

KOOLEKLÖTZE

Ein kooles Bau- und Ratespiel von Claude Weber & Jacques Zeimet
für 3-6 Personen ab 8 Jahren. Dauer ca. 30 Minuten.

SPIELIDEE

Abwechselnd schlüpft ihr in die Rolle des **Koolios** und versucht, mit Hilfe von 6 Holzteilen eine der ausliegenden Bauarten nachzubilden. Alle anderen bemühen sich so schnell wie möglich zu erraten, was da wohl dargestellt wird. Aber Vorsicht: wer zu schnell rät und falsch liegt, ist **unkool** und geht leider leer aus.

SPIELVORBEREITUNG

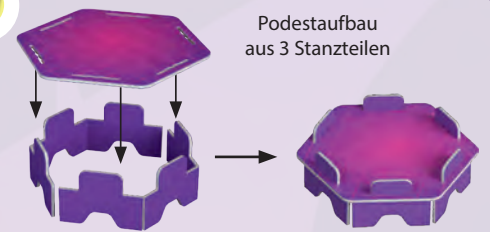
1

Setzt vor dem ersten Spiel das Podest aus den 3 Stanzteilen zusammen. Stellt zu Spielbeginn die Sanduhr obendrauf.

2

Es gibt 36 kleine Tippkarten in 6 verschiedenen Farben. Sucht euch alle jeweils eine Farbe aus und nehmt euch das entsprechende Tippkarten-Set mit den Werten 1 – 6.

ZU 1



3

Puzzelt den sechseckigen Spielplan zusammen und legt ihn, für alle gleich gut erreichbar, in die Mitte.

4

Mischt alle 89 Bauarten (mit und ohne Palmen auf der Rückseite) gut durch. Legt dann 6 davon offen um den Spielplan herum an. Achtet darauf, dass die Bilder darauf jeweils zum Spielplan ausgerichtet sind und jede Karte deutlich einer Zahl zugeordnet ist.

7

Die koolste Person unter euch wird zuerst „Koolio“, setzt sich die Brille auf und stellt das Podest mit der Sanduhr vor sich ab.

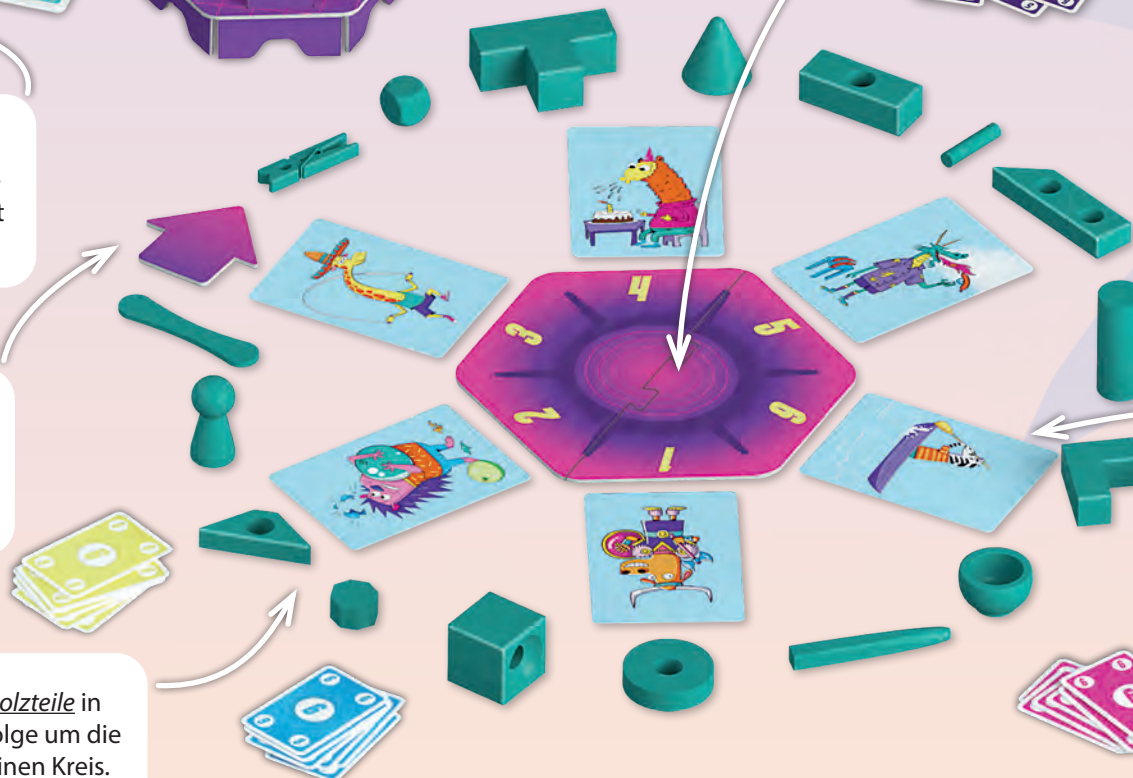
6

Legt den lila Pfeil hinter die Wäscheklammer in den Kreis dazu. Der Pfeil soll dabei in Richtung Uhrzeigersinn zeigen.

