

Inhalt 180 Karten, 4 Spielfiguren, 4 Zeichenbretter, 4 Stifte, Spielbrett und Würfel.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es als **erstes Team** das **Ziel** zu erreichen.

Die 3 Grundregeln

Die **3 Grundregeln** müssen über das ganze Spiel beachtet werden. Wenn jemand eine dieser Grundregeln missachtet, muss das **gesamte Team** zur Strafe **einen Schluck** nehmen, im Spiel auch „**klattschen**“ genannt.

1. Es darf nicht das Wort „**trinken**“ benutzt werden. (auch nicht: **trinkst, getrunken, trink!**, usw.)
2. Es muss immer mit der **linken Hand** getrunken werden.
3. Es darf **nicht geflucht** werden.

Bitte beachtet: Zu viel Alkohol schadet eurer Gesundheit! Wir erwarten einen **verantwortungsbewussten Umgang** mit diesem Spiel und setzen generell ein **Mindestalter von 16 Jahren** voraus.



Spielablauf

1. **Jeder Spieler** braucht ein **volles Glas** um mitzuspielen. Sobald das Getränk leer ist, muss ein neues aufgefüllt werden.
2. Baut das Spielbrett auf, mischt alle Kartenstapel jeweils gut durch und legt sie verdeckt neben das Spielbrett. Erstellt Teams mit mindestens **2 Spielern pro Team**. Jedes Team entscheidet sich für eine Spielfigur.
3. Die Figuren werden dann auf dem Spielbrett aufgestellt. Entscheidet euch, ob ihr eine kurze Runde (**Vorglühen**) oder eine lange Runde (**Filmriss**) spielen wollt.
4. Jedes Team wählt den Mitspieler, der die erste Aktion ausführen muss. Ihr entscheidet untereinander, welches Team zuerst würfeln darf. Dieses Team würfelt und bewegt die Spielfigur gemäß der gewürfelten Zahl vorwärts. Das **Feld** auf dem ihr gelandet seid, entscheidet welche **Karte** ihr **ziehen** müsst. Die jeweiligen Felder sind unten erklärt.

Spielfelder und Würfel



Der Würfel: Wenn du einen **klattschen-Kopf** würfelst, dann musst du eine Karte vom **klattschen-Stapel** ziehen, die Aktion auf der Karte ausführen und **danach erneut würfeln**. Wechselt euch mit dem Würfeln ab, sodass jedes Teammitglied mal dran kommt.



Das Pantomime-Feld: Ziehe eine **Pantomime-Karte** und wähle einen Begriff. Du musst nun allen anderen Mitspielern den **Begriff pantomimisch darstellen**. Du darfst dabei **keinen Laut** von dir geben und keine Gegenstände benutzen. Das Team, welches den Begriff **zuerst richtig errät**, gewinnt die Runde und darf **als nächstes würfeln**. Die **Verlierer-Teams** müssen außerdem **klattschen**.



Das Zeichnen-Feld: Ziehe eine **Zeichnen-Karte** und wähle einen Begriff. Du führst jetzt ein **Zeichnen-Duell** gegen jeweils einen Mitspieler der anderen Teams aus. Macht innerhalb eurer Teams aus, wer **zuerst zeichnen** soll. Nach der ersten Runde zeichnen wechselt ihr euch immer innerhalb eurer Teams ab. Teile nur deinen Duellanten mit, für welchen Begriff du dich entschieden hast (zeige ihm/ihnen die Karte und nenne die dazugehörige Nummer des Begriffes). Ihr fangt jetzt gleichzeitig an den Begriff zu zeichnen. Die übrigen Mitspieler müssen nun den **Begriff erraten**, während ihr Teampartner zeichnet. Es darf **nicht** bei den Gegner-Teams **abgeguckt** werden. Beim Zeichnen darf nicht gesprochen oder gestikuliert werden. Buchstaben oder Wörter schreiben ist verboten. Zahlen und Symbole sind erlaubt. Das **schnellste Team** gewinnt und darf **als nächstes würfeln**. Die **Verlierer-Teams** müssen außerdem **klattschen**.

