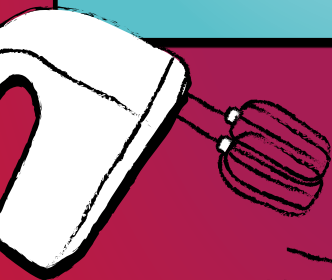




# WAS PASSIERT, WENN ICH DRAN LECKE?

DAS RATESPIEL MIT  
DEN ABSURDEN FRAGEN



moses.

## DAS IST DRIN:

- 75 Hinweiskarten
- 23 Fragekarten
- 6 Jokerkarten



## ZIEL DES SPIELS:

Erratet als Erste den gesuchten Begriff anhand von absurden Hinweisen.

## SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Legt die **großen Hinweiskarten** als **verdeckten Stapel** in die Tischmitte. Sortiert die **Joker** aus den kleinen Karten aus, mischt sie und legt sie ebenfalls verdeckt ab. Mischt die **Fragekarten**. Zieht je nach Anzahl der mit-spielenden Personen zufällig fünf, sieben oder neun Karten. Diese legt ihr **offen** in die Tischmitte.

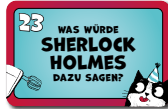
3 Personen: 5 Fragekarten

4 Personen: 7 Fragekarten

5 Personen: 9 Fragekarten

Die übrigen Fragekarten legt ihr vorerst beiseite.

Nun braucht ihr alle noch einen **Zettel für eure Antworten** und einen **Stift**. Schreibt alle euren Namen auf euren Zettel.



## SO WIRD'S GESPIELT:

Ihr spielt **so viele Runden, wie Personen** mitspielen. Pro Runde gilt es, einen Begriff zu erraten. Eine Person ist der **Hinweisguru**, alle anderen sind die **Ratenden**. Ihr stellt nacheinander, ausgehend vom Hinweisguru, im Uhrzeigersinn jeweils eine der ausgelegten Fragen. Wer zuletzt an etwas gelect hat, ist der erste Hinweisguru.



## DU BIST DER HINWEISGURU?

Ziehe zuerst zufällig und verdeckt **zwei Jokerkarten**. Du darfst sie dir anschauen. Dann ziehe eine **Hinweis-karte** mit dem zu erratenden Begriff. Als Einstieg liest du nun vor, was passiert, wenn man an dem gesuchten Begriff leckt (Hinweis **01** oben links).

### Jokerkarten:

Um die Ratenden etwas zu verwirren, darf der Hinweisguru seine Jokerkarten zu einem **beliebigen Zeitpunkt** einsetzen.



## DU BIST DIE ERSTE RATENDE PERSON?

Dann nimm eine der **Fragekarten** aus der Tischmitte, nenne die **Fragenummer** und stelle die Frage. Der Hinweisguru liest daraufhin den **entsprechenden Hinweis** vor.



## **DAS RATEN BEGINNT:**

Nun dürfen **alle den gesuchten Begriff** raten, müssen aber nicht. Schreibt eure Antworten auf eure **Zettel** und schiebt sie dem Hinweisguru **geheim** hin. Der Guru prüft sie, gibt die Zettel zurück und legt die beantwortete Fragekarte beiseite.

## **HAST DU KORREKT GERATEN?**

Dann erhältst du **so viele Punkte**, wie noch **offene Fragekarten** in der Tischmitte ausliegen. Notiere die Punkte auf deinem Zettel neben der korrekten Antwort. Verrate aber deine Antwort nicht! Die anderen spielen und raten weiter. Du kannst dich erstmal entspannt zurücklehnen.

## **HAST DU FALSCH GERATEN?**

Nicht schlimm! Nimm den Zettel wieder an dich und versuche es später in dieser Runde noch einmal. Du hast **pro Runde und Begriff zwei Rateversuche**.

## **DAS RATEN GEHT WEITER:**

Die nächste Person links von dir ist an der Reihe. Sie nimmt eine weitere Fragekarte aus der Tischmitte, nennt die Fragenummer und stellt die Frage. Der Hinweisguru liest den passenden Hinweis wieder laut vor. So spielt ihr weiter, **bis nur noch eine Frage** offen ausliegt.

## HAT NIEMAND KORREKT GERATEN?

Liegt nur noch eine Fragekarte auf dem Tisch und **niemand** hat den Begriff erraten, darf sich der Hinweisguru so viele Punkte notieren, wie mitratende Personen im Spiel sind.

## DIE NÄCHSTE RUNDE:

Jetzt fängt eine neue Runde an. Mischt wieder alle Fragekarten zusammen und bereitet sie wie zuvor beschrieben vor. Neuer Hinweisguru wird die Person links vom vorherigen.

## ENDE DES SPIELS:

Nach der letzten Runde gewinnt die Person, die insgesamt die meisten Punkte erzielt hat.

## VARIANTE FÜR GROSSE GRUPPEN:

**Seid ihr mehr als 5 Personen?** Dann spielt ihr gemeinsam über **5 Runden** gegen das Spiel. Zu Beginn jeder Runde legt ihr **so viele Fragekarten** aus, wie **Personen mitraten**.

Auch in dieser Variante braucht ihr natürlich pro Runde einen **Hinweisguru**, der den Begriff kennt und nicht miträt. Er setzt aber keine Joker ein. Wechselt euch einfach ab!

## GRUPPENRATEN:

Ihr spielt nach demselben Prinzip: Nach und nach wählt ihr – abwechselnd oder gemeinsam – eine Fragekarte aus und lasst euch den Hinweis vorlesen. Ihr habt als Gruppe **zwei Rateversuche** pro Begriff. Sprecht euch nach jedem Hinweis ab, ob ihr schon für eine Antwort bereit seid.

**Richtig geraten?** Dann schreibt ihr euch so viele Punkte auf, wie noch Fragekarten auf dem Tisch liegen.

**Falsch geraten?** Dann geht ihr leer aus. Also strengt eure grauen Zellen an! Bei diesem absurden Ratespiel müsst ihr öfter um die Ecke denken. Nutzt die Schwarmintelligenz, tauscht euch aus! Ihr werdet es schaffen!



© 2026 **moses. Verlag GmbH**  
**Arnoldstraße 13d**  
**47906 Kempen**  
CH: Dessauer, Im Waidli 1, 8142 Uitikon  
2. Auflage 2026

Digitale Anleitungen, Übersetzungen  
und Lösungen findet ihr auf  
[www.moses-verlag.de/spielanleitungen/](http://www.moses-verlag.de/spielanleitungen/)

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik  
helfen wir euch gerne weiter unter:  
[privatkundenservice@moses-verlag.de](mailto:privatkundenservice@moses-verlag.de)

Spielidee: Nicola Berger, Lukas Mai  
Illustrationen: Sandra Kretzmann  
Grafik/Gestaltung: Andrea Köhrsen  
Redaktion: Magdalena Smaha  
Lektorat: Christian Hildenbrand

Art.-Nr.: 90951

Hergestellt in China.

Der Verlag behält sich das Text- und Data-Mining  
nach § 44b UrhG vor, was hiermit  
Dritten ohne Zustimmung  
des Verlages unter-  
sagt ist.

