren Seite nach oben) auf dem Feld „40“ (= Feld 0) der Zählleiste. Die Chips der Spieler können auch gestapelt werden.

(Spielen weniger als 10 Spieler, werden die übrigen Zahlenkarten und Chips in der Schachtel belassen.)

## Spielverlauf

Ein beliebiger Spieler beginnt; er ist der erste „Macher“. Danach wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler Macher usw. Dies geht so lange, bis jeder Spieler je nach Spielerzahl drei- bis fünfmal Macher war. Dann endet das Spiel, und der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner. Der Spielzug des Machers setzt sich immer aus den gleichen sechs aufeinander folgenden Phasen zusammen:

### 1. Neue Begriffskarte

Als Erstes nimmt der Macher die oberste Karte vom Begriffskartenstapel. Er liest die Überschrift und die 6 Begriffe/Sätze *auf ihrer Rückseite* laut und deutlich vor.

### 2. Such-Begriff ermitteln

Der rechte Nachbar des Machers mischt die 6 verdeckten Zahlenkarten des *Machers*, und hält sie ihm dann hin. Der Macher zieht eine Karte und schaut sich die Zahl darauf – geheim für alle anderen Spieler – an. Die anderen 5 Zahlenkarten werden verdeckt zur Seite gelegt. Die Zahl auf der gezogenen Karte zeigt dem Macher, welchen der Begriffe/Sätze er nun zu gestalten hat. Er schaut sich die Begriffe noch einmal an und dreht die Begriffskarte dann so zu seinen Mitspielern hin, dass sie die Begriffe lesen können.

### 3. Such-Begriff gestalten

Der Macher hat nun die Aufgabe, seinen Mitspielern den Begriff *ausschließlich* mittels der Gegenstände, die *im* Ring liegen, zu vermitteln, indem er diese vor sich aufbaut. Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Der Macher kann beliebig viele der im Ring liegenden 10 Gegenstände (ohne die Zielkarte!) benutzen. Von den 10 Gegenständen, die außerhalb des Rings liegen, darf er keinen benutzen. Andere Gegenstände darf er ebenfalls nicht benutzen.
- Der Spieler nimmt einen gewünschten Gegenstand nach dem anderen aus dem Ring und platziert sie vor sich. Er darf bereits genommene Gegenstände auch wieder zurücklegen. Die ausgewählten Gegenstände kann er vor sich arrangieren, wie immer er möchte. Er kann sie nebeneinander oder aufeinander legen, er kann sie ineinander stecken oder klemmen usw. Die weicheren Gegenstände darf er auch falten, rollen, biegen usw. (natürlich ohne sie dabei zu beschädigen).
- Mit den Gegenständen darf er keinerlei Bewegungen ausführen, die über das bloße Platziere hinausgehen. So darf er beispielsweise mit dem Riesen nicht gehen, springen, tanzen usw.; ebenso wenig darf er beispielsweise mit dem Flugzeug fliegen oder dem Schwein rennen usw.
- Er darf keinerlei Geräusche oder ähnliches von sich geben; auch sollte er möglichst nicht sprechen, und insbesondere keine Bemerkungen wie „Immer erwische ich das Schwerste“ oder ähnliches abgeben.
- Mit den Gegenständen dürfen keine Buchstaben oder Zahlen nachgebildet werden, insbesondere natürlich keine Mengenangaben. So darf man beispielsweise nicht einfach 2 Gegenstände platziere, um damit auf den 2. Begriff zu verweisen.
- Es gibt kein Zeitlimit für den Macher. Allerdings sollte er auch nicht zu lange überlegen, um seine Mitspieler nicht zu sehr „auf die Folter zu spannen“.
- Ist der Macher fertig, teilt er dies seinen Mitspielern mit. Möchte er anschließend aber noch etwas verändern, darf er dies tun, solange noch nicht alle Tipps abgegeben wurden.

### 4. Auf Such-Begriff tippen

Die anderen Spieler sind aufgefordert, so schnell wie möglich *einen* Tipp abzugeben, welchen der 6 Begriffe der Macher darzustellen versucht. Glaubt ein Spieler die Lösung zu wissen, nimmt er die entsprechende Zahlenkarte aus seiner Hand und legt sie *verdeckt*, mit der Zahlenseite nach unten, auf das Zielfeld in der Ringmitte. Die Spieler dürfen das jederzeit tun, also auch schon, *während* der Macher noch gestaltet. Je früher ein Spieler seinen Tipp abgibt, desto mehr Siegpunkte kann er gewinnen (s.u.), desto höher ist allerdings auch sein Risiko, sich vielleicht zu irren.

