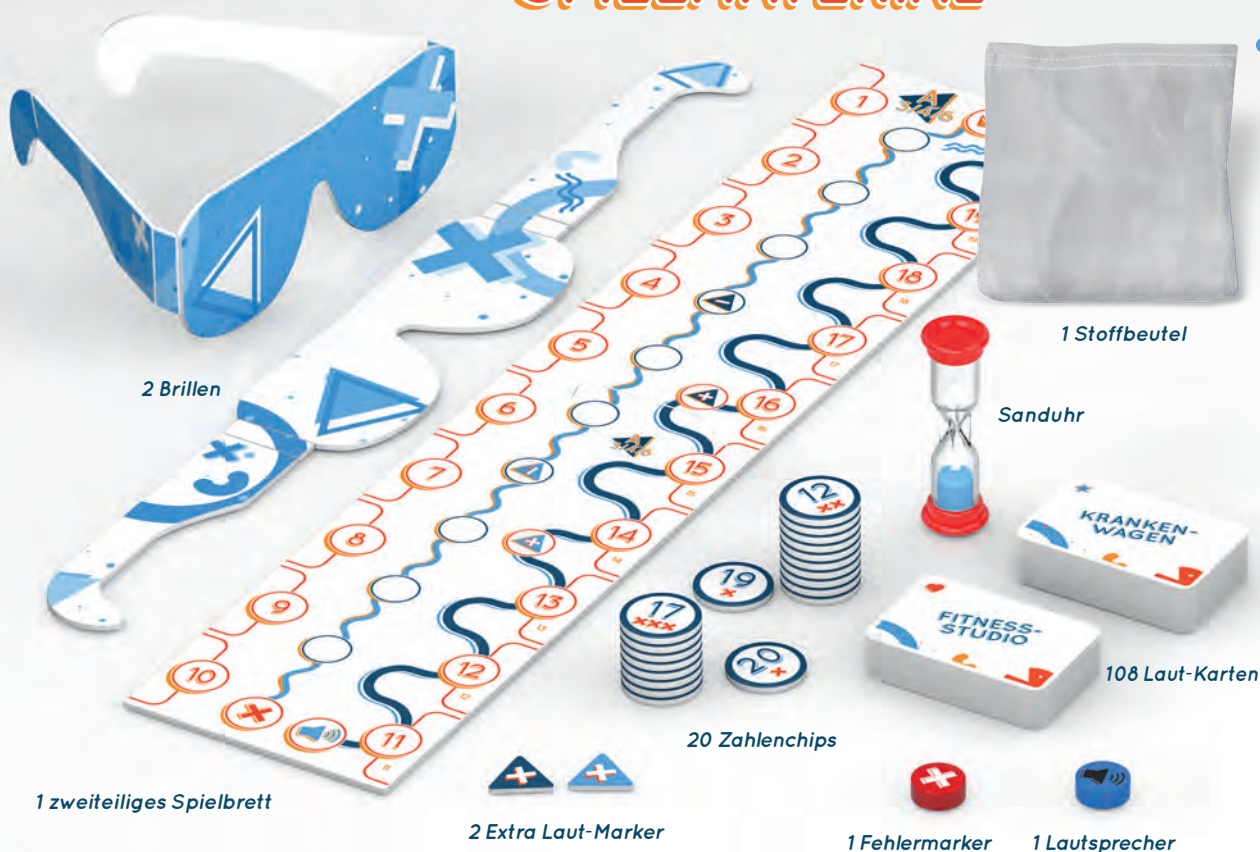


LAUT-SALAT

Ein lebhaftes Spiel für 3-7 Personen ab 8 Jahren von Hjalmar Hach und Lorenzo Silva.

Hast du schon einmal gehört, wie es klingt, wenn ein Dinosaurier in einer stürmischen Nacht, während eines Tennisspiels, die Zähne putzt? In **Lautsalat** kannst du es erleben!

SPIELMATERIAL



SPIELIDEE

Lautsalat ist ein kooperatives Spiel. Gemeinsam versucht ihr, den Lautsprecher auf der dunkelblauen Tonspur ins Ziel zu bringen. Ihr spielt über mehrere Runden. In jeder Runde gibt es einen "Lauscher". Die anderen Spielenden versuchen, jeweils einen Begriff durch Geräusche darzustellen.

