

# LEG LOS!



VON  
CARLO A. ROSSI

*Sag's mit Stäbchen ... und lass ein paar runde Scheiben mitreden! Ob Schnecke, Löffel oder Fallschirmspringer – in Sekundenschnelle zauberst du kleine Kunstwerke. Irgendwie werden deine Mitspieler ganz sicher erkennen, was gemeint ist ... Aber was passiert, wenn deine Trillerpfeife dann doch eher so aussieht wie ein Vampir? Und wenn sich dann auch noch das gerade verwendete Material in Luft auflöst? Lass dich nicht aus der Ruhe bringen, wecke den Minimalisten in dir und mach das Beste draus!  
Alles klar? Gut, dann LEG LOS!*

## SPIELMATERIAL

- 92 beidseitig bedruckte Motivkärtchen (184 Bilder)
- 1 Ablagetafel

- 1 Wertungstafel
- 1 Sanduhr (Durchlauf: 2 Minuten)
- 1 Zahlenleiste (Zahlen 17 bis 20)



- 4 große Rund-scheiben



- 14 kurze Stäbchen



- 8 kleine Rund-scheiben



- 20 Zahlen-kärtchen



- 7 lange Stäbchen



- 60 Ratesteine (Würfelchen)



## SPIELZIEL

Du „zauberst“ aus Stäbchen und Scheiben rasend schnell erkennbare Bilder. Dabei nutzt du dein knappes Baumaterial sparsam. Deine Mitspieler erraten, welche Begriffe sich hinter deinen Bildern verbergen. Wenn du beim Darstellen und Raten flinke Finger und wache Augen beweist, steht deinem Sieg nichts im Wege.

## SPIELVORBEREITUNG

- Legt die Wertungstafel in die Tischmitte und stellt die Sanduhr daneben.
- Jeder von euch nimmt sich die 10 Ratesteine einer Farbe. Jeweils einen davon legt ihr als Zählstein auf Feld „0“ der Wertungstafel.
- Aus sämtlichen Motivkärtchen bildet ihr einige Stapel.
- Du wirst Künstler der ersten Spielrunde und erhältst alle Rundscheiben und Stäbchen. Die gut gemischten Zahlenkärtchen mit den Werten 1 bis 16 legst du als verdeckten Stapel neben dir ab. (Zahlen und Zahlenleiste mit den Werten 17 bis 20 benötigt ihr nur in der Profivariante – siehe Seite 5.)
- Die Ablagetafel platzierst du als Künstler mit einigem Abstand vor dir. Es muss dir noch genügend Raum bleiben, um mit Stäbchen und Scheiben ‚Bilder‘ vor dir zu gestalten.

## SPIELABLAUF

### MOTIVKÄRTCHEN AUSLEGEN

Du legst 16 (zufällig gezogene) Motivkärtchen auf den Feldern der Ablagetafel aus. Nenne laut jeden Begriff, den du auslegst. (Sollte es mehrere passende Begriffe für ein Bild geben, verwendest du einen davon, der für dieses Bild gelten soll.)

### BILDER DARSTELLEN UND ERRATEN

Du drehst die Sanduhr um und **bleibst Künstler bis sie abgelaufen ist**. Jetzt schaust du das oberste Zahlenkärtchen an, merkst dir die darauf abgebildete Zahl und legst es verdeckt beiseite! Niemand außer dir darf die Zahl darauf sehen. Sie gibt an, welches Motiv der Ablagetafel du nun mit Stäbchen und Scheiben möglichst gut erkennbar darstellen sollst. Und jetzt: Leg los!



Das oberste Zahlenkärtchen zeigt die Zahl 15. Auf Feld 15 der Ablagetafel liegt der Rennwagen.

Während du den Begriff darstellst, versuchen deine Mitspieler ihn zu erraten.

Jeder Spieler hat dabei nur **einen Rateversuch.**

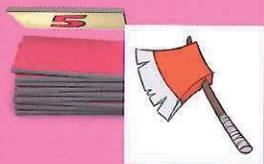


BRÜCKE ?  
~~RENNWAGEN ?~~

Stimmt dieser nicht, darf der betreffende Spieler bei diesem Begriff nicht weiter mitraten. Beim Erraten des nächsten (und jedes folgenden) Begriffs sind aber wieder alle Spieler beteiligt.

„Rennwagen“ ist zwar die richtige Antwort, aber dieser Spieler hat bereits „Brücke“ gerufen und damit seinen Rateversuch vertan. Spieler, die noch nicht mitgeraten haben, dürfen auch jetzt noch „Rennwagen“ rufen.

Du kannst dich an der Darstellung eines Begriffs so lange aufhalten, bis er erraten wurde. Vermutest du aber, dass niemand den Begriff erraten wird, kannst du das Darstellen dieses Begriffs auch jederzeit beenden. Einen Begriff, den du nicht darstellen kannst oder möchtest, lässt du einfach aus.



