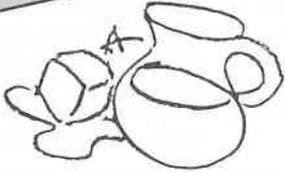
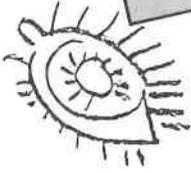
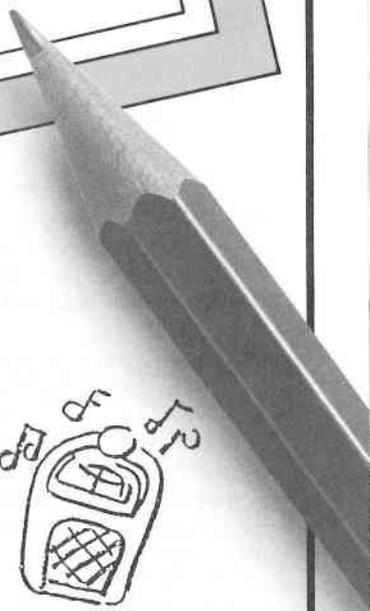


**Was ist das?**

Hund,  
Katze,  
Maus...!!!

**Malen und Raten**



**Spielregeln**



3410



Bevor Sie "Was ist das?" zum ersten Mal ausprobieren, sollte ein Mitspieler die Spielregel sorgfältig durchgelesen haben. Er erklärt dann allen Teilnehmern den Spielverlauf. Sollten während des Spiels Fragen auftauchen, helfen die Gliederung und die Randbemerkungen beim schnellen Finden der entsprechenden Regelpassage. Gliederung und Randbemerkungen haben noch eine zweite Bedeutung: Wenn Sie "Was ist das?" eine zeitlang nicht gespielt haben, brauchen Sie nur die Überschriften und Randnotizen zu lesen. So verschaffen Sie sich wieder einen schnellen Überblick über den Spielverlauf.

Ein lustig-spannendes Kreativspiel für 2-4 Spielteams ab etwa 10 Jahren, an dem bis zu 16 Personen teilnehmen können.

### **1. WAS BENÖTIGT MAN FÜR DIESES KREATIV-SPIEL?**

- 1 Spielbrett
- 325 beidseitig bedruckte Kärtchen mit 2600 Begriffen
- 4 Informationskärtchen
- 1 große Spielfigur
- 4 kleine Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Sanduhr
- 4 Bleistifte
- 4 Schreibblocks

### **2. WORAUF KOMMT ES AN?**

Ein paar schnelle Bleistiftstriche, einige vorlaute Zwischenrufe, vielleicht die richtige Lösung und das alles unter Zeitdruck! Cleveres Zeichnen und richtiges Raten bestimmen den Sieger.

### **3. BEVOR DAS SPIEL BEGINNT, MÜSSEN NICHT NUR DIE BLEISTIFTE GESPITZT WERDEN.**

#### **- WAS IST NOCH ZU TUN?**

Vor dem ersten Spiel müssen die Begriffskärtchen in den beiliegenden Kartenständer einsortiert werden. Die vier Informationskärtchen, die oben auf einer der Kärtchenstapel liegen, werden gesondert gelegt. Sie sollten immer getrennt von den anderen Kärtchen in der Spielschachtel aufbewahrt werden.

Vor dem Spiel bilden die Teilnehmer bis zu vier Mannschaften, die möglichst gleichstark sein sollen. Jedes Team besteht aus mindestens zwei Spielern. Mehr als vier Spieler pro Mannschaft sind jedoch nicht empfehlenswert, da sonst das Gedränge um den Spieltisch zu groß wird. Jede Mannschaft erhält einen

Teams aus 2-4 Spielern bilden  
Jedem Team  
Schreibblock,  
Bleistift,

Kl. Spielfigur und Infokärtchen zuteilen

Restliches Spielmaterial bereitlegen

Kleine Figur auf Startfeld 1

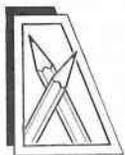
Große Figur auf rotes Feld mit Wert 3

Team mit längstem Stift beginnt

Zeichner bestimmen

Würfeln  
Große Figur nach links oder rechts ziehen

Die verschiedenen Zielfelder:



Schreibblock, einen Bleistift, eine kleine Spielfigur und ein Informationskärtchen.

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Der Würfel, der Kartenständer und die Sanduhr werden griffbereit neben den Plan gestellt.

