

Wat'n Dat...

Claude Weber
Das geniale Was-ist-das-Spiel!



Spieler: 3-8 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten

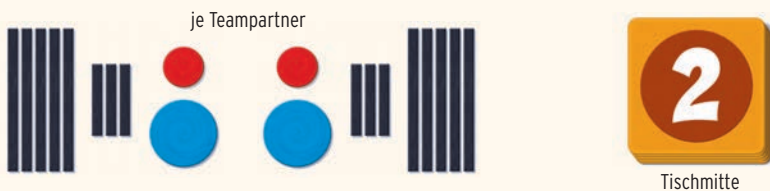
Spielidee

In jeder Runde bilden **zwei** Spieler (die nebeneinander sitzen) **ein Team**. Das Team hat die Aufgabe, einen Begriff mit Hilfe der Holzteile so auf dem Tisch darzustellen, dass die anderen Spieler diesen Begriff erraten. **Das Besondere daran:** Die beiden Teampartner dürfen sich **nicht absprechen** und müssen **abwechselnd** je ein Holzteil ablegen.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Zwei beliebige Sitznachbarn bilden das erste Team. Jeder der beiden Teampartner bekommt **die Hälfte des Holzmaterials** und legt es vor sich ab: 5 lange Stäbe, 3 kurze Stäbe, 1 blaue Scheibe, 1 rote Scheibe.

Hinweis: Sollte man auf einem sehr dunklen oder gar schwarzen Tisch spielen, empfiehlt es sich, eine Tischdecke unterzulegen oder eine helle Unterlage zu verwenden.



Tim und Sarah sitzen unmittelbar nebeneinander und bilden das erste Team. Beide bekommen je die Hälfte des Holzmaterials.

Spielablauf (4-8 Personen)

Der Teampartner, der rechts sitzt, zieht die oberste Karte vom Stapel und sieht sie sich gemeinsam mit seinem Teampartner an. Die Zahl, die **jetzt** oben auf dem verdeckten Stapel zu sehen ist, legt den Begriff fest, den das Team erklären muss. **Beachte:** Die anderen Spieler dürfen die auf der Karte angegebenen Begriffe auf keinen Fall sehen.

Tim und Sarah nehmen die oberste Karte vom Stapel. Die jetzt obenliegende Zahl des Kartensapfels legt den zu erklärenden Begriff fest. Sie müssen Begriff Nummer 6 erklären: Katze.



Der Teampartner, der rechts sitzt, beginnt und legt **ein** beliebiges seiner Holzteile auf den Tisch. Nun ist der andere Teampartner dran und muss seinerseits **ein** beliebiges seiner Holzteile dazu legen. Auf diese Weise geht es abwechselnd weiter und jeder legt jeweils ein beliebiges seiner verbleibenden Holzteile dazu.

Sarah beginnt und legt einen Holzstab auf den Tisch. Tim legt die blaue Scheibe daneben.

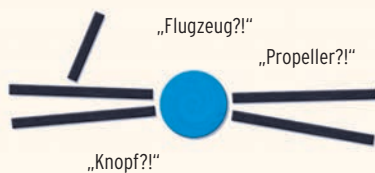


Ablegeregeln:

Die Teampartner dürfen sie **nicht absprechen** und auch keine weiteren Erklärungen zu den abgelegten Holzteilen oder den damit verbunden Absichten abgeben. Die Holzteile werden stets flach und nebeneinander auf den Tisch gelegt und niemals hochkant. Es ist **nicht** erlaubt, Holzteile aufeinanderzulegen. Die Holzteile dürfen nachträglich nicht mehr umplatziert werden – was liegt, liegt.

Jeder Teampartner darf immer nur **die eigenen** Holzteile legen. Falls einer der beiden mal keine Ahnung hat, was er als nächstes legen soll, legt er einfach eines seiner Holzteile beiseite an den Tischrand. Das Ablegen der Holzteile sollte relativ flott geschehen und nicht zu lange unterbrochen werden. Der gesamte Ablegeprozess sollte insgesamt nicht länger als etwa 1 Minute dauern.

Die anderen Spieler dürfen jederzeit Lösungsworte hereinrufen, beliebig viele und auch munter durcheinander - es gibt keine Reihenfolge. Die Teampartner dürfen nichts sagen, höchstens mal mit den Händen andeuten, dass ein gerufener Lösungsversuch dicht dran oder völlig verkehrt ist.



Sobald jemand den richtigen Begriff nennt, (das kann sogar schon nach dem ersten gelegten Holzteil passieren), ist die Runde beendet. Dieser Spieler und die beiden Teammitglieder bekommen jeweils einen Punkt. Die Punkte werden entweder auf einem Zettel notiert oder es wird pro Punkt einfach eine Karte vom Stapel vergeben (die Karten sammeln die Spieler dann vor sich an).

Emma ruft zuerst den richtigen Begriff: „Katze!“. Emma, Tim und Sarah bekommen je einen Punkt.



Sollte das Team mit Ablegen fertig sein und niemand hat die richtige Lösung genannt, darf noch etwa 15 Sekunden lang weitergeraten werden. Sollte der gesuchte Begriff dann immer noch nicht gefunden sein, endet diese Runde und keiner bekommt Punkte.

Nun werden die nächsten beiden Spieler zum nächsten Team - der links sitzende Spieler des alten Teams und sein linker Sitznachbar. Das Team wandert also jeweils einen Sitzplatz nach links. Das neue Team teilt sämtliche Holzteile wie beschrieben gleichmäßig unter sich auf und zieht eine neue Karte vom Stapel. Wieder bestimmt diejenige Zahl, die **jetzt** oben auf dem verdeckten Stapel zu sehen ist, den Begriff, der nun erklärt werden muss.

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend im Uhrzeigersinn weitergespielt. Es werden so viele Runden gespielt, dass jeder gleich oft Teampartner war. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt.

Hinweis: Wer länger spielen möchte, kann nach einer kompletten Runde durch einen simplen Platztausch die Teambildungen ändern.

Das Spiel zu dritt

Die Regeln bleiben komplett unverändert. Der einzige Unterschied besteht in der Vergabe der Punkte. Wenn der gesuchte Begriff richtig genannt wird, bekommt der Rater einen Punkt, wie gehabt. Von den beiden Teampartnern bekommt nur derjenige einen Punkt, der das letzte Holzteil vor der Nennung der richtigen Lösung gelegt hat.

Hinweis:

Wer mag, kann Wat'n Dat auch mit mehr als 8 Personen spielen. Es dauert dann lediglich etwas länger, bis man mit dem Legen der Holzteile an die Reihe kommt.