Der Clou dabei: Alle machen ihre Geräusche gleichzeitig.

Danach rät der Lauscher, welche der ausliegenden Begriffe in diesem Lautsalat dargestellt wurden.

Für richtige Ergebnisse rückt ihr den Lautsprechermarker voran.

Für falsche müsst ihr euren Fehlermarker weiterrücken.

Erreicht ihr mit dem Lautsprechermarker das Zielfeld mit der Krone, habt ihr gewonnen!

Landet ihr jedoch zuerst mit dem Fehlermarker auf dem Kronenfeld, habt ihr zwar verloren, doch die gute Nachricht: Egal, wie das Spiel ausgeht. Ihr werdet eine Menge Spaß haben!



SOUND BOX WEB APP!

Ist euch die Sanduhr zu "old school"?
Dann könnt ihr stattdessen auch die
Sound Box Web App nutzen.

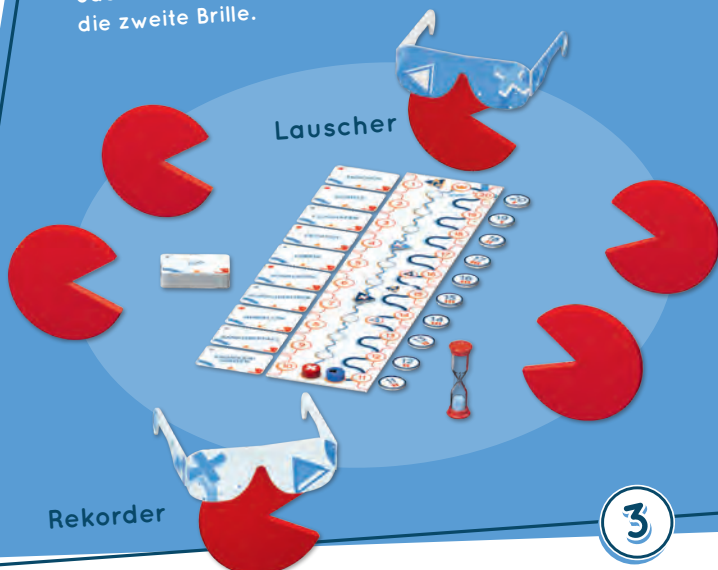
Hier findet ihr auch ein paar
Optionen um euer Spiel noch
abwechslungsreicher zu gestalten.

horribleguild.com/sound-box-app



BEI 6/7 PERSONEN

Der Lauscher bekommt eine der beiden Brillen. Bei 6 oder 7 Spielenden ist auch der Rekorder im Spiel. Sie oder er sitzt dem Lauscher gegenüber und bekommt die zweite Brille.



SPIELABLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden. In jeder Runde führt ihr die folgenden 3 Schritte nacheinander durch:

1. GERÄUSCHE MACHEN, 2. RATEN und 3. AUSWERTEN

Das Spiel endet sofort, sobald **einer** der beiden Marker das Zielfeld mit der Krone erreicht.



1. GERÄUSCHE MACHEN

- Zuerst darf sich der **Lauscher** alle ausliegenden Begriffe ansehen. Dann setzt er seine Brille auf, so dass er nichts mehr sieht.



- Nun ziehen alle Mitspielenden jeweils einen Zahlenchip aus dem Beutel. Dieser Chip gibt an, welchen Begriff sie oder er darstellen muss.



- Die **Mitspielenden** überlegen kurz, wie sie ihren Begriff darstellen wollen und legen dann ihren Zahlenchip verdeckt vor sich ab.
- Haben alle ihren Zahlenchip vor sich abgelegt, dreht ihr die Sanduhr um und alle stellen **gleichzeitig ihren Begriff** dar. Stellt euch also schon mal auf einen ziemlichen Lautsalat ein! (Beachtet hier auch den kleinen Lautsalat-Knigge unten.)
- Der Lauscher **hört dabei genau zu** und versucht die einzelnen Geräusche zu identifizieren.
- Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, ungefähr nach 10-12 Sekunden, hören alle sofort auf, Geräusche zu machen. Erst jetzt darf der Lauscher seine Brille wieder abnehmen und ihr geht zum nächsten Schritt: dem Raten.

