PARTYSPIEL

# WER WEISSES?

Das Partyspiel für kreative Blitzmerker!



## Wer weiß es?

Das Partyspiel für kreative Blitzmerker!

Spieler: 3-12

Alter: 8-99 Jahre

#### Inhalt:

110 Karten

1 Aktionswürfel

1 Block 1 Bleistift



### **Spielziel**

Ziel des Spieles ist es, die dargestellten Begriffe zu erraten.

### **Spielvorbereitung**

Ein Spieler mischt alle Karten. Zu Beginn werden fünf Karten des Kartenstapels nebeneinander offen in die Tischmitte gelegt. So sind 25 Begriffe zu sehen. Der Aktionswürfel, der Block sowie der Bleistift werden bereitgelegt. Die restlichen Karten liegen verdeckt als Kartenstapel ebenfalls auf dem Tisch. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

### **Spielablauf**

Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit dem Aktionswürfel. Der Würfel gibt vor, wie einer der 25 Begriffe darzustellen bzw. zu erklären ist:



Der Begriff wird gezeichnet. Hierzu wird der Block und der Bleistift genutzt.



Der Begriff wird pantomimisch dargestellt, ohne zu sprechen.



Der Begriff wird erklärt. Wie, ist dem Erklärer selbst überlassen. Nur das Wort selbst oder Wortbestandteile dürfen nicht genannt werden.

Welcher Begriff erklärt, gezeichnet oder dargestellt wird – das sucht sich der Zugspieler selbst aus den 25 Begriffen aus. Natürlich ohne die anderen Spieler darauf hinzuweisen.

Der Mitspieler, der den Begriff weiß, schlägt auf die entsprechende Karte, auf der der Begriff seiner Meinung nach zu finden ist.

Nennt er den richtigen Begriff, erhält er die Karte. Nennt der Spieler einen falschen Begriff scheidet er für diese Runde aus und die anderen Mitspieler raten weiter.

Ist nur noch ein Spieler in der Runde übrig, erhält er die Karte und der Erklärer nennt den Begriff. Die ausliegenden Karten werden nach jeder Runde wieder auf fünf Karten vom Kartenstapel ergänzt.

### **Spielende**

Sobald ein Spieler sechs Karten gewonnen hat, steht der Sieger des Spiels fest.

#### **Spielvariante**

Wurde der Begriff von einem Mitspieler richtig erraten, erhält der Erklärer für seine gute Beschreibung ebenfalls eine Karte. Diese darf er einfach vom Kartenstapel ziehen. Der restliche Spielablauf bleibt identisch.

Philos GmbH & Co. KG Friedrich-List-Str. 65 33100 Paderborn GERMANY www.philosspiele.de