5

Legt nun die 17 Holzteile in beliebiger Reihenfolge um die Karten herum in einen Kreis.

Keine Lust zu lesen? Schau dir einfach unser Erklärvideo an!



SPIELABLAUF

PHASE A: KOOLIO BEREITET SICH VOR

1

Als Koolio nimmst du dir die sechs Holzteile, die direkt vor dem Pfeil im Uhrzeigersinn liegen *. Lege die Teile vor dir neben das Podest. Verschiebe anschließend den Pfeil im Kreis bis zum nächsten Holzteil.



* In der allerersten Runde nimmst du dir 6 Holzteile. Im späteren Verlauf kann es sein, dass du vom vorherigen Koolio bereits Holzteile bekommen hast und dann nur auf 6 auffüllst.

2

Mische deine Tippkarten und lege sie zu einem verdeckten Stapel zusammen. Setze nun die Brille auf und schau dir heimlich die unterste Karte an: Die Zahl verrät dir, welche der Baukarten, die am Spielplan anliegen, du nachbauen sollst.



Studiere die nachzubauenden Baukarten, aber achte darauf, dass du dich nicht verrätst! Die Brille hilft dir dabei. Du kannst aber auch alternativ einen anderen Sichtschutz mit der Hand vornehmen oder z. B. einfach alle Karten gleichlang anschauen.



PHASE B: BAUEN UND TIPPEN

1 Bist du bereit? Dann an die Klötze – Fertig? – Los! Drehe die Sanduhr um und stelle sie neben das Podest. Du hast nun ca. 30 Sekunden Zeit, mit den 6 vor dir liegenden Holzteilen, die Baukarte so gut es geht „erkennbar“ nachzubauen.

Baugregeln für Koolio:

- Du musst nicht alle 6 Holzteile verwenden. Es zählen nur die Holzteile, die auf dem Podest stehen.
- Es ist durchaus erlaubt, die Aufkantungen zu nutzen oder Teile über das Podest hinaus ragen zu lassen.
- Du darfst die Holzteile nicht in einer bestimmten Position halten oder Bewegungen damit simulieren.
- Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, musst du mit dem Bauen aufhören.



Erde an Koolio: Verliere dich nicht in Details und nutze deine Kreativität!



2 Alle anderen versuchen nun, möglichst schnell die richtige Baukarte zu erraten. Hierzu verwendet ihr eine entsprechende Tippkarte aus eurer Hand:

Tippregeln für alle anderen

- Sobald Koolio das erste Holzteil auf das Podest legt, dürft ihr anfangen zu tippen.
- Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, dürft ihr keine Tipps mehr abgeben.
- Legt die Tippkarten verdeckt in die Mitte des Spielplans.
- Ihr müsst die Karten dabei aufeinander legen (die unterste Karte ist demnach die, die am schnellsten gelegt wurde).



Wer schnell, aber Palsch tippt, erhält keine Punkte. (siehe Punkteauswertung).



PHASE C: KOOLIOS PROGNOSE UND BELOHNUNG

- 1 Ist die Sanduhr abgelaufen (oder früher, falls alle ihren Tipp bereits abgegeben haben), musst du als Koolio nun laut ansagen, mit wie vielen richtigen Tipps du rechnest. „Null“ darfst du allerdings nicht ansagen – so viel Stolz muss sein.
- 2 Erst nach deiner Prognose, zeigst du, welche Baukarte du nachbilden solltest. Danach drehst du den **kompletten Tippkartenstapel auf dem Spielplan** um und fächerst die Karten leicht auf. Achte darauf, dass du die Reihenfolge nicht veränderst und zähle die richtigen Tipps:

Wertung Koolio

- Als Koolio erhältst du 1 Punkt, wenn **mindestens ein richtiger Tipp** dabei war (gibt es mehrere richtige Tipps, bekommst du trotzdem nur 1 Punkt).
- Als Koolio erhältst du 1 weiteren Punkt, wenn du mit deiner **Prognose** richtig lagst.
- Als Koolio musst du einen **Punkt abgeben, wenn kein richtiger Tipp** dabei war (insofern du schon Punkte gesammelt hast).



