

DAS ERBAULICHE RATESPIEL

Für 3 bis 12 Spieler ab 8 Jahren



WAS KLOTZT DU?



INHALT

- 1 Spielplan (Zahnrad)
- 6 Spielsteine (blau, gelb, grün, orange, rot, schwarz)
- 90 Begriffskarten
- 24 Bausteine (13 farbig und 11 braun)
- 6 Bonus-Chips
- 2 Übersichtstafeln
- 1 Sanduhr

SPIELZIEL

Begriffe mit Worten erklären, kann jeder. Aber was, wenn Sprechen und Geräusche absolut tabu sind? Da heißt es geschickt bauen und fix erklären. Wer dann noch clever rät, gewinnt. Der große Ratespaß für die ganze Familie und jede Party-Runde – egal ob jeder gegen jeden oder gemeinsam im Team. Sie werden Bauklötze staunen!

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler oder jedes Team (siehe Team-Variante) wählt eine Farbe und legt den entsprechenden **Spielstein** an das **Startfeld** des Spielplans (rechts neben Zacke 1). Die **24 Bausteine**, die **Sanduhr** und die **Bonus-Chips** kommen neben den Spielplan. Die beiden **Übersichtstafeln** werden so platziert, dass sie für alle Spieler gut erreichbar sind.



Die Spieler einigen sich, ob sie mit den leichten (nicht unterstrichenen) oder schweren (unterstrichenen) Begriffen und ob sie mit der grünen oder orangenen Seite spielen möchten. Anschließend werden die Begriffskarten gemischt und mit der gewünschten Farbseite **nach unten** als verdeckter Stapel bereit gelegt.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler ist **Startspieler** und in der ersten Runde Erklärer. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Erklärer nimmt **alle** Bausteine zu sich, dreht anschließend die Sanduhr um, zieht die oberste Begriffskarte vom Stapel und schaut sich den gesuchten Begriff an. Jetzt gilt es: Während die Sanduhr läuft, müssen möglichst viele Begriffe erklärt werden.

Dabei gibt es 4 Regeln:

1. Der Begriff darf **nur mit den Bausteinen** erklärt werden.
2. Die Bausteine dürfen dabei **bewegt** werden.
3. Sprechen oder Geräusche sind beim Erklären absolut **tabu**.
4. Es ist **nicht erlaubt**, eine Begriffskarte abzulegen, wenn der Begriff noch nicht erraten wurde. Der Erklärer muss den gesuchten Begriff solange erklären, bis die Mitspieler entweder den Begriff erraten haben oder die Zeit abgelaufen ist.

Tipp: Die Mitspieler müssen nicht den exakten Wortlaut des gesuchten Begriffs nennen. Ähnliche Wörter sind ebenfalls richtig. Im Zweifelsfall entscheidet die Mehrheit der Spieler.

Beispiel: Carina erklärt den Begriff „Rennwagen“, Leonie ruft aber „Rennauto“. Der gesuchte Begriff ist dennoch erraten. „Auto“ oder „Wagen“ allein wären jedoch nicht ausreichend.

Wird ein Begriff erraten, während die Sanduhr noch läuft...

1. ...gibt der Erklärer dem Spieler, der zuerst richtig geraten hat, die Begriffskarte.
2. Danach legt er die **farbigen** Bausteine in die Schachtel zurück, die er zum Erklären des Begriffs genutzt hat. Alle **braunen** Bausteine bleiben bis nach Ablauf der Zeit **vollständig** beim Erklärer und können somit weiter genutzt werden.
3. Solange die Sanduhr noch läuft, darf der Erklärer eine neue Begriffskarte vom Stapel nehmen und einen weiteren Begriff erklären.

Achtung: Dabei stehen ihm jetzt weniger farbige Bausteine zur Verfügung.

Wird ein Begriff nicht erraten, während die Sanduhr noch läuft...

...darf der Erklärer seinen Mitspielern jederzeit einen Hinweis geben. Dazu nimmt er einen beliebigen noch vorhandenen farbigen Baustein und

setzt ihn auf die entsprechende Kategorie auf dem Spielplan.



Zuhause und
im Garten

Orte und
Gebäude

Verkehr und
Technik

Sport

Berufe

Film und
Theater

Hinweis: Der Erklärer darf diesen farbigen Baustein in der aktuellen Runde nicht mehr benutzen, weder zum Markieren einer Kategorie noch zum Erklären eines Begriffs. Wird der Begriff innerhalb der Zeit erraten, erhält der Spieler, der richtig geraten hat, sowohl die Begriffskarte als auch diesen Baustein.