Jede Mannschaft stellt ihre Figur als Markierung auf Feld 1 des Punktanzeigers im Zentrum des Plans. Auf dem äußeren Rundlauf wird die große Spielfigur auf das rote Feld mit dem Wert 3 gesetzt. Im Kreis dazwischen befinden sich sechs Symbole, die in den Raterunden Spielhilfe geben können.

Die Mannschaften vergleichen ihre Bleistifte. Wer den längsten Stift zugeteilt bekommen hat, darf anfangen.

#### 4. WIE BEGINNT DENN NUN DER SPASS ?

In jeder Mannschaft übernimmt ein Spieler, ausgestattet mit Block und Bleistift, die Rolle des Zeichners. Diese Aufgabe wechselt innerhalb der Mannschaft nach jeder Raterunde.

Ist ein Team an der Reihe, würfelt der Zeichner und zieht die große Figur entsprechend dem Würfelergebnis auf dem äußeren Rundlauf. Er darf dabei die Figur im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegen. Das Zielfeld bestimmt, wie die folgende Raterunde verläuft:

- Ist es ein einfaches Farbfeld, darf die würfelnde Mannschaft versuchen, einen Begriff aus dieser Farbkategorie zu erraten.
- Ist es ein Farbfeld mit der Zahl 3, darf sie versuchen, einen Begriff aus dieser Farbkategorie zu erraten und bekommt für die richtige Lösung Bonuspunkte.
- Ist es ein Farbfeld mit gekreuzten Bleistiften, dürfen alle Mannschaften gleichzeitig versuchen, denselben Begriff aus dieser Farbkategorie zu erraten.

## 4.1. WIE VERLÄUFT EINE ZEICHEN- UND RATERUNDE?

Zeichner nimmt Kärtchen  
Farbkategorie bestimmt zu ratenden Begriff, 10 sec. Bedenkzeit

In seinem Zug nimmt der Zeichner aus dem Kartenständer das letzte Kärtchen und liest unter der entsprechenden Farbkategorie nach, welchen Begriff er zeichnen muß. Diesen hält er geheim. Er hat jetzt 10 Sekunden Bedenkzeit, wie er den Begriff zeichnerisch darstellen wird.

Sanduhr umdrehen, Begriff zeichnen

Ein Spieler eines anderen Teams dreht die Sanduhr um und sofort beginnt der Zeichner mit seiner Aufgabe. Er darf weder sprechen noch in der Zeichnung Buchstaben oder Zahlen benutzen. Er darf aber innerhalb der Zeit beliebig viele Skizzen anfertigen. Die Mannschaftsmitglieder versuchen, den Begriff zu erraten, indem sie laut Lösungsvorschläge ausrufen. Sie dürfen dieses solange, bis sie der richtige Lösung gefunden haben oder ein Spieler einer anderen Mannschaft nach abgelaufener Sanduhr laut "Stop" ruft. Ist der Begriff nicht geraten worden, haben die anderen Mannschaften im Uhrzeigersinn der Reihe nach einen Lösungsversuch. Sobald eine Mannschaft richtig rät, haben die weiteren Teams diese Möglichkeit nicht mehr.

Team versucht zu erraten

Richtige Lösung oder abgelaufene Zeit beenden  
Rateversuch

Bei Mißerfolg: Rateversuch für andere Teams

Gekreuzte Bleistifte: Alle spielen gleichzeitig

Bei den Feldern mit den gekreuzten Bleistiften spielen alle Mannschaften gleichzeitig und gegeneinander. Bevor die Sanduhr umgedreht wird, müssen jeweils die Zeichner aller Mannschaften sich den geforderten Begriff ansehen.

## 4.2. WELCHE HILFE HABEN DIE RATE-MANNSCHAFTEN?

Spielhilfen durch:

Da einige Begriffe sehr schwer zu zeichnen sind, gibt es zwei Spielhilfen, die den ratenden Spielern weiterhelfen können: Die Informationskärtchen und die Symbolfelder!

Informationskärtchen

### a) DIE INFORMATIONSKÄRTCHEN

Jede Mannschaft kann über die Informationskärtchen erste Hinweise über den Begriff erfahren. Die einzelnen Farbkategorien engen den gesuchten Begriff ein.

Rot: "Unterschiedliche Begriffe"

Diese Kategorie ist sehr weit gefaßt. Es werden Begriffe aus den Bereichen Pflanzen (z.B. "Baum"), Teile von Lebewesen ("Zunge"), große und kleine Gegenstände ("Fallschirm" oder "Würfel"), Gebäude ("Eiffelturm") oder auch Orte ("Spitzbergen") gesucht.