Alle Punkte werden in Form von Baukarten vergeben. Hierzu nehmt ihr euch einfach die **offenen** Baukarten, die an dem Spielplan anliegen und legt sie verdeckt mit der Rückseite nach oben vor euch ab. Es spielt keine Rolle, welche Karten ihr nehmt, aber die Baukarte, die in dieser Runde nachgebaut wurde, sollte auf jeden Fall dabei sein.

PHASE D: PUNKTEAUSWERTUNG

Nun werden die Tippkarten für die anderen ausgewertet. Nachdem Koolio den gesamten Tippkartenstapel umgedreht hat, ist die oberste Karte nun die Karte, die zuerst gelegt wurde.

Wertung der Tippkarten

- Wer zuerst **richtig getippt** hat, erhält **2 Punkte** (das kann also auch die langsamste Tippabgabe sein, wenn alle vorher abgelegten Tipps falsch sind).
- Wer als **zweites richtig** getippt hat, erhält **1 Punkt** (auch hier zählen schneller gelegte, aber falsche Tipps nicht mit).
- Alle anderen gehen leer aus, auch wenn sie richtig getippt haben*.

*Ausnahme im Spiel zu sechst:
Wer als drittes richtig getippt hat,
erhält ebenfalls 1 Punkt.



Beispiel im Spiel zu fünft:



a **Mina** ist diese Runde Koolio und hatte die Aufgabe die Baukarte „4“ darzustellen. Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist und alle anderen ihre Tippkarten verdeckt auf das Spielfeld gelegt haben, sagt sie laut an, dass sie 3 richtige Tipps vermutet.

b **Mina** zeigt an, dass sie die Baukarte „4“ darstellen sollte und dreht dann den kompletten Tippkartenstapel auf dem Spielfeld um. Beim Auffächern sieht sie, dass tatsächlich 3 richtige Tipps mit der Zahl 4 dabei sind (blau, gelb und pink).

c **Mina** erhält 1 Punkt, da mindestens ein richtiger Tipp dabei war und 1 Punkt für ihre richtige Vermutung. Sie nimmt sich daher 2 offene Baukarten aus der Auslage und legt sie als Punkte mit der Rückseite vor sich ab.

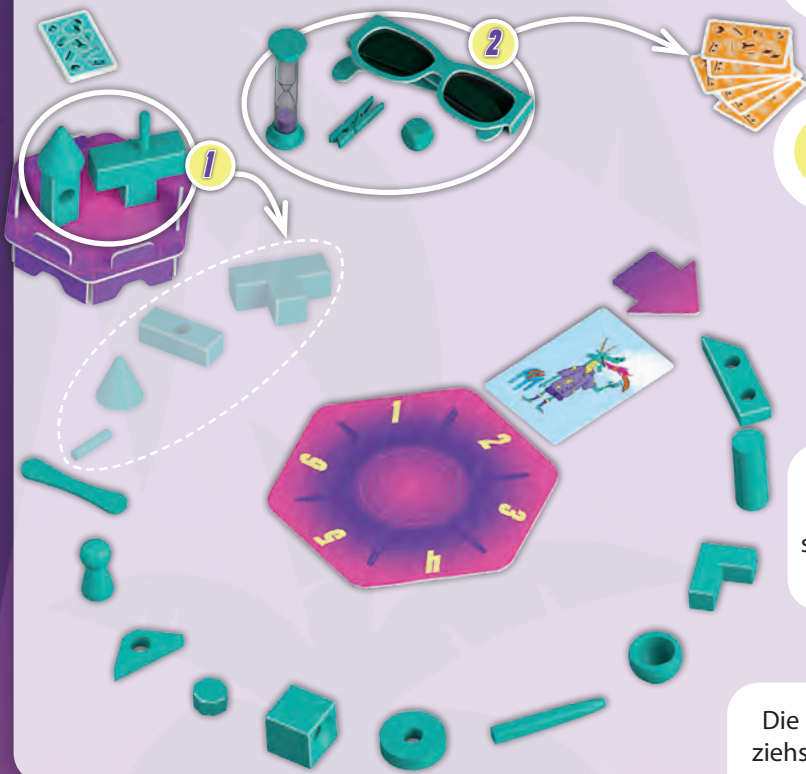
d **Thomas** war sehr schnell und hat als Erster, aber leider falsch getippt. Er erhält keinen Punkt.

