

Blous oans

Zellager St. Georg

Spielmaterial:

- Spielkarten
- Stifte
- Papier
- Stoppuhr/ Timer (optional)

Spielvorbereitung

Mischt die Spielkarten und bildet einen verdeckten Stapel in der Tischmitte.
Zieht **15** Karten verdeckt und bildet aus diesen Karten den eigentlichen Spielstapel.
Die restlichen Karten könnt ihr zur Seite räumen.

Bestimmt den Spieler oder die Spielerin, welche zuerst den Begriff erraten soll.
Die restlichen Mitspieler nehmen sich jeweils einen Stift und ein Blatt Papier, sie bilden die „Tipp-Gruppe“

Spielverlauf:

1) Der/die ratende Spieler/in verschließt die Augen und die erste Karte vom Spielstapel wird aufgedeckt, so dass jeder aus der Gruppe sie sehen und lesen kann.

2) Jeder aus der „Tipp-Gruppe“ schreibt nun verdeckt, **ohne** sich mit den anderen Spielern abzusprechen, einen Begriff auf, der dem/der ratenden Spieler/in als Hinweis dienen soll.

Es ist erlaubt ein richtiges Wort, ein Sonderzeichen (zB.: \$), eine Abkürzung oder Zahlen zu verwenden.

Achtung!

Nicht erlaubt ist es...

das Rätselwort absichtlich falsch zu schreiben

ein Wort mit demselben Wortstamm zu nutzen

Fantasywörter zu benutzen

Ähnlich klingende Wörter als Hinweis zu verwenden

das Rätselwort in einer anderen Sprache zu schreiben

3) Haben alle Teilnehmer der „Tipp-Gruppe“ ihre Wörter gewählt werden diese aufgedeckt und in der Gruppe verglichen.
Bei Doppelten Hinweisen muss ein Blatt wieder verdeckt werden (ihr verliert sozusagen einen Hinweis).

Alle verbotenen Hinweise (siehe oben für die Bestimmung) werden auch wieder abgedeckt.

Verdeckt nun auch wieder die Rätselkarte.

4) Wurden alle Hinweise auf ihre Richtigkeit überprüft, darf der/die ratende Spieler/in die Augen öffnen und muss das Rätselwort mit den Hinweisen erraten.

Rate-Phase:

Es sind drei verschiedene Situationen in der Rate-Phase möglich:

- A) Der/die ratende Spieler/in kann das Wort lösen und die Karte wird offen aufgedeckt neben den Stapel gelegt.
- B) Der/die ratende Spieler/in kann das gesuchte Wort nicht anhand der Hinweise lösen. Legt die Karte verdeckt an die Seite. Zur Strafe wird eine zusätzliche Karte vom Stapel entfernt (ihr verliert also **2** Karten!)
- C) Der/die ratende Spieler/in ist sich unsicher und möchte nicht lösen. Und die Karte wird verdeckt neben an die Seite gelegt

Egal ob der Begriff erraten wurde oder nicht, geht die Rolle des/der ratenden Spielers/Spielerin an den nächsten Mitspieler weiter.

Auswertung:

Sobald alle Karten vom Stapel entweder gelöst oder aus dem Spiel genommen wurden, ist die Runde vorbei.

Wie viele Karten habt ihr geschafft? Könnt ihr euch noch verbessern?

Abwandlungen:

Um das ganze Spiel etwas zu verschärfen können geübte Gruppen zusätzlich die Zeit stoppen, die sie benötigen um die 15 Karten zu erraten!

Gerne könnt ihr euch auch weitere Zeltlagerbegriffe einfallen lassen und das Spiel so gemeinsam individualisieren.

Hinweise:

Wenn ihr das Spiel mit nur 3 Leuten (1x Ratender/Ratende und 2x Tipp-Gruppe) spielt, dann darf jeder aus der „Tipp-Gruppe“ **zwei** Begriffe aufschreiben. Damit habt ihr insgesamt im optimalen Fall vier Hinweise. Die Regeln für ungültige oder doppelte Hinweise gelten nach wie vor auch bei dieser kleinen Anzahl an Mitspielern.

Anmerkungen:

Das Spiel ist dem Kennerspiel des Jahres 2019 nachempfunden und soll es in keiner Weise kopieren. Das Betreuerteam Zeltlager St. Georg hat das Spiel nach seinen Vorstellungen abgeändert und es für den privaten und **nicht** kommerziellen Gebrauch im Zeltlager erstellt.