DER KLEINE LAUTSALAT-KNIGGE

Ihr stellt den Begriff alleine durch Geräusche dar. Das bedeutet, ihr dürft nicht sprechen und keine realen Wörter verwenden. Ihr dürft auch nicht singen oder erkennbare Melodien summen. (Falls euch dennoch einmal ein lautmalerisches Wort, wie „Klick“ oder „Bumm“ rausrutscht ist das aber auch kein Grund, die Runde abzubrechen.) Ihr dürft weder den Lauscher, noch den Rekorder berühren. Ihr dürft aber durchaus Gegenstände benutzen, euch bewegen und gestikulieren. Der Lauscher kann euch ohnehin nicht sehen.

4

BEI 6/7 PERSONEN

Der Rekorder sieht sich, genau wie der Lauscher, die ausliegenden Begriffe an und setzt dann ebenfalls seine Brille auf.

BEI 3 PERSONEN

Spielt ihr nur zu dritt, zieht jeder der Mitspielenden (nicht der Lauscher) 2 Zahlenchips und muss auch 2 Geräusche machen. Lest hierzu auch den Kasten „Zwei Geräusche zur gleichen Zeit?“ auf Seite 7.

GERÄUSCHE SIND ALLES, WAS IHR BRAUCHT.

Es erscheint euch vielleicht anfangs schwierig, sich das Geräusch einer Blumenwiese oder einer Zeitreise vorzustellen. Aber keine Sorge! Es gibt hier keine „richtige Antwort“, wie in einem Quiz. Damit gibt es aber auch keine „falsche Antwort“. Stellt euch den Begriff vor eurem geistigen Auge vor und macht die Geräusche, die euch zu diesem Bild in den Sinn kommen. Ihr werdet schnell merken, dass es den Mitspielenden ähnlich geht. Ihr seid also in bester Gesellschaft.

BEI 6/7 PERSONEN

Der Rekorder hört ebenfalls genau auf die Geräusche. Seine Aufgabe ist es jedoch nicht, die passenden Begriffe zu finden, sondern sich die Geräusche selbst möglichst genau einzuprägen. Er hilft später dem Lauscher, indem er die Geräusche im nächsten Schritt nochmals „abspielt“. Der Rekorder behält seine Brille auch beim Raten noch auf.

2. RATEN

- Nun versucht der Lauscher die Geräusche den ausliegenden Begriffen zuzuordnen.
- Wenn der Lauscher der Ansicht ist, dass er ein Geräusch erkannt hat, deutet er auf den passenden Begriff.
- Hat eine*r der Spielenden diesen Begriff dargestellt, deckt sie oder er seinen Zahlenchip auf. Gratulation! Ihr seid eurem Sieg einen Schritt näher gekommen. Legt den aufgedeckten Zahlenchip zurück in den Beutel. Der Lauscher nimmt die entsprechende Karte zu sich und darf auf den nächsten Begriff deuten.
- Hat der Lauscher jedoch auf einen Begriff gedeutet, den **keine*r der Mitspielenden dargestellt hat, endet die Ratephase sofort.**

Hat der Lauscher alle Geräusche richtig erraten oder einen Fehler gemacht, geht es zur Auswertung.

BEI 6/7 PERSONEN

Der Rekorder behält auch in diesem Schritt seine Brille auf. Der Lauscher kann den Rekorder jederzeit bitten, die Geräusche nochmals "abzuspielen". Der Lauscher darf dabei auch kleine Anweisungen geben, z.B. "spiel nochmal das kratzende Geräusch ab."

ACHTUNG: Achtet darauf, dass der Lauscher immer nur auf einen Begriff deutet. Hat er richtig geraten, darf er auf den nächsten Begriff deuten. Wenn der Lauscher einen Fehler gemacht hat, darf er nicht mehr weiter raten! Es ist also sehr wichtig, in welcher Reihenfolge der Lauscher auf die Begriffe deutet. **Der Lauscher sollte daher immer mit den Geräuschen beginnen, bei denen er sich relativ sicher ist** und erst danach auf diejenigen tippen, bei denen er sich weniger sicher ist.

