



Spieler: 2 - 10 Personen  
 Alter: ab 8 Jahren  
 Spieldauer: variiert je nach Spielerzahl  
 (ca. 10 - 20 min pro Spieler)  
  
 Spielmaterial: 144 Spielkarten  
 10 Regelkarten  
 1 Spielanleitung

## Spielanleitung

Eine Videoanleitung, Beispielrunden und mehr zum Spiel findest du auf unserer Webseite. Dort findest du auch eine kostenlose Online-Version von *What the Rule?!*, die du gemeinsam mit Freunden oder allein gegen unseren KI-Spielleiter spielen kannst. Gehe dazu einfach auf [www.perdix-spiele.de/what-the-rule](http://www.perdix-spiele.de/what-the-rule) oder scanne den QR-Code mit deinem Smartphone.



## Spielidee

Findet die Regel! Bei diesem Spiel versucht ihr, durch geschicktes Ausspielen eurer Handkarten herauszufinden, nach welcher geheimen Regel eure Karten gelegt werden dürfen. Zu Beginn jeder Runde denkt sich ein Spieler eine Regel aus und wird damit zum Spielleiter dieser Runde. Die anderen Spieler spielen reihum ihre Handkarten aus. Wird eine zur Regel passende Karte ausgespielt, so darf der Spieler versuchen, die geheime Regel zu erraten. Sobald ein Spieler die richtige Regel herausgefunden hat, endet die Runde. Die nächste Runde beginnt dann mit einem neuen Spielleiter und einer neuen Regel.

Gespielt wird mit 144 Spielkarten, wobei jede Karte genau zwei Mal im Spiel enthalten ist. Die Karten unterscheiden sich durch vier verschiedene Eigenschaften:

1. Die Form: „Kreis“, „Dreieck“ oder „Quadrat“.
2. Die Anzahl der Formen: „1“, „2“, „3“, „4“, „5“ oder „6“.
3. Die Füllung der Formen: „ausgefüllt“ oder „unausgefüllt“.
4. Die Farbe der Karte: „weiß“ oder „schwarz“.

Eine einfache Regel wäre zum Beispiel: „Es müssen immer abwechselnd schwarze und weiße Karten gelegt werden“. Schafft ihr es, die Regel zu herauszufinden? Oder denkt ihr euch am Ende *WHAT THE RULE?!*

## Vorbereitung

Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, könnt ihr die zehn Regelkarten mischen und verdeckt beiseitelegen (am besten ohne sie vorher anzuschauen). Auf diesen Karten findet ihr einfache Regeln, die euch den Spieleinstieg erleichtern können. Statt sich eine eigene Regel auszudenken, können die Spielleiter in den ersten Runden einfach eine Regel vom verdeckten Stapel ziehen. Für erfahrene Spieler entfällt dieser Vorbereitungsschritt.

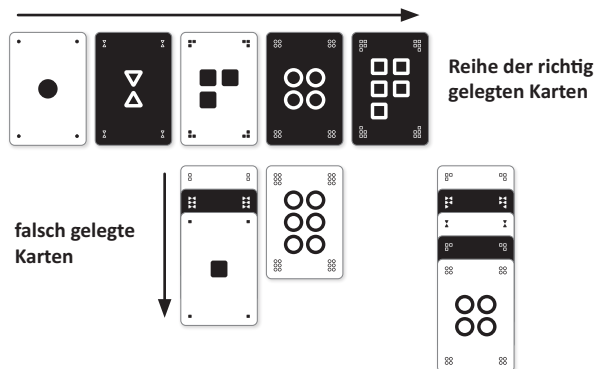
## Spielablauf

Gespielt wird in mehreren Runden. Zu Beginn jeder Runde wird ein Spieler festgelegt, der diese Runde leitet (der Spielleiter). Dieser denkt sich eine interessante Regel aus und schreibt diese verdeckt auf einen Zettel. Wird das Spiel von einer Gruppe zum ersten Mal gespielt, so kann stattdessen auch eine Regelkarte gezogen werden. Bevor die Runde beginnt, werden die 144 Spielkarten gemischt. Nachdem der Spielleiter seine Regel notiert hat, verteilt er zehn Karten an jeden der anderen Spieler. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Die erste Runde leitet, wem zuerst eine interessante Regel einfällt (oder wer sich als Erster eine der verdeckten Regelkarten schnappt). In der nächsten Runde wird die Spielleitung dann im Uhrzeigersinn an den jeweils linken Spieler weitergegeben. Der Spieler links vom Spielleiter beginnt die Runde. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, kann sich zwischen zwei Aktionen entscheiden:

