

Spielende

Es werden mehrere komplette Runden gespielt, sodass jeder gleich oft Ratespieler war. Wer zum Schluss die wenigsten Karten in seinem persönlichen Stapel hat, also die wenigsten Strafpunkte aufweist, ist Sieger.

Noch 3 Hinweise

→ Sollte der Zugstapel aufgebraucht sein, bevor das Spiel zu Ende ist, legt jeder Spieler gleichzeitig 1 Karte unter den Zugstapel. Dies wird so lange wiederholt bis wieder ausreichend Karten im Zugstapel sind. Sollte ein Spieler auf diese Weise seine letzte Karte abgeben müssen, endet das Spiel sofort und er hat gewonnen.

→ Wenn ein Spieler den letzten Hinweis gibt, der zur Lösung führt, darf er zwei Karten seines persönlichen Stapels abgeben und unter den Zugstapel legen. Sollte ein Spieler mehrfach (also in verschiedenen Runden) den letzten Hinweis geben und dadurch seine letzte Karte abgeben dürfen, hat er das Spiel automatisch sofort gewonnen und ist damit ein wahrer Meister der unmöglichen Hinweise.

→ Wenn ein Spieler ein Wort vorliest und somit einen Hinweis gibt, dann sind lediglich Kommentare wie etwa „das passt ganz gut“ oder „das passt ja gar nicht“ erlaubt. Weitergehende Erklärungen sind nicht gestattet. Wer also z.B. das Wort „schweben“ vorliest, darf nicht hinzufügen „ich meine das im Sinne von fliegen“ oder „damit meine ich das Gefühl des Schwebens“, etc.



Begriffsseite



Hinweisseite

Ein Spiel von **Reinhard Staupe**

VertIPPT -nochmal!

Autor: Reinhard Staupe

Layout & Design: Selami Ileman & Matthias Wagner

Bearbeitung: Selami Ileman & Matthias Wagner

Unter Mitarbeit von: Harald Bilz, Petra Becker und Heiko Eller

Infos und Support:
www.heidelbaer.de

Heidelberger
Spieleverlag



VertIPPT -nochmal!



Spielregel

Inhalt

135 Spielkarten, 5 Blanko-Karten

Spielidee

In jeder Runde gibt es einen Ratespieler, dem ein bestimmter Begriff erklärt werden muss. Reihum gibt jeder Spieler dem Ratespieler jeweils genau einen Hinweis, indem er eines von 5 vorgegebenen Wörtern vorliest. Das Problem dabei ist, dass die Wörter nur selten zum gesuchten Begriff passen, sodass der Ratespieler mitunter ziemlich um die Ecke denken muss, um den Begriff herauszufinden.

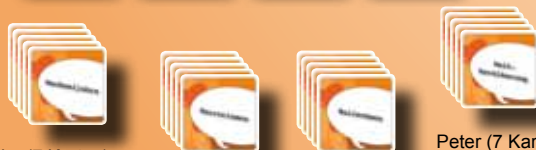
Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 7 Karten, die er als persönlichen Stapel so vor sich ablegt, dass die Begriffsseite nach oben zeigt. **Merke:** Jede Karte, die ein Spieler in seinem persönlichen Stapel hat, zählt 1 Strafpunkt. Jeder beginnt also bereits mit 7 Strafpunkten!

12 Karten werden aufgedeckt und als 4x3-Raster so in die Tischmitte gelegt, dass jeweils die Begriffsseite zu sehen ist, also 12 Begriffe sichtbar ausliegen. Die restlichen Karten kommen als Zugstapel beiseite (Begriffsseite nach oben).



Zugstapel



Anke (7 Karten)

Mic (7 Karten) Vanessa (7 Karten)

Peter (7 Karten)

2

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt und übernimmt zuerst (für die komplette erste Runde!) die Rolle des Ratespielers. Er schließt die Augen. Sein rechter Nachbar zeigt nun auf einen beliebigen der 12 ausliegenden Begriffe. Diesen Begriff muss der Ratespieler herausfinden und alle anderen müssen ihm dazu Hinweise geben.

Der Ratespieler öffnet die Augen. Nun beginnt sein linker Nachbar, indem er die oberste Karte seines persönlichen Stapels nimmt und die Rückseite mit den 5 Hinweisen ansieht.

