



DAS RASANTE RATESPIEL

für 3 bis 8 kreative Köpfe ab 10 Jahren.

Ohne Teamwork und Köpfchen geht nix!

Wechselnde Aktionsteams aus zwei Spielern müssen harte Nüsse knacken, wenn sie aus ein paar matschwarzen Holzstäbchen und vier funkelnenden Glassteinen einen Begriff legen, den die übrigen Spieler erraten sollen. Ein „Kunstwerk“ - ganz ohne Worte des Aktionsteams. Wat 'n dat?! Hund, Katze, Maus ...?

Die Spieler des Rateteams sprudeln im Wettlauf gegen die Zeit: die 60 Sekunden von Wat'n dat?! Legt das Aktionsteam ein klares Bild? Bei wem vom Rateteam fällt zuerst der Groschen? Beide werden bei Erfolg mit Chips belohnt, denn die entscheiden, wer letztlich gewinnt.

Dies gehört zum Spiel:

1 Spielplan,
206 Karten mit Begriffen,
8 Spielerkarten (von 1 - 8),
10 lange und 6 kurze Holzstäbchen,
2 große und 2 kleine Glassteine,
84 Punktechips,
1 Sanduhr,
diese Spielanleitung.

Zu Beginn ...

erhält jeder eine der nummerierten Spielerkarten - beginnend bei 1 - als Orientierung für die Spielreihenfolge. Die übrigen werden nicht benötigt. Der Spielplan wird in die Mitte gelegt, daneben ein verdeckt liegender Kartenstapel mit Begriffen, die Chips, die Sanduhr sowie die Holzstäbchen und Glassteine zum Darstellen der Begriffe. Die Rundentabelle auf der Rückseite dieser Spielanleitung zeigt allen, wer mit wem und in welcher Reihenfolge ein Aktionsteam bildet. Die übrigen Spieler bilden jeweils das Rateteam. Als Aktions-team starten die Spieler mit der Nr. 1 und Nr. 2.

Das Actionsteam legt los!

Die Spieler des Aktionsteams nehmen sich je 5 lange und 3 kurze Holzstäbchen sowie je 1 großen und 1 kleinen Glasstein. Dann zieht einer der beiden eine Karte von Stapel. Beide lesen den Begriff auf der Karte - natürlich ohne ihn dem Rateteam zu zeigen. Diesen Begriff gilt es nun für das Aktionsteam innerhalb von 60 Sekunden auf dem Spielplan darzustellen. Gleichzeitig, also innerhalb derselben Zeit, versuchen die Spieler des Rateteams, diesen Begriff zu raten.

Die *Sanduhr* wird umgedreht,

sobald der erste Spielstein auf den Spielplan gelegt wurde. Damit beginnt für das Aktionsteam wie Rateteam gleichermaßen der Countdown.

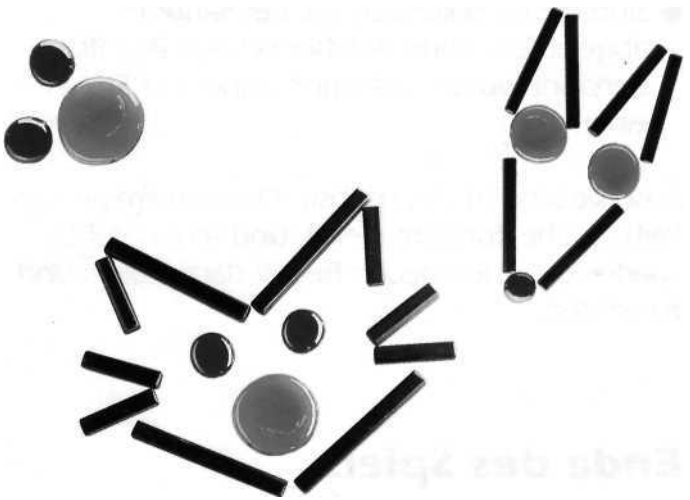


Teamwork will gelernt sein!