### 1. Möglichkeit: Eine Karte ausspielen

Ein Spieler kann sich entschließen, eine seiner Handkarten auszuspielen. Der Spielleiter muss nun entscheiden, ob die Karte zu seiner Regel passt oder nicht. Passt die Karte zur Regel, so wird sie rechts neben die letzte passende Karte gelegt. So entsteht im Laufe der Runde eine Reihe aus korrekt gelegten Karten (siehe Abbildung). Die erste korrekte Karte wird rechts neben den Ablagestapel gelegt. Nachdem eine Karte korrekt ausgespielt wurde, darf der entsprechende Spieler versuchen, die Regel zu erraten. Dabei müssen alle Spieler seinen Vorschlag hören können. Der Spielleiter entscheidet nun, ob der Regelvorschlag seiner geheimen Regel entspricht. Ist der Vorschlag richtig, so endet die Runde sofort. Ist er falsch, so ist der nächste Spieler am Zug.

Passt die Karte nicht zur Regel, so wird sie unterhalb der nächsten freien Stelle in der Reihe der richtig gelegten Karten platziert. So können im Laufe der Runde Reihen aus falsch gelegten Karten entstehen, die im rechten Winkel zur Reihe der richtig gelegten Karten verlaufen (siehe Abbildung). Da die Karte falsch gelegt wurde, muss der Spieler nun eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Danach ist der nächste Spieler am Zug.



**Beispiel:** Alan, Bob, Caro und Dina spielen gemeinsam eine Runde *What the Rule?!*. Caro ist Spielleiterin. Ihre geheime Regel lautet: *Aufsteigende Anzahl von 1 bis 6 (und dann wieder von vorne)*. Bob ist an der Reihe und spielt eine weiße Karte mit 4 ausgefüllten Kreisen (die Karte unten rechts in der Abbildung). Nach Caros Regel müsste aber eigentlich eine Karte mit 6 Symbolen gespielt werden. Caro entscheidet deshalb, dass Bobs Karte nicht zu ihrer Regel passt und legt sie in die Reihe der falsch gelegten Karten. Nun ist Dina an der Reihe.

## 2. Möglichkeit: Seine Handkarten offenlegen

Ein Spieler kann der Ansicht sein, dass keine seiner Handkarten zur geheimen Regel passt. In diesem Fall kann er seine Handkarten für alle Spieler offenlegen. Der Spielleiter muss nun entscheiden, ob der Spieler mit seiner Vermutung richtig liegt.

Passt wirklich keine der Handkarten zur Regel, so werden diese unter den Nachziehstapel gelegt und der Spieler zieht neue Karten. Dabei muss er genau eine Karte weniger ziehen, als er vorher auf der Hand hatte. Da der Spieler mit seiner Vermutung richtig lag, darf er nun versuchen, die Regel zu erraten.

Passen jedoch eine oder mehrere Handkarten zur geheimen Regel, so wählt der Spielleiter eine von diesen aus und legt sie in die Reihe der korrekt gelegten Karten auf den Tisch. Der Spieler zieht nun eine Karte vom Nachziehstapel und der nächste Spieler ist am Zug.

**Beispiel:** Dina vermutet, dass keine ihrer acht Handkarten zur geheimen Regel passt und legt sie deshalb offen und für alle Spieler sichtbar auf den Tisch. Caro sieht, dass Dina tatsächlich keine passende Karte auf der Hand hat. Ihre Handkarten werden deshalb verdeckt unter den Nachziehstapel gelegt. Dina zieht nun sieben neue Handkarten vom Nachziehstapel. Danach darf Dina versuchen, die Regel zu erraten.

### Wann ist eine Regel erraten?



Eine Regel gilt auch als erraten, wenn der Spieler ein Äquivalent zur geheimen Regel vorschlägt. Ein Äquivalent zur Regel „Nur weiße Karten“ wäre beispielsweise „Keine schwarzen Karten“.

Es muss immer die gesamte Regel erraten werden. Lautet die geheime Regel beispielsweise „Es darf nur Kreis oder Dreieck gelegt werden“, so wäre der Regelvorschlag „Es darf nur Kreis gelegt werden“ unvollständig.

## Tipps des Spielleiters

Die Spieler können sich während der Runde jederzeit zwischen zwei Zügen dazu entschließen, Tipps des Spielleiters einzuführen. Dies kann insbesondere bei sehr schwierig zu erratenden Regeln sinnvoll sein. Die Entscheidung hat Einfluss auf die Punkteverteilung am Ende der Runde und muss deshalb einstimmig von allen Spielern (inklusive Spielleiter) beschlossen werden. Im weiteren Spielverlauf muss der Spielleiter jeden Tipp vorher für alle Spieler hörbar ankündigen. Widerspricht kein Spieler, so kann der Spielleiter den Tipp geben. Ein Tipp darf immer nur dann gegeben werden, wenn kein Spieler Einspruch dagegen erhebt.

