

Vertippt nochmal - KSR

Alle Karten mischen und an jeden Spieler 7 verteilen, die jeweils deren persönlichen Stapel bilden und so vor den Spielern liegen, dass die Begriffsseite stets oben liegt.

12 Karten vom Nachziehstapel im 4 x 3 - Raster mit Begriffsseite nach oben in der Tischmitte auslegen.

Einen Startspieler (ersten Ratespieler) bestimmen.

Ablauf einer Runde:

1) Einen Suchbegriff auswählen:

- Der Ratespieler schließt die Augen.
- Sein rechter Nachbar zeigt für alle Mitspieler sichtbar auf eine der 12 Karten. Dieser Begriff ist vom Ratespieler zu finden.

2) Hinweis geben:

- Der Ratespieler darf die Augen wieder öffnen.
- Der linke Nachbar des Ratespielers nimmt die oberste Karte seines eigenen Stapels und sieht sich die 5 Hinweise darauf an.
- Genau einen Hinweis davon nennt er, welcher möglichst zum Suchbegriff passen sollte (falls möglich).
- Die genutzte Karte schiebt der Hinweisgeber unter seinen Stapel.

3) Ratespieler tippt:

- Der Ratespieler tippt als Lösungsversuch auf eine der Karten in der Tischmitte.
 - a) **FALSCH getippt:** Der Ratespieler nimmt die falsch getippte Karte und legt sie unter seinen Stapel.
 - Der nächste Spieler links vom letzten Hinweisgeber führt nun Phase 2 aus.
 - b) **RICHTIG getippt:** Der Hinweisgeber darf seine 2 obersten Karten unter den Nachziehstapel legen. Auch die richtig getippte Karte wird unter den Nachziehstapel geschoben.

Eine neue Runde beginnt:

- Karten in Tischmitte auf 12 auffüllen.
- Linker Nachbar des Ratespielers wird neuer Ratespieler.

Spielende:

- Man spielt mehrere Runden, d.h., so viele, dass jeder Spieler gleich oft Ratespieler war.
- Wer danach die wenigsten Karten in seinem Stapel besitzt, hat gewonnen.
- Hat ein Spieler während des Spieles seine letzte Karte abgegeben, gewinnt er sofort.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.01.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de