Tipp: Kennt ihr einen Begriff nicht, könnt ihr ihn gerne googeln. Aber Achtung: Die Suchergebnisse könnten verstörend sein!



Das klattschen-Feld: Ziehe eine **klattschen-Karte** und führe die **Aktion** aus, die auf der Karte beschrieben ist. Das **Team**, das am **weitesten hinten** liegt, darf **als nächstes würfeln**. Liegen zwei Teams **gleich weit** hinten, entscheidet der Würfel, wer als nächstes dran ist.



Das Wahl-Feld: Auf diesem Feld darfst du zwischen **Zeichnen** oder **Pantomime** wählen. Ziehe nun eine Karte vom Stapel deiner Wahl.



Zeichnen für alle-Feld: Ziehe eine **Zeichnen-Karte**, wähle einen Begriff und beginne **für alle** zu zeichnen. **Alle Teams** (auch deine Teampartner) müssen jetzt erraten, welchen Begriff du zeichnest. Das **Team**, welches den Begriff **zuerst richtig errät**, **gewinnt** die Runde und darf **als nächstes würfeln**. Die **Verlierer-Teams** müssen außerdem **klattschen**.



Absturz-Feld: Du **fällst zurück** auf das Feld auf das der jeweilige **Pfeil zeigt**. Das Feld auf dem du landest wird dann **sofort ausgespielt**.



Exen-Feld: Du musst dein **Glas exen**. Das **Team**, das am **weitesten hinten** liegt, darf **als nächstes würfeln**. Liegen zwei Teams **gleich weit** hinten, entscheidet der Würfel, wer als nächstes dran ist.



Stopp-Feld: Auf diesem Feld musst du **anhalten**, selbst wenn der Würfel mehr Schritte ansagt. Das Feld auf dem du **stehen bleibst** wird dann **sofort ausgespielt**.

Zeitlimit

Beim **Zeichnen** und **Vorführen** gibt es **kein Zeitlimit**. Sobald jemand **richtig geraten** hat, ist die **Runde vorbei**. Wenn keiner richtig rät, dann könnt ihr unter euch ausmachen, welches Team am nächsten dran war und somit gewonnen hat. Ihr könnt auch eine **weitere Karte** vom selben Stapel ziehen und einen **neuen Versuch starten**.

Stechen

Wenn mehrere **Teams gleichzeitig richtig raten**, dann gibt es ein **Stechen**. Es wird eine neue Karte vom **selben Stapel** gezogen und ausgespielt. **Achtung:** Nur die Spieler, die gleichzeitig richtig geraten haben, dürfen am Stechen teilnehmen.

Für die Experten: Wollt ihr ein bisschen **Abwechslung** und eine **Herausforderung** haben, dann könnt ihr auch die Karten **tauschen**. Zieht ihr z. B. eine **Pantomime-Karte**, dann müsst ihr den Begriff auf der Karte **zeichnen** und bei einer **Zeichnen-Karte** müsst ihr den Begriff **pantomimisch darstellen**. **Alternativ** könnt ihr das Spiel auch **nur mit Zeichnen-Karten oder nur mit Pantomime-Karten spielen**.

Tipp: Wenn ihr mal **keine Lust** auf ein **Trinkspiel** habt, könnt ihr auch einfach **ohne Alkohol** spielen. Einfach **Soft, Wasser, Limo & Co** verwenden. **Alternativ:** Einfach die **klattschen-/** und **Exen-Felder** durch **Wahl-Felder** ersetzen und ganz **ohne die klattschen-Karten** spielen.

Folgt uns auf Facebook & Instagram - **@klattschen**

DENKRIESEN **FACHHANDEL**
↳ www.denkriesen.com/händlersuche



DAS DENKRIESEN VERSPRECHEN
Coole Spiele & Nachhaltigkeit
2% des **Gewinns** für gute **Zwecke**
www.spielendgutestun.de

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen!

DENKRIESEN

Wir machen die Spiele.