**Beispiel:** Nachdem die Runde schon eine Weile geht, hat noch immer keiner eine Idee, wie die geheime Regel lauten könnte. Alan, Bob, Caro und Dina entschließen sich deshalb gemeinsam dazu, dass Spielleiterin Caro Tipps geben darf. Nachdem sie einen ersten Tipp gegeben hat, kündigt sie ein paar Züge später einen weiteren Tipp an. Bob glaubt, die geheime Regel zu kennen, ist aber noch nicht an der Reihe. Er möchte deshalb, dass Caro den Spielern erstmal keine weiteren Tipps gibt. Da Bob Einspruch erhebt, gibt Caro vorerst keinen Tipp.

## Rundenende und Punkteverteilung

Die Runde endet, sobald eine von drei Bedingungen erfüllt ist:

1. Ein Spieler errät die geheime Regel.
2. Ein Spieler hat nach seinem Zug keine Handkarten mehr.
3. Der Nachziehstapel ist aufgebraucht.

Zunächst erhalten alle Spieler (außer dem Spielleiter) jeweils 10 Punkte, abzüglich eines Punktes für jede verbliebene Handkarte. Hat es ein

Spieler geschafft, die geheime Regel zu erraten, erhält er zusätzlich 5 Punkte. Haben sich die Spieler während der Runde dazu entschlossen, Tipps des Spielleiters anzunehmen, so erhält er dafür stattdessen nur 2 Punkte. Der Spielleiter erhält genau so viele Punkte wie der Spieler mit der höchsten Punktzahl. In bestimmten Fällen werden die Punkte des Spielleiters jedoch halbiert und gegebenenfalls abgerundet:

1. Die Regel wurde erraten, bevor jeder Spieler mindestens zwei Mal an der Reihe war.
2. Die Regel wurde erraten, bevor mindestens 10 Karten ausgespielt wurden.
3. Die Runde wurde beendet, ohne dass die Regel erraten wurde.

Die Punkte werden dann zur Punktzahl aus den vorherigen Runden hinzuaddiert und als neuer Gesamtpunktestand notiert.

**Beispiel:** In seinem Zug errät Bob die geheime Regel und beendet damit die Runde. Da mindestens ein Tipp gegeben wurde, erhält er dafür 2 (statt 5) Punkte. Da er noch drei Handkarten hat, erhält er zusätzlich  $10 - 3 = 7$  Punkte und bekommt somit in dieser Runde insgesamt 9 Punkte. Dina hat nur noch zwei Handkarten und erhält deshalb  $10 - 2 = 8$  Punkte. Alan hat noch fünf Handkarten und erhält  $10 - 5 = 5$  Punkte. Caro erhält als Spielleiterin genauso viele Punkte wie Bob (9 Punkte).

## Spielende

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler einmal Spielleiter war. Für ein kürzeres oder längeres Spiel können sich die Spieler vor dem Spiel auch auf eine andere Rundenanzahl einigen. Gewonnen hat am Ende der Spieler mit dem höchsten Punktestand. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## Spiel ohne Punkte (Spiel zu zweit)

Beim Spiel mit nur zwei Spielern wird ohne Punkte gespielt. Das Spielprinzip und der restliche Spielablauf bleiben unverändert. Dieser Spielmodus empfiehlt sich auch für größere Gruppen oder für eine kurze Runde zwischendurch. Dabei denkt sich ein Spieler eine interessante Regel aus. Die anderen Spieler versuchen nun nach dem üblichen Spielprinzip die geheime Regel herauszufinden. Das kann auch als Gruppe geschehen, sodass die Spieler gemeinsam überlegen und sich über ihre Ideen austauschen.

### Tipps



- Wer möchte, kann sich während des Spiels Notizen machen. Gerade bei längeren Spielrunden kann es sonst schwer sein, sich alle abgelehnten Regelvorschläge zu merken.
- Manche Spieler nehmen sich gerne mehr Zeit zum Überlegen als andere Spieler. Hier kann es bei Bedarf sinnvoll sein, ein festes Zeitlimit für jeden Zug einzuführen.
- Es kann vorkommen, dass der Spielleiter während des Spiels einen Fehler macht. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn eine Karte in die Reihe der richtigen Karten eingeordnet wird, die eigentlich nicht zur geheimen Regel passt. Wird ein solcher Fehler bemerkt, so können die Spieler selbst entscheiden, wie sie damit umgehen. Die Runde könnte beispielsweise normal weiterspielt werden, wenn der Fehler noch korrigiert werden kann. Die Spieler könnten sich auch dazu entschließen, die Runde abzubrechen oder einfach am Ende nicht zu werten.