#### Hinweis:

*Um möglichst schnell zu sein, ist es hilfreich, sich die Begriffe mit den entsprechenden Zahlen einzuprägen und seine 6 Zahlenkarten aufsteigend zu sortieren.*

Sobald ein Spieler eine Zahlenkarte auf das Zielfeld gelegt hat, bleibt diese dort bis zur Auflösung liegen. Der Spieler darf sie nicht mehr zurücknehmen und auch keine weitere Karte platzieren. Hat jeder Spieler eine Karte auf das Zielfeld gelegt, kommt es zur Auflösung.

### 5. Auflösung

Der Macher deckt zunächst seine Zahlenkarte auf. Dann deckt er, *von oben nach unten, Karte für Karte*, auch die Zahlenkarten seiner Mitspieler auf, die diese auf das Zielfeld gelegt haben, und gibt sie ihnen wieder zurück. Zeigt eine Karte dabei eine falsche, also eine nicht mit der Zahlenkarte des Machers übereinstimmende Zahl, passiert nichts. Zeigt eine Karte aber die richtige Zahl, erhält ihr Besitzer, je nachdem, an welcher Stelle des Stapels seine Karte lag, Siegpunkte:

- die **1. Karte** bringt **1 Siegpunkt** (also die oberste und damit *zuletzt* abgelegte Karte)
- die **2. Karte** bringt **2 Siegpunkte**
- die **3. Karte** bringt **3 Siegpunkte**
- die **4. Karte** bringt **4 Siegpunkte**
- die **5. Karte** bringt **5 Siegpunkte** (also die unterste und damit *zuerst* abgelegte Karte)

**Achtung:** Ein Spieler bekommt für einen richtigen Tipp immer die seiner Platzierung entsprechenden Siegpunkte, unabhängig davon, ob andere Tipps vorher richtig oder falsch waren.

Der Macher erhält ebenso Siegpunkte – und zwar 1 Siegpunkt für jeden richtigen Tipp. Je mehr Mitspieler also richtig raten, desto besser für den Macher.

#### Beispiel

Spieler A hat den 2. Begriff dargestellt. Seine vier Mitspieler legten die unten abgebildeten Karten auf das Zielfeld (zuerst B, dann C, dann D und zuletzt E):

- |           |                                    |      |
|-----------|------------------------------------|------|
| <b>E:</b> | 1 Siegpunkt? Nein, falscher Tipp:  | 0 SP |
| <b>D:</b> | 2 Siegpunkte? Ja, richtiger Tipp:  | 2 SP |
| <b>C:</b> | 3 Siegpunkte? Nein, falscher Tipp: | 0 SP |
| <b>B:</b> | 4 Siegpunkte? Ja, richtiger Tipp:  | 4 SP |

Spieler A erhält 2 Siegpunkte (für die richtigen Tipps von Spieler B und Spieler D).



Die gewonnenen Siegpunkte werden mittels der Chips auf der Zählleiste markiert.

### 6. Aufräumen

Als Letztes räumt der Macher noch auf:

- Zunächst schiebt er die Begriffskarte *unter* den Stapel zurück.
- Dann legt er alle von ihm benutzten Gegenstände *ans Ende* der Kette außerhalb des Rings (s. Abb. Seite 2). Vom *Anfang* der Kette nimmt er entsprechend viele Gegenstände auf und platziert diese wieder *im* Ring. Mit anderen Worten: er tauscht *alle* benutzten Gegenstände gegen gleich viele neue aus. *Die Gegenstände wandern auf diese Weise (gegen den Uhrzeigersinn) um den Ring herum; bitte Kettenanfang und -ende immer gut auseinander halten.*
- Als Letztes nimmt er seine sechs Zahlenkarten wieder auf die Hand.

Anschließend wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler Macher usw.

## Spielende

Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis jeder Spieler drei- bis fünfmal Macher war (je nachdem, wie viele Spieler mitspielen):

- 3 Spieler: jeder Spieler ist fünfmal Macher  
 4 Spieler: jeder Spieler ist viermal Macher  
 5 oder 6 Spieler: jeder Spieler ist dreimal Macher

Wer nun auf der Zählleiste die meisten Punkte hat, ist Sieger.

**Achtung:** Sollten Spieler beim Vorrücken über das 40er-Feld hinauskommen, drehen sie ihren Chip einfach auf die Seite mit der 40 und addieren am Ende diese 40 Siegpunkte zu den angezeigten dazu.

## Das Spiel mit 7 bis 10 Spielern

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler *zweimal* Macher war. Außerdem werden die Siegpunkte, die die Spieler pro Zug erhalten können, auf *höchstens* 5 Punkte eingeschränkt; dies gilt sowohl für den Macher als auch die Tipper.

*Haben also beispielsweise 8 Spieler den Begriff erraten, erhält der Macher trotzdem nur 5 Siegpunkte – und die Spieler, deren Karte an 6., 7. und 8. Stelle (von oben) liegen, erhalten auch alle nur je 5 Siegpunkte.*