Beispiel: Sabine ist in dieser Runde der Lauscher. Sie sieht sich kurz die ausliegenden Begriffe an und versucht sie sich einzuprägen. Dann setzt sie die Brille auf.

Ania, Domenico und Liam ziehen je einen Zahlenchip aus dem Beutel, sehen ihn geheim an und suchen den passenden Begriff in der Auslage.

Dann legen sie ihre Zahlenchips verdeckt vor sich ab.

Ania hat die 1 und soll "Tauchen" darstellen. Domenico hat die 7 "Hubschrauber" und Liam die 10 "Krankenwagen".

Die drei denken einen Moment nach, wie sie ihre Begriffe darstellen wollen. Sind alle bereit, dreht Ania die Sanduhr um und alle drei machen gleichzeitig ihre Geräusche.



Ania imitiert das Geräusch von Tauchen:

Blubb ... blubb ... blubb ...

Domenico macht einen Hubschrauber nach:

Flapp ... flapp ... flapp ... flappflapp ... flapp ... brrrrrruuuum.

Liam hat den Krankenwagen:

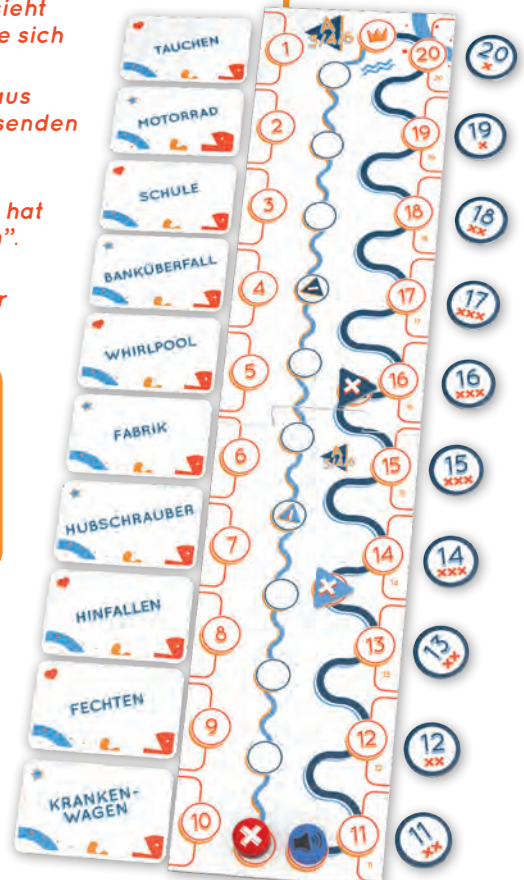
Tatüü Tataaa ... tatüü tataaaa ...

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, sind alle drei sofort still. Sabine kann nun ihre Brille abnehmen.

Liams Geräusch war sehr eindeutig. Sabine wägt zwar kurz ab, ob Liam vielleicht doch den Banküberfall darstellen wollte, entscheidet sich dann aber für den Krankenwagen und deutet auf die Karte. Liam deckt seinen Chip auf. Sabine hat richtig geraten. Liam legt den Chip zurück in den Beutel und Sabine nimmt sich die Karte "Krankenwagen".

Danach deutet Sabine auf Whirlpool.

Leider hat diesen Begriff niemand dargestellt. Sabine darf nicht mehr weiter raten und dieser Schritt endet.



3. AUSWERTUNG



- Zuerst decken alle Mitspielenden ihre noch verdeckten Zahlenchips auf. Jeder Zahlenchip zeigt 1-3 Kreuze.