Anschließend muss er genau eines der fünf darauf abgebildeten Wörter laut und deutlich vorlesen.

Das Wort sollte zum gesuchten Begriff passen, irgendwie zumindest ... :)

Nachdem er das Wort vorgelesen hat, schiebt er die Karte zurück unter seinen persönlichen Stapel. Nun muss der Ratespieler einen Lösungsversuch abgeben indem er mit dem Finger auf eine der ausliegenden Karten in der Tischmitte tippt.

➔ **War der Lösungsversuch falsch**, muss der Ratespieler die entsprechende Karte aus der Tischmitte nehmen und sie unter seinen persönlichen Stapel schieben – ein Strafpunkt mehr! Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und muss dem Ratespieler einen weiteren Hinweis zu dem gesuchten Wort geben.

Er nimmt die oberste Karte seines persönlichen Stapels, liest eines der 5 abgebildeten Wörter vor und schiebt die Karte dann wieder zurück unter seinen persönlichen Stapel.

Wiederum muss der Ratespieler einen Lösungsversuch abgeben und auf eine der ausliegenden Karten in der Tischmitte tippen.

Ist der Lösungsversuch erneut falsch, muss der Ratespieler die entsprechende Karte wieder aus der Mitte nehmen und sie unter seinen persönlichen Stapel schieben – abermals ein Strafpunkt!

In der beschriebenen Weise kommen die Spieler reihum, einzeln nacheinander an die Reihe und geben jeweils genau einen Hinweis, so lange, bis der Ratespieler die richtige Lösung gefunden hat. (Spätestens wenn nur noch eine Karte in der Tischmitte liegt!) Das kann durchaus etwas dauern, sodass manche Spieler mehrmals an die Reihe kommen.

3

➔ **Ist der Lösungsversuch schließlich richtig** (das kann natürlich auch gleich beim ersten Versuch der Fall sein), muss der Ratespieler keine (weitere) Karte aus der Mitte nehmen. Derjenige Spieler, der den letzten (entscheidenden) Hinweis vorgelesen hat, darf zur Belohnung die zwei obersten Karten seines persönlichen Stapels unter den Zugstapel legen – zwei Strafpunkte weniger!

Beispiel für eine Runde

Vanessa ist Ratespieler. Sie schließt die Augen und ihr rechter Nachbar, Peter, zeigt auf den Begriff „Käse“. Vanessa öffnet die Augen. Ihr linker Nachbar, Mic, muss nun den ersten Hinweis geben.

Er nimmt die oberste Karte seines persönlichen Stapels, liest das Wort „qualvoll“ vor und schiebt die Karte zurück unter seinen Stapel. Vanessa tippt auf das Wort „Leiche“. Das ist leider falsch! Vanessa nimmt die Karte mit dem Begriff „Leiche“ und schiebt sie unter ihren persönlichen Stapel.

Den nächsten Hinweis muss Mics linker Nachbar geben, Anke. Anke liest „rutschig“ vor und schiebt die Karte zurück unter ihren persönlichen Stapel. Vanessa tippt auf „Geburt“. Leider wieder falsch! Vanessa nimmt die Karte mit dem Begriff „Geburt“ und schiebt sie unter ihren persönlichen Stapel.

Der nächste Hinweis kommt von Peter, der das Wort „fettig“ vorliest und die Karte zurück unter seinen Stapel schiebt. Diesmal tippt Vanessa auf den „Käse“. Das ist richtig! Vanessa muss keine Karte mehr nehmen. Als Belohnung für seinen Hinweis darf Peter zwei seiner Karten abgeben und unter den Zugstapel legen.

➔ **Die nächste Runde:** Die Karten in der Tischmitte werden wieder auf 12 Stück aufgefüllt, indem entsprechend viele vom Zugstapel genommen und hingelegt werden. Nun wird der linke Nachbar des alten Ratespielers zum neuen Ratespieler. Der weitere Ablauf bleibt genau wie bereits beschrieben:

Der Ratespieler schließt die Augen; sein rechter Nachbar legt einen Begriff fest; der Ratespieler öffnet die Augen; beginnend mit dem linken Nachbarn des Ratespielers gibt jeder reihum (einzeln nacheinander) jeweils genau einen Hinweis, bis der Ratespieler den gesuchten Begriff erraten hat.

4