e **Lora** hat sich etwas mehr Zeit gelassen und richtig getippt. Sie erhält 2 Punkte und nimmt sich daher 2 Baukarten aus der Auslage.

f **Caras** Tippkarte liegt als nächste und ist richtig. Sie bekommt daher 1 Punkt und nimmt sich 1 Baukarte aus der Auslage.

g **Robins** Tippkarte ist auch richtig, aber leider war sie zu spät dran: vor ihr wurden bereits zwei richtige Tipps abgegeben. Sie erhält daher keinen Punkt.

PHASE E: AUFRÄUMEN UND NACHFÜLLEN



1 Nur die verwendeten Holzteile vom Podest werden in beliebiger Reihenfolge in den Kreis hinter den Pfeil gelegt.

2 Die nicht verwendeten Holzteile werden zusammen mit dem Podest, der Sanduhr und der Brille im Uhrzeigersinn an die nächste Person weitergegeben, die nun zum neuen Koolio wird.

3 Der neue Koolio beginnt wieder mit Phase A und nimmt sich so viele neue Holzteile dazu, sodass er 6 vor sich liegen hat.

4 Die Baukarten werden vom Nachziehstapel aufgefüllt, sodass wieder an jeder Zahl eine Karte anliegt.



Wurden in einer Runde keine Punkte verteilt, bleiben einfach alle 6 Baukarten für die nächste Runde liegen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach einer bestimmten Anzahl von Runden (eine Runde ist vorbei, wenn alle 1x als Koolio gebaut haben):

Im Spiel zu dritt oder viert: nach 3 Runden

Im Spiel zu fünft oder sechst: nach 2 Runden

(Wenn alle möchten, könnt ihr natürlich weitere Runden spielen.)

Wer am Ende die meisten Punkte (= Bilderkarten) vor sich gesammelt hat, ist am *allerkoolsten* und gewinnt! Bei Gleichstand wird sich der Sieg geteilt.

ZU SCHWER?

Fällt euch (oder auch nur einigen unter euch) das Bauen zu **schwer**, dürft ihr als *Koolio* die 6 Holzteile beliebig aus dem Kreis nehmen (anstatt euch an die Reihenfolge nach dem Pfeil zu halten).

ZU EINFACH?

Ist euch das Spiel zu **einfach**, spielt nur mit Baukarten, die sich ähneln. Sortiert hierzu die Baukarten nach der Rückseite (mit und ohne Palme) und spielt nur mit einem der Kartensätze.



Die Autoren:

Die Luxemburger **Claude** und **Jacques** sind bereits seit den 90er Jahren gut befreundet, haben aber ihre Spiele lange Zeit immer nur im Alleingang entwickelt. Auf dem Spieleautorenfest 2017 in Nürnberg beschlossen sie, ihre Stärken „Kommunikation“ (Claude) und „Taktik“ (Jacques) zu vereinen und entwickelten in einer intensiven, kreativen und manchmal explosiven Zeit zusammen das koolle Spiel, welches ihr jetzt in den Händen haltet.



Illustrationen:

Hugo Cuellar ist bereits seit über 20 Jahren in der Animationsbranche und hat neben verschiedensten Kinderbüchern auch für verschiedene Sender wie z. B. Netflix und BBC gearbeitet. Hugo hat mit viel Spaß das Cover und viele Baukarten gestaltet.

Nikola Kucharska illustriert und schreibt Kinder- und Jugendbücher sowie Comics. Sie mag Herausforderungen, komplizierte und ungewöhnliche Projekte, weswegen sie, ohne zu zögern, mit viel Liebe und Motivation die Baukarten für dieses Spiel mitgestaltet hat.

Mohammed Almuti hat einen Comicpreis gewonnen und neben dem Illustrieren von Kinderbüchern schreibt er auch selbige und ist als Charakterdesigner und Geschichtenerzähler für Animationsstudios tätig.

ACHTUNG! Blickt niemals mit der Brille in die Sonne! Gefahr von ernstem Augenschäden.

Autoren: Claude Weber & Jacques Zeimet
Illustration: Hugo Cuellar, Nikola Kucharska, Mohammed Almuti

Grafik: Olga Cress, Fiore GmbH
Redaktion: Anatol Düндar

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen, die das Spiel eifrig mitgetestet haben.

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.

Art.-Nr.: 49414

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele

