

# LESS IS MORE

FASS DICH KURZ!

**Das kommunikative Ratespiel  
für 3 – 6 Spieler ab 10 Jahren**

Autor: Ralf zur Linde - Design: Matt Naylor

Redaktion: Matthias Karl - Art Director: Chiara Bellavite

## SPIELIDEE

In jeder Runde wird ein Spieler\* zum Rater. Die anderen Spieler erhalten einen Begriff, den sie nun mit möglichst wenigen Buchstaben zu beschreiben versuchen. Um zum Beispiel „Banktresor“ zu erklären, könnten Spieler „Geldhaus Schrank sicher“ schreiben. Oder vielleicht auch nur „Geld Schrnk sichr“, denn die Spieler dürfen aus Wörtern auch Buchstaben weglassen. Der Rater versucht, mit Hilfe der Hinweise, den Begriff zu erraten. Der Spieler, der am wenigsten Buchstaben benötigt und gleichzeitig vom Rater „verstanden“ wird, erhält dafür zusammen mit dem Rater Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELMATERIAL

6 SCHREIBTAFELN

102 BEGRIFFSKARTEN

6 PUNKTEMARKER

6 ABWISCHBARE  
STIFTE

6 SPIELERKARTEN

2 PUNKTEKARTEN +10

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch erhält je 1 Punktemarker, 1 Stift sowie in der Farbe seiner Wahl:  
• 1 Spielerkarte • 1 Schreibtafel

Legt eure Spielerkarte vor euch ab. Die „Less is More“-Seite zeigt dabei nach oben. Steckt euren Punktemarker in eure farblich passende Punkteleiste (auf das Startfeld 0) in die Seitenwand des Schachtelbodens.

Die Begriffskarten werden gemischt und als Stapel für alle bereitgelegt. Da die Karten doppelseitig bedruckt sind, werden nur die Begriffe auf der Unterseite verwendet, die nicht sichtbar sind.

Die 2 Punktekarten +10 legt ihr neben der Spieleschachtel bereit.

\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



## SPIELVERLAUF

**1** Der jüngste Spieler wird zum Rater der ersten Runde. Die anderen Spieler sind die Hinweisgeber. In der nächsten Runde wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zum Rater.

**2** Der Rater entscheidet sich zunächst für eine Schwierigkeitsstufe, indem er die entsprechende Farbe oder Schwierigkeitsstufe nennt: **Grün** (Leicht), **Gelb** (Mittel) oder **Pink** (Schwierig). Der Rater **zieht dann eine Begriffskarte** und zeigt sie den Hinweisgebern, **ohne selbst die Begriffe anzusehen**. Nun wissen alle Hinweisgeber, welchen Begriff sie beschreiben sollen. Die Karte legt der Rater mit der gezeigten Seite nach unten vor sich ab.

**3** Jetzt versuchen **alle Hinweisgeber gleichzeitig**, den Begriff zu **beschreiben**. Dazu schreiben alle ein oder mehrere Wörter auf die größere Innenfläche ihrer Schreibtafel. Dabei ist **keine Kommunikation** unter den Hinweisgebern oder mit dem Rater erlaubt. Jeder Hinweisgeber darf dabei so ausführlich oder so kurz mit der Beschreibung sein, wie er möchte. Aber Achtung, das Spiel heißt nicht umsonst „**Less is More**“ („Weniger ist mehr“): Denn die Wörter können auch verkürzt geschrieben und dabei Buchstaben weggelassen werden! Jeder Hinweisgeber darf seine Beschreibung beliebig verkürzen, wie es ihm sinnvoll (und hoffentlich dem Rater) verständlich erscheint. Je weniger Buchstaben ein Spieler verwendet, umso früher kann er seinen Hinweis dem Rater zeigen und umso mehr Punkte gibt es dafür.

Danach zählt jeder Hinweisgeber die Buchstaben, die er verwendet hat. Die Anzahl an Wörtern ist dabei egal und Leerzeichen zählen ebenfalls nicht mit. Er dreht die Schreibtafel um, schreibt die Buchstabenzahl auf das Zahlenfeld und hält es verdeckt (bzw. dreht die Tafel zu sich), bis alle Hinweisgeber fertig sind.

**Beispiel:** Nina versucht den Begriff **Urlaubsreise** folgendermaßen zu beschreiben: **HAB I GEBUCT** Sie notiert die Zahl 10 (für 10 Buchstaben) auf ihrer Tafel.



### Was ist bei den Beschreibungen zu beachten?

**A** Alle Beschreibungen müssen leserlich und ausschließlich in Großbuchstaben geschrieben sein. Nachfragen durch den Rater sind nicht erlaubt. Zu keinem Zeitpunkt – auch nicht während des Ratens durch den Rater – darf der Hinweisgeber seine Beschreibung vorlesen.

**B** Es dürfen keine Wörter oder Abkürzungen verwendet werden, die mit dem zu erratenden Begriff oder dessen Wortstamm identisch sind.

**Beispiel:** Wenn der Begriff „Schreibmaschine“ gesucht wird, darf man als Beschreibung beispielsweise nicht das Wort „schreiben“ verwenden. Das gilt für jede Form des Worts und demnach wären auch Wörter wie „schreibe, schreibst, schriebs, geschrieben“ aber auch „Schrift“ nicht erlaubt, da es sich dabei um denselben Wortstamm handelt.

**C** Es dürfen lediglich die 26 Buchstaben des Alphabets sowie die Umlaute Ä, Ö und Ü verwendet werden.

**D** Zahlen, Satzzeichen oder Sonderzeichen sind nicht erlaubt.

**E** Die Wörter können sowohl nebeneinander, aber auch untereinander aufgeschrieben werden.

**F** Fremdsprachige Übersetzungen sind nicht erlaubt.



**4** Jetzt drehen alle Hinweisgeber das Zahlenfeld ihrer Schreibtafeln gleichzeitig zum Rater. Der **Hinweisgeber** mit der **niedrigsten Zahl** darf nun als Erstes seine Beschreibung dem Rater zeigen.

*Hinweis: Sollten zwei oder mehr Hinweisgeber dieselbe Anzahl an Buchstaben aufgeschrieben haben, ist derjenige als Erster dran, der im Uhrzeigersinn betrachtet näher am Rater sitzt.*

**5** Der Rater darf nun **einmal** versuchen, mit dieser Beschreibung den gesuchten Begriff zu erraten. Wenn der Rater den Begriff nicht errät, zeigt der Hinweisgeber mit der nächsthöheren Zahl seine Beschreibung. Danach derjenige mit der nächsthöheren Zahl usw. ...

Die Tafeln der Spieler, deren Hinweis nicht zur Lösung geführt haben, bleiben aber weiterhin aufgedeckt. Der Rater kann also immer auch die Hinweise der „erfolglosen“ Hinweisgeber sehen.

*Beispiel: Für den Begriff Urlaubsreise hat Yasmin die Hinweise „SOMR SONE MER“ und daher die Zahl 11 notiert. Katja hat die Hinweise „FERIEN FLUG WEG“ und die Zahl 13 aufgeschrieben. Julia ist die Raterin und hat mit dem ersten Hinweis von Nina mit 10 Buchstaben (HAB I GEBUCT) den Begriff leider nicht erraten. Nun lässt sie sich die Tafel von Yasmin zeigen, denn sie hat die nächsthöhere Zahl (11). Wenn sie den Begriff nicht errät, darf sie sich die Hinweise mit der höchsten Zahl von Katja (13) zeigen lassen.*

**6** Wenn der **Rater** auch nach allen Beschreibungen der Hinweisgeber den Begriff **nicht errät**, erhalten **alle Hinweisgeber 1 Punkt**. Ein Spieler schiebt die Punktemarker je 1 Feld weiter. Der Rater bekommt in diesem Fall keine Punkte.

**7** Wenn er **richtig** geraten hat, **erhalten nur der Rater und der Hinweisgeber mit der erfolgreichen Beschreibung Punkte**.

Wenn der Rater bereits nach der ersten Beschreibung richtig liegt, erhalten beide **so viele Punkte, wie es insgesamt Spieler gibt**. Für **jeden Hinweisgeber**, dessen Beschreibung er nicht errät, bekommt der Rater (und der Hinweisgeber) jeweils einen **Punkt weniger**.

Zusätzlich gibt es noch Extrapunkte, je nach Schwierigkeit des Begriffs:

GRÜN (EINFACH)	GELB (MITTEL)	PINK (SCHWIERIG)
0	1	2

Wenn ein Spieler **mehr als 10 Punkte** auf seiner Punkteleiste erreicht, dreht er seine Spielerkarte auf die Seite mit **+10**. Der Spieler bewegt seinen Punktemarker wieder von der „1“ an weiter, aber er rechnet bei Spielende die 10 Punkte seiner Spielerkarte zu seinen Punkten auf der Leiste dazu. Zusätzlich gibt es noch zwei neutrale **+10-Punkte**karten, falls ein Spieler weitere 10 Punkte schaffen sollte.



Der Hinweisgeber, mit dessen Beschreibung der Rater den Begriff erraten konnte, erhält immer die gleichen Punkte, wie der Rater. Ein Spieler schiebt die Punktemarker um die entsprechende Anzahl Felder weiter.

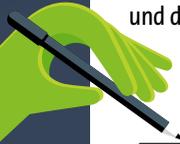
*Beispiel: Da insgesamt 4 Spieler mitspielen, gibt es für das Erraten des Begriffs maximal 4 Punkte (ohne Extrapunkte). Julia hat den gelben (mittelschweren) Begriff **Urlaubsreise** erst mit der dritten und letzten Beschreibung von Katja erraten. Da Julia nach der ersten Beschreibung noch zwei weitere Beschreibungen gebraucht hat, muss sie 2 Punkte abziehen. Da es aber ein mittelschwerer Begriff war, gibt es dafür 1 Extrapunkt. Insgesamt erhält Julia daher 3 Punkte ( $4 - 2 + 1 = 3$ ). Katja erhält ebenfalls 3 Punkte, da Julia den Begriff mit Hilfe ihrer Beschreibung erraten konnte.*



**8** Danach wischen alle Hinweisgeber ihre Schreiftafeln wieder ab und es beginnt die nächste Runde. Der Spieler links vom bisherigen Rater wird der neue Rater.

**9** Sollte es zu einem Fehler kommen und ein Hinweisgeber gegen die Regeln verstoßen haben, wird die Runde sofort beendet. Das kann passieren, weil ein Hinweisgeber zum Beispiel den gesuchten Begriff und/oder den Wortstamm des Begriffs, Zahlen, Satzzeichen, Sonderzeichen oder eine Übersetzung aufgeschrieben hat.

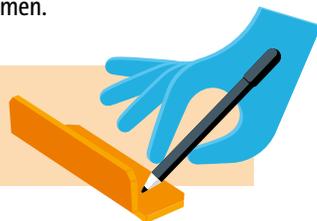
Wenn dies einem Spieler auffällt, sobald der Rater diesen Hinweis erhalten hat, wird die Runde sofort beendet! Alle Spieler außer dem Hinweisgeber, der den Fehler gemacht hat, erhalten 2 Punkte. Dann wird eine neue Karte gezogen und die Runde wird wiederholt.



## SPIELENDEN

Es werden so viele Runden gespielt, bis jeder Spieler einmal Rater war. Dann endet das Spiel und es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem kürzeren Vornamen.

Die Autoren und die Redaktion bedanken sich herzlich bei allen Spieletestern und Korrekturlesern.



**LESS IS MORE** könnt ihr auch online spielen: [www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)



**Gefahr. Flüssigkeit und Dampf leicht entzündbar.**

6X 0,7 ml trocken abwischbare Tinte

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
ravensburger.com