- Das ASS-Zeichen markiert den unteren Rand des Bildes. Damit ist für das Aktionsteam und das Rateteam klar: Hier ist unten und da ist oben.
- Beide Spieler des Aktionsteams legen abwechselnd immer nur einen Spielstein, entweder ein Holzstäbchen oder einen Glasstein.
- Ein gelegter Spielstein darf weder umgelegt noch entfernt werden.
- Für das Aktionsteam besteht absolutes Rede- und Handzeichenverbot. Beide Spieler dürfen sich also nicht abstimmen. Anderenfalls werden sie für diesen Begriff disqualifiziert, und das nächste Aktionsteam ist mit einem neuen Begriff an der Reihe.
- Nur das Wort „Stop“ ist erlaubt:
Denn sobald einer der beiden Spieler des Aktionsteams „Stop“ sagt, darf der andere maximal noch einen Spielstein legen - wenn er will. Danach ist das „Kunstwerk“ beendet.

Hund, Katze, Maus ...? *

Was soll das entstehende „Kunstwerk“ darstellen? Sobald die Sanduhr läuft, dürfen die übrigen Spieler nach Herzenslust, jederzeit und durcheinander Begriffe rufen. Und zwar unbegrenzt viele; also alles, was Ihnen einfällt. Denn wer zuerst den richtigen Begriff vor Ablauf der 60 Sekunden nennt, bekommt einen Chip.



Die Punkte-Wertung:

- Bei nur 3 Spielern bekommt der Spieler mit dem richtigen Begriff 2 Chips - die Spieler des Aktionsteams je 1 Chip.
- Bei 4 und mehr Spielern bekommen beide Spieler des Aktionsteams und der Spieler, der zuerst den richtigen Begriff genannt hat, je 1 Chip.
- Sind die 60 Sekunden auf der Sanduhr abgelaufen, ohne daß der richtige Begriff genannt wurde, bekommt keiner der Spieler einen Chip.

Anschließend ist das nächste Aktionsteam an der Reihe (siehe Rundentabelle), und schon gehts wieder los, einen neuen Begriff darzustellen und zu erraten.

Ende des Spiels

Das Spiel läuft über eine oder mehrere Runden, bei 3 und 4 Spielern mindestens über drei komplette Spieldurchgänge. Wie viele Runden das Spiel dauert, können die Spieler am Ende einer Runde entscheiden. Werden alle Aktionsteams einer Rundentabelle gebildet, hat sich wirklich jeder mit jedem an einem „Kunstwerk“ versucht. **Sieger ist, wer bis zum Ende des Spiels die meisten Chips gewonnen hat.**



Spielidee: Claude Weber

Gestaltung: LD. Agentur für Marketing und Werbung

© 1 996 ASS AG

Art. Nr. 25000.0

Altenburger und Stralsunder

Spielkarten-Fabriken AG, ASS

Fasanenweg 5

D-70771 Leinfelden



Wer spielt mit Wem?

Spiel zu 3 1 + 2
2 + 2
3 + 1

Spiel zu 4 1 + 2
3 + 4
2 + 3
1 + 4
2 + 4
1 + 3

Spiel zu 5 1 + 2
3 + 4
1 + 5
2 + 3
4 + 5
1 + 3
2 + 4
3 + 5
1 + 4
2 + 5

Spiel zu 7
Runde 1 1 + 2
3 + 4
5 + 6
1 + 7
2 + 3
4 + 5
6 + 7

Runde 2 1 + 4
3 + 6
5 + 7
2 + 4
1 + 6
3 + 5
2 + 7

Runde 3 1 + 3
4 + 7
2 + 5
4 + 6
3 + 7
1 + 5
2 + 6

Spiel zu 6
Runde 1 1 + 2
3 + 4
5 + 6
2 + 4
3 + 5
4 + 6
1 + 5
2 + 6
1 + 3

Runde 2 2 + 5
3 + 6
1 + 4
2 + 3
4 + 5
1 + 6

Spiel zu 8
Runde 1 1 + 2
3 + 4
5 + 6
• 7 + 8

Runde 2 2 + 3
4 + 5
6 + 7
1 + 8

Runde 3 2 + 5
4 + 7
1 + 6
3 + 8

Runde 4 1 + 4
3 + 6
5 + 8
2 + 7

Runde 5 1 + 5
2 + 4
6 + 8
3 + 7

Runde 6 2 + 8
5 + 7
4 + 6
1 + 3

Runde 7 4 + 8
3 + 5
2 + 6
1 + 7