**Grün: "Personen oder Tiere"**

Bei Personen können es berühmte Persönlichkeiten ("Julius Caesar"), Berufsbezeichnungen ("Gastwirt") oder auch besondere Merkmale von Personen ("Linkshänder") sein. Bei den Tieren ist vom "Floh" bis zum "Elefanten" alles möglich.

**Blau: "Zusammengesetzte Hauptwörter"**

Die Begriffe bestehen immer aus einem Wort, das aus zwei oder mehr Hauptwörtern zusammengesetzt ist (z.B. "Volkstracht")

**Gelb: "Tätigkeitswörter"**

Tätigkeiten zu zeichnen, ist schwierig (z.B. "vibrieren" oder "Ball spielen"). Deshalb sollte die Ratergruppe bei der Farbe "Gelb" immer daran denken, daß ein Tätigkeitswort gefunden werden muß.

**b) DIE SYMBOLFELDER**

Wenn der Zeichner Schwierigkeiten beim Zeichnen hat oder merkt, daß seine Mitspieler Hinweise zur Lösung benötigen, kann er jederzeit die sechs Symbolfelder im Mittelkreis des Spielplans benutzen. Er zeigt mit einem Finger auf ein Symbol und gibt der Raterunde damit Spielhilfe.

...und über  
Symbolfelder

Auf dem richtigen  
Gleis!



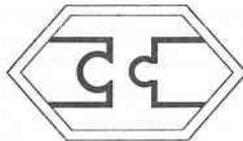
Die Teammitglieder sind auf dem richtigen Gleis, haben aber den gesuchten Begriff noch nicht genannt.  
Bsp.: Gesucht wird "Lokomotive", genannt wurde "Eisenbahn".

Heiß!



Die Teammitglieder haben den Begriff beinahe aber noch nicht exakt genannt.  
Bsp.: Gesucht wird "verfeuern", genannt wurde "Feuer".

Zusammen-  
gesetzt!



Der Begriff wird durch zwei oder mehr Zeichnungen dargestellt.  
Bsp.: Gesucht wird "Spitzbergen", gezeichnet werden "Spitze" plus "Berge".

Im Dunklen  
tappen!



Den Spielern ist noch kein  
Licht aufgegangen.  
Sie nennen nur Begriffe, die  
nichts mit dem gesuchten  
zu tun haben.

1 oder 2  
Wörter!



Der gesuchte Begriff be-  
steht aus ein oder zwei  
(eventuell sogar noch mehr)  
Wörtern.  
Bsp.: Geraten wird "Niko-  
laus", gesucht wird aber  
"Sankt Nikolaus".

Ohren spitzen!



Die Zeichnung stellt den ge-  
suchten Begriff nicht dar.  
Wenn die Mitspieler aller-  
dings auf den Wortlaut des  
gezeichneten Begriffs ach-  
ten, könnten sie der Lösung  
näher kommen.  
Bsp.: Skizziert wurde "Arm"  
+ "Herz" + "Ritter" und soll  
"Barmherziger Samariter"  
verdeutlichen.

#### 4.3. UND WENN DER BEGRIFF TROTZ ALLER HILFEN DOCH ZU SCHWER IST?

Nachdem der Zeichner den Begriff gelesen  
hat und keine Idee hat, wie er diesen Begriff  
zeichnen soll, ihn vielleicht gar nicht kennt,  
darf er die Karte an den Zeichner einer ande-  
ren Mannschaft weitergeben. Das zweite  
Team muß jetzt den Begriff zeichnen und  
raten. Der neue Zeichner hat nicht mehr das  
Recht zu verweigern.

Begriffs-  
kärtchen  
weitergeben

Aber, nach dem Weiterreichen des Kärtchens  
werden auch Minuspunkte verteilt. Das sollte  
der Zeichner, der den Begriff weitergibt,  
berücksichtigen.

Minuspunkte  
möglich

#### 4.4. ALS BELOHNUNG GIBT ES PUNKTE!

Punkte gibt es nur für exakt geratene Be-  
griffe. Wird "gebrochenes Bein" gesucht, sind  
z.B. die Lösungen "Beinbruch" oder "ge-  
brochener Fuß" nicht richtig.

