



WEICHEI

Wer kennt ihn nicht, den "Abfalltrenner" oder den allseits bekannten "Warmduscher" oder nicht zuletzt den "Erbsenzähler".

In diesem Spiel gilt es diese und andere Weichei-Worte seinen Mitspielern zu erklären.

Doch zuerst zum Kleingedruckten: **SPIELER:** 2-6 ab 10 Jahre

SPIELDAUER: ca. 30 Minuten

SPIELMATERIAL: 1 Spielbrett, 1 Weichei-Würfel, 6 Spielsteine, 55 Spielkarten, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spielen wird der Blankowürfel mit den sechs Aufklebern des Aufklebeblatts beklebt. Jetzt ist alles komplett.

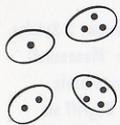
SPIELVORBEREITUNG:

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt sich einen Spielstein aus und setzt diesen auf das Startfeld. Die Spielsteine werden dabei übereinander zu einem Turm gestapelt. Die Spielkarten werden gemischt und als Stapel auf das Weichei - Kartenfeld in der Mitte des Spielbretts gelegt. Der Spieler, dessen Spielstein als oberster auf dem Turm liegt, beginnt, danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

JETZT GEHT 'S LOS:

Der Spieler, der an der Reihe ist, erhält den Würfel und würfelt. Danach zieht er verdeckt die oberste Karte vom Kartenstapel (Die Karten sind beidseitig bedruckt).

Was zeigt der Würfel?



Bei diesen Würfelergebnissen (Würfelauflagen 1-4) wird der dazugehörige Begriff auf der Karte "erklärt". Wie, ist vollkommen gleich! Mit Worten, mit Gesten, mit Händen, mit Füßen, es kann sogar gezeichnet werden, falls Stift und Zettel in der Nähe sind. Nur: weder der Begriff selbst, noch seine einzelnen Wort-Bestandteile dürfen genannt werden.

Die Mitspieler versuchen den Begriff zu erraten. Wer glaubt, den Begriff zu wissen, ruft ihn laut aus. Der Spieler, der den Begriff errät, darf seinen Spielstein um 2 Felder nach vorne ziehen. Der Spieler, der erfolgreich den Begriff erklären konnte, darf seinen Spielstein um 1 Feld nach vorne ziehen. Die anderen Spieler gehen leer aus. Die Spielkarte mit dem erratenen Begriff wird aus dem Spiel genommen und kommt zurück in die Spieleschachtel. Danach ist der nächste Spieler mit würfeln und erklären am Zug.



DER JOKER! Der Würfel zeigt ein weißes Ei ohne Punkte. Nun kann aus allen 4 Begriffen einer erklärt werden. Der Spieler, der den gesuchten Begriff errät, darf seinen Spielstein um 3 Felder nach vorne ziehen. Der Spieler, der erklärt hat, darf seinen Spielstein um 2 Felder nach vorne ziehen. Die Mitspieler gehen leer aus. Die Spielkarte, die den Begriff enthält, wandert wieder

in die Spieleschachtel zurück. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



PECH GEHABT! Der Spieler hat das WEICHEI gewürfelt. Er darf keinen Begriff erklären. Der nächste Spieler ist am Zug und darf würfeln.

NOCH EINIGE WICHTIGE REGELN:

Sollte es einem Spieler nicht gelingen, einen Begriff seinen Mitspielern vermitteln zu können, darf er aufgeben und der nächste Spieler ist mit würfeln an der Reihe.

Sollte ein Spieler während des Erklärens Wortbestandteile des gesuchten Begriffs genannt haben und den Mitspielern fällt dies bei Ende des Zuges auf, darf der "Erklärer" seinen Spielstein nicht nach vorne ziehen. Wird vom "Erklärer" gar das ganze Weichei-Wort genannt darf jeder Mitspieler seinen Spielstein um ein Feld nach vorne ziehen. Der Stein des "Erklärers" wird um ein Feld zurückgesetzt. Auf einem Feld dürfen mehrere Spielsteine (gestapelt) stehen. Felder, auf denen bereits Spielsteine stehen, werden immer mitgezählt. Durch das Stapeln von Spielsteinen auf einem Feld wird kein Spielstein blockiert.

SPIELENDEN

Es gewinnt der Spieler, der als Erster das Zielfeld erreicht. Erreichen zwei Spieler in einem Zug gleichzeitig das Zielfeld, haben beide gewonnen. Sollten alle Spielkarten auf dem Weichei-Kartenfeld verbraucht sein, werden alle Karten die sich in der Spieleschachtel befinden erneut gemischt und als Stapel auf das Feld gelegt.

SPIELVARIANTEN:

DAS MANNSCHAFTSSPIEL

Das Spiel kann auch als Mannschaftsspiel ab 4 Spielern gespielt werden (also mindestens 2 Spieler pro Mannschaft). Das Spiel verläuft im Grunde wie das Spiel für Einzelspieler. Jede Mannschaft hat allerdings nur einen Spielstein. Gewürfelt und erklärt wird auch von jedem Spieler einzeln. Bleibt zu hoffen, dass man den Begriff so erklärt, dass der Mannschaftskamerad den Begriff als Erster errät. Dann winken nämlich die Punkte für das Raten und das Erklären. Dass man seinem Mannschaftskameraden hierbei keinen Einblick auf den gesuchten Begriff auf der Spielkarte gewährt, versteht sich von selbst.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Sollten nur 2 Spieler spielen, wird noch eine Sanduhr (liegt dem Spiel nicht bei) oder eine Armbanduhr benötigt. Das Spiel verläuft wie das Spiel für mehrere Spieler mit dem Unterschied, dass jeder Spieler, der am Zug ist, nur 1 Minute Zeit hat dem Mitspieler das Weichei-Wort zu erklären. Natürlich kann die 1-Minuten-Regel auch bei dem Spiel für mehr als 2 Personen angewendet werden.

Und nun viel Spaß!