Dann deckst du das nächste Zahlenkärtchen auf und machst gleich mit dem nächsten Begriff weiter. Versuche möglichst viele Begriffe darzustellen und erraten zu lassen, bis die Sanduhr abgelaufen ist!

Du darfst verwendete Stäbchen und Scheiben für weitere Motive **nicht mehr benutzen**. Lege sie gemeinsam mit dem gezogenen Zahlenkärtchen beiseite.



Es kann vorkommen, dass du bereits vor Ablauf der Sanduhr kein Material mehr übrig hast. In diesem Fall endet das Darstellen und Raten der laufenden Spielrunde sofort. (Den zuletzt dargestellten Begriff dürfen deine Mitspieler noch bis zum Ablauf der Sanduhr erraten.)



Stäbchen und Scheiben, die der Künstler für den Rennwagen verwendet hat, darf er zur Darstellung weiterer Begriffe nicht mehr benutzen.

## ALS KÜNSTLER ...

... darfst du nicht sprechen (bis der Begriff erraten wurde).



... darfst du weder Laute, noch mimische, pantomimische oder gestikulierende Hinweise von dir geben und Stäbchen und Scheiben nicht mit „verräterischen Bewegungen“ ablegen.



... darfst du nichts auf oder in unmittelbare Nähe der Ablagetafel legen.



... darfst du deine Ratesteine nicht zum Darstellen der Motive verwenden.



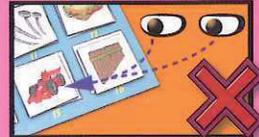
... darfst du keine Zahlen darstellen



... darfst du dreidimensionalen Gebilden keine Stabilität durch dauerhaftes Festhalten geben, d.h. das Legen der Begriffe musst du so „flach“ durchführen, wie es die Schwerkraft zulässt.



... dürfen deine Blicke den Mitspielern keine (absichtlichen) Hinweise darauf geben, welchen Begriff der Ablagetafel du gerade darstellst.



## ERRATEN !

Wurde ein Begriff erraten, gibt der Künstler dies bekannt und nennt den Spieler, der den richtigen Begriff als Erster gerufen hat. **Dieser Spieler legt nun einen Ratestein auf das betreffende Motivkärtchen der Ablagetafel.** Haben mehrere Spieler gleichzeitig den richtigen Begriff gerufen, legen sie alle einen Ratestein auf den erratenen Begriff. Wer in der laufenden Runde bereits alle Ratesteine ablegen konnte, macht bei der aktuellen Raterunde (bis die Sanduhr abgelaufen ist) nicht mehr mit.

## JETZT GIBT'S SIEGPUNKTE

Ist die Sanduhr abgelaufen (oder sind alle Stäbchen und Scheiben vorzeitig verbraucht), erhaltet ihr Siegpunkte, die ihr mit dem eigenen Zählstein auf der Wertungsleiste abtragt:

- Jeder Spieler erhält für jeden eigenen Ratestein auf der Ablagetafel einen Siegpunkt.
- Der Künstler erhält für jeden Ratestein auf der Ablagetafel einen Siegpunkt.

## EINE NEUE SPIELRUNDE BEGINNT

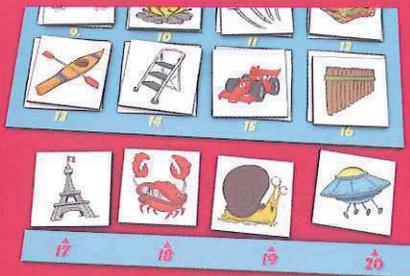
Nehmt eure Ratesteine von der Ablagetafel zurück zum eigenen Vorrat, räumt alle Motivkärtchen von der Ablagetafel und legt 16 neue Motive aus. Dein linker Nachbar wird Künstler der nächsten Spielrunde.

## SPIELLENDE UND SIEGER

Nachdem jeder Spieler einmal Künstler war, endet das Spiel. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

## DIE PROFIVARIANTE

Ihr legt (vor dem Spiel) die Zahlenleiste mit den Zahlen 17 bis 20 unterhalb der Ablagetafel ab. Zum Beginn jeder Spielrunde ordnet dann der Künstler auch den Zahlen 17 bis 20 jeweils ein Motivkärtchen zu. Er erhält nun zusätzlich auch die Zahlenkärtchen von 17 bis 20. Am Spielablauf ändert sich ansonsten nichts.



Autor: Carlo A. Rossi  
Lizenzgeber: studio giochi  
Illustration: Benedikt Beck  
Art.Nr.: 60 110 5060

© 2014 Zoch GmbH  
Brienner Str. 54a  
80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](http://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