Begriff exakt  
nennen

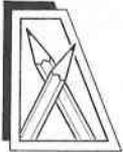
1 Punkt für zeichnende Mannschaft oder für anderes Team



3 Punkte für zeichnendes bzw. 2 Punkte für anderes Team



Für richtig ratendes Team 2 Punkte



Nach Weiterreichen:

1 Plus- und 1 Minuspunkt, je nach Erfolg

Punkte auf Anzeiger markieren

- a) Bei den einfachen Farbfeldern erhält die zeichnende Mannschaft, wenn sie innerhalb der Zeit den Begriff gefunden hat, 1 Punkt.

Wurde der Begriff nicht gefunden, bekommt ein anderes Team bei richtiger Lösung 1 Punkt. Rät niemand richtig, gibt es auch keine Punkte.

- b) Bei den Farbfeldern mit der Zahl 3 erhält die zeichnende Mannschaft bei richtiger Lösung 3 Punkte.

Gegnerische Teams bekommen nach ihrem Rateversuch und bei richtigem Ergebnis 2 Punkte. Wird der Begriff nicht erraten, bekommt niemand Punkte.

- c) Bei den Farbfeldern mit gekreuzten Bleistiften erhält die Mannschaft, die innerhalb der Zeit den Begriff als erste richtig errät, 2 Punkte. Sollte kein Team den Begriff richtig erraten, bekommt keine Mannschaft Punkte.

- d) Hatte der Zeichner einer Mannschaft den Begriff für zu schwer befunden und ihn an ein anderes Team weitergegeben, werden Punkte folgendermaßen verteilt:

Gelingt es dem herausgeforderten Team, den Begriff zu raten, erhält es 1 Punkt und das Team, das den Begriff weitergegeben hat, verliert 1 Punkt.

Gelingt es dem herausgeforderten Team nicht, den Begriff zu raten, verliert es 1 Punkt und das Team, das den Begriff weitergereicht hat, gewinnt 1 Punkt.

Die gewonnenen Punkte werden auf dem Punktanzeiger im Planzentrum mit der eigenen kleinen Spielfigur markiert. Bei Minuspunkten wird die Figur zurückgesetzt, jedoch höchstens bis zum Startfeld.

Kärtchen vorne  
in Ständer  
stecken

Zeichner  
wechseln

Würfel weiter-  
reichen

#### 4.5. WAS BLEIBT AM ENDE EINES ZUGES ZU TUN?

Nachdem die Punkte auf dem Anzeiger mar-  
kiert worden sind, wird das gerade gespielte  
Begriffskärtchen vorne in den Kartenständer  
gesteckt. Die Mannschaft bestimmt für die  
nächste Runde einen anderen Zeichner, so  
daß jeder gleich oft an die Reihe kommt. Dann  
gibt sie den Würfel an das im Uhrzeigersinn  
nächste Team weiter und eine neue Zeichen-  
und Raterunde beginnt.

#### 5. WER WIRD ZEICHENMEISTER UND RATEKÖNIG?

Die Mannschaft, die zuerst 15 oder mehr  
Punkte erreicht, beendet das Spiel und ist  
Sieger.

#### 6. UND WENN WENIGER MITSPIELER?

Bei drei oder vier Mitspielern brauchen keine  
Teams gebildet zu werden, sondern jeder  
Spieler spielt alleine. Das Spiel verläuft wie be-  
schrieben, nur mit einigen Änderungen:

Wer Feld 15  
erreicht,  
gewinnt

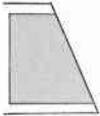
Keine Teams

Einer zeichnet,  
alle raten

Rater: 2 Punk-  
te, Zeichner:  
1 Pluspunkt,  
bzw. 1 Minus-  
punkt

- Wenn ein Spieler einen Begriff zeichnet, ver-  
suchen alle Mitspieler diesen Begriff zu  
erraten.

- Wer den Begriff als erster richtig errät, be-  
kommt 2 Punkte und der Zeichner 1 Punkt.  
Wird der Begriff nicht erraten, verliert der  
Zeichner 1 Punkt.



Rater: 3 Punk-  
te, Zeichner:  
2 Pluspunkte,  
bzw. 1 Minus-  
punkt

- Bei den Feldern mit der Zahl 3 erhält der-  
jenige, der den Begriff richtig geraten hat,  
3 Punkte und der Zeichner 2 Punkte. Wird  
der Begriff nicht richtig geraten, verliert  
der Zeichner 1 Punkt.



= einfaches  
Farbfeld



- Die Felder mit den gekreuzten Bleistiften haben die Bedeutung wie einfache Farbfelder.

Weitergeben  
von Begriffen  
nicht möglich

- Die Möglichkeit, einen Begriff an einen anderen Zeichner weiterzugeben, entfällt.