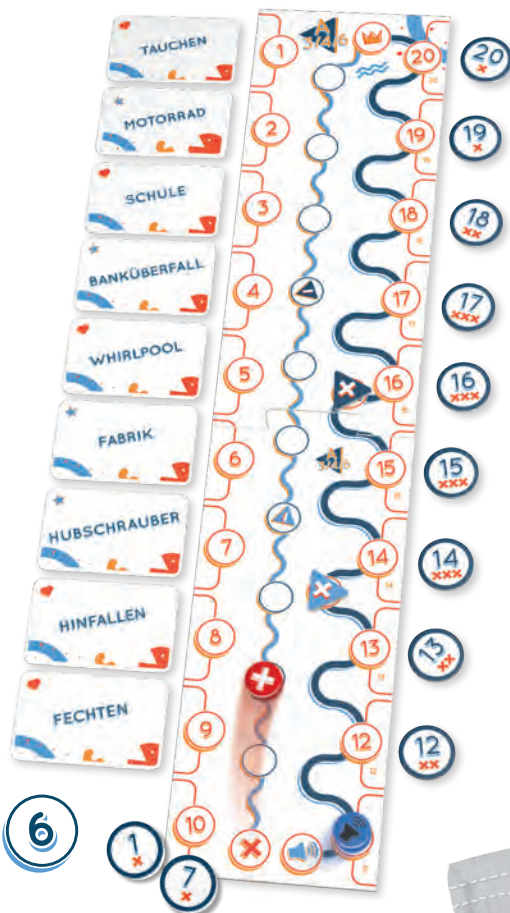
- Rückt den Fehlermarker auf der Rückkopplungsleiste für jedes Kreuz auf den aufgedeckten Chips um 1 Feld weiter. Legt dann alle offenen Zahlenchips zurück in den Beutel. Erreicht der Fehlermarker dabei das letzte Feld mit der Krone, endet das Spiel sofort (s. Spielende, Seite 8).

- Dann rückt der Lauscher für jede Karte, die er richtig erraten hat, den Lautsprechermarker auf der Tonspur um 1 Feld nach vorne. Erreicht der Lautsprechermarker dabei das letzte Feld mit der Krone, endet das Spiel sofort (s. Spielende, Seite 8).
Legt dann die richtig erratenen Karten zurück in die Schachtel.



- Habt ihr mit dem Lautsprechermarker eines oder mehrere der Felder (11-20) erreicht oder überschritten, habt ihr diese Plätze „aktiviert“. Nehmt die entsprechenden Zahlenchips und werft sie ebenfalls in den Beutel.
- Legt nun auf jeden aktiven, freien Platz (also für jeden erratenen Begriff und für jeden neu freigeschalteten Kartenplatz) eine neue Laut-Karte. Je näher ihr dem Ziel kommt, desto größer wird also die Auswahl der möglichen Begriffe.
(Begriffe, die nicht erraten wurden, bleiben für die nächste Runde liegen.)
- Zuletzt gibt der Lauscher die Brille an die nächste Spieler*in im Uhrzeigersinn weiter. Diese Spieler*in wird in der nächsten Runde der Lauscher.

Nun seid ihr bereit für die nächste Runde!



BEI 6/7 PERSONEN

Bei 6 oder 7 Spielenden gibt auch der Rekorder seine Brille an die nächste Spielerin weiter.

Beispiel: Sabine hat im vorherigen Schritt nur den Krankenwagen erraten. Domenico und Ania haben ihren Zahlenchip also noch verdeckt vor sich liegen. Beide decken ihren Chip auf. Die beiden Chips zeigen jeweils 1 Kreuz. Ania rückt den Fehlermarker also um 2 Felder weiter und wirft diese beiden Zahlenchips zurück in den Beutel.

Sabine hat 1 Karte bei sich liegen. Sie rückt den Lautsprecher um 1 Feld weiter und legt die Karte zurück in die Schachtel. Damit erreicht sie das Feld 11. Sabine wirft den Zahlenchip 11 in den Beutel.

Zuletzt legt Domenico jeweils eine neue Karte auf die Plätze 10 (wo zuvor der Krankenwagen lag) und 11 (den gerade neu aktivierten Platz).



EXTRA LAUT

Auf 2 Feldern der Tonspur liegt bei Spielbeginn jeweils einer der beiden Extra Laut-Marker.



Wenn ihr mit dem Lautsprecher eines dieser beiden Felder erreicht (oder überschreitet), nimmt der aktuelle Lauscher diesen Marker zu sich. (Der Marker bleibt bei dieser Spieler*in, auch wenn sie nicht mehr Lauscher ist.)