Beispiel: Carina erklärt den Begriff „Lehrer“. Leider errät niemand den Begriff. Deshalb gibt Carina einen Hinweis: Sie nimmt einen farbigen Baustein und markiert damit die Kategorie „Berufe“. Mit dieser Hilfe errät Leonie den gesuchten Beruf und erhält die Begriffskarte sowie den farbigen Baustein, der zum Markieren verwendet wurde. Wenn noch Zeit ist, darf Carina den nächsten Begriff erklären.

Wertung:

Sobald die Zeit um ist, wird gewertet:

- Zuerst werden alle farbigen Bausteine, die zum Markieren benutzt wurden, zurück auf den Tisch gelegt. Sie zählen bei der Wertung **nicht** mit!
- Anschließend werden die **farbigen** Bausteine in der Schachtel gezählt, die der Erklärer in seinem Zug verwendet hat.
- Je nach Zahl der verwendeten farbigen Bausteine, gibt es nun Punkte für den Erklärer und die Spieler, die eine oder mehrere Begriffskarten erhalten haben:



1 - 4 Bausteine	1 Punkt je Begriff
5 - 8 Bausteine	2 Punkte je Begriff
9 - 11 Bausteine	3 Punkte je Begriff
12 - 13 Bausteine	4 Punkte je Begriff

Wertungsbeispiel:

Carina hat 3 Begriffe erfolgreich erklärt und dafür 13 farbige Bausteine benutzt. 2 davon hat sie zum Markieren der Kategorien verwendet. Diese werden nicht gewertet. Zur Wertung zählen also 13-2=11 farbige Bausteine. Carina sieht auf der Übersichtstafel nach und stellt fest, dass es bei 11 farbigen Bausteinen je erratenem Begriff 3 Punkte gibt. Carina bekommt also insgesamt 9 Punkte (3 Begriffe x 3 Punkte). Leonie hat 2 Begriffe erraten und erhält 6 Punkte (2 Begriffe x 3 Punkte). Markus hat 1 Begriff erraten und ergattert 3 Punkte (1 Begriff x 3 Punkte). Stefan hat leider keinen Begriff erraten und geht in dieser Runde leer aus.

Die Spieler ziehen ihre Spielsteine entsprechend ihrer Punkte auf der Punkteleiste des Spielplans vor. Überschreitet ein Spieler dabei die 25 Punkte-Marke, erhält er den Bonus-Chip seiner Farbe, dreht ihn auf die Seite mit der 25 und rückt normal weiter vor. Wird die 25-Punkte-Marke

erneut überschritten, wird der Bonus-Chip auf die Seite mit der 50 gedreht.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er nimmt alle 24 Bausteine zu sich, dreht die Sanduhr um und beginnt, den nächsten Begriff zu erklären.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler **3 x** Erklärer war. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Tipp: Im Spiel zu sechst und in der Team-Variante kann die Spieldauer verkürzt werden, indem jeder Spieler nur **2 x** Erklärer ist.

TEAM-VARIANTE

Was klotzt du? kann auch als Team-Variante mit bis zu 12 (oder auch mehr Spielern) gespielt werden. Es gelten die Grundregeln mit folgenden Änderungen:

- Die Spieler teilen sich in 2 (oder mehr) **Teams** auf mit mindestens je 2 Spielern. Jedes Team nimmt sich einen Spielstein und platziert ihn an das Startfeld.
- Ist ein Team an der Reihe, wird ein Spieler dieses Teams zum Erklärer bestimmt. In dieser Runde dürfen nur die Teammitglieder des Erklärers raten, welcher Begriff erklärt wird.
- Ist die Zeit um, gibt es für das **gesamte** Team Punkte je nach Zahl der verwendeten Bausteine und erratenen Begriffe. Es werden im Gegensatz zum Grundspiel also nicht Erklärer und erfolgreich ratende Mitspieler gewertet, sondern es wird nur eine einzige Wertung für das ganze Team durchgeführt.
- Anschließend ist das nächste Team an der Reihe.
- Das Spiel endet, sobald jeder Spieler **2 x** Erklärer war.

VARIANTE FÜR SPIELGRUPPEN MIT JÜNGEREN SPIELERN

Die Spieler können sich zu Beginn des Spiels darauf einigen, dass die jüngeren Spieler beim Erklären auch Begriffe weglegen dürfen, wenn sie zu schwer sind. Für die anderen Spieler gilt aber dennoch die Regel, dass ein Begriff solange erklärt werden muss, bis er entweder erraten oder die Zeit abgelaufen ist!

© 2011 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autor:

Inka und Markus Brand

Illustration:

Michael Menzel

Grafik / Gestaltung:

Volker Maas / HUCH! & friends