So lange du einen Extra Laut-Marker vor dir hast, **ziehst du statt 1 Zahlenchip immer 2.**

Du hast also 2 Begriffe und musst von nun an 2 Geräusche machen. Du musst dabei beide Geräusche machen, so lange die Sanduhr läuft. Ihr rückt, wie üblich, für jeden richtig geratenen Begriff um 1 Feld nach vorne. Ihr habt also die Chance, schneller auf der Tonspur vor zu rücken.

Der hell- und der dunkelblaue Marker haben exakt die selbe Funktion.



Beispiel: Domenico hat als Lauscher 2 Begriffe richtig erraten. Er rückt den Lautsprecher um 2 Felder weiter. Er aktiviert damit das Feld 13 und landet auf dem 4. Feld. Domenico nimmt sich den hellblauen Extra Laut-Marker vom Feld und muss nun 2 Geräusche machen.

DEN MARKER WIEDER LOS WERDEN

Erreicht ihr auf der Rückkopplungsleiste eines dieser beiden Felder, legt ihr den entsprechenden Extra Laut-Marker (hell- oder dunkelblau) zurück in die Schachtel.

Lag der Marker noch auf dem Spielplan, so kommt dieser Marker nicht mehr ins Spiel.

Lag der Marker bereits bei einer Spieler*in, so muss sie von nun an wieder nur 1 Geräusch darstellen.



ZWEI GERÄUSCHE ZUR GLEICHEN ZEIT?

Du kannst deine Zeit nutzen, wie du möchtest. Du kannst also mit einem Begriff beginnen und bei der Hälfte der Zeit auf den anderen Begriff wechseln. Genauso kannst du aber beide Geräusche "mischen" und alle paar Sekunden zwischen beiden Begriffen hin und her springen. Wichtig ist nur, dass du beide Begriffe in der üblichen Zeit darstellen musst.

Beispiel: Nachdem das Spiel bisher ganz gut lief, hat Liam nun leider keinen der Begriffe richtig erraten. Der Fehlermarker rückt um 4 Felder nach vorne.

Dabei überschreitet der Marker beide besonderen Felder auf der Rückkopplungsleiste. Zuerst nimmt Sabine den dunklen Extra Laut-Marker vom Plan und nimmt ihn aus dem Spiel. Danach kann auch Domenico aufatmen. Er darf seinen Extra Laut Marker ebenfalls in die Schachtel zurück legen und muss von nun an wieder nur ein Geräusch darstellen.

SPIELEND



Das Spiel endet **sofort, wenn einer der beiden Marker** das Kronenfeld erreicht.

Landet ihr mit dem Fehlermarker auf dem letzten Feld, habt ihr das Spiel sofort verloren.

In diesem Fall rückt ihr den Lautsprecher nicht mehr nach vorne.

Die gute Nachricht: Ihr könnt es sofort noch mal versuchen!

Erreicht ihr mit dem Lautsprecher das Kronenfeld habt ihr gewonnen!

Gratulation!

Die (sogar noch) bessere Nachricht: Ihr könnt Lautsalat gleich noch mal spielen.

IST DAS SPIEL ZU EINFACH ODER ZU SCHWIERIG?

Ihr könnt euch vor dem Spiel auch darauf einigen nur mit den einfacheren oder den schwierigeren Begriffen zu spielen. In diesem Fall sortiert ihr die Karten und spielt nur mit der Vorder- bzw. Rückseite.



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.



©2021 HORRIBLE GAMES S.r.l.
Game licensed by HORRIBLE GUILD (Soundbox)
www.horribleguild.com



Impressum

Autoren: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Entwicklung: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva, Federico Corbetta Caci
Projekt Manager: Andrea Lugli
Art Director: Lorenzo Silva
Graphic Design: Noa Vassalli, Antonio Delbono, Rita Ottolini
Regel: Andrea Lugli, Federico Corbetta Caci
Lokalisation: Georg Wild
Ein besonderer Dank geht an die Guild of the Horribles.

Art.-Nr. 49425

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

