

# Li-La-Laut

Spieler: 2-6 Personen  
Dauer: ca. 10 Minuten

Laut und leise - schickt ihr den Fuchs auf seine Reise!

5+

In jeder Runde muss einer der Spieler ein Geräusch machen – **je lauter** das Geräusch, **desto weiter** fährt das Auto (im Uhrzeigersinn) im Kreis. Ist das Geräusch **ganz leise**, fährt das Auto **nur eine Karte weit**. Ist das Geräusch **total laut**, fährt es **9 Karten** weit, dreht also eine komplette Runde (weiter als eine komplette Runde kann es niemals fahren). Die anderen Spieler müssen anhand der Lautstärke des Geräusches tippen, bei welcher Zielkarte das Auto wohl zum Stehen kommt, wie weit es also fährt.

## Spielvorbereitung

Die **9 Zielkarten** werden kreisförmig in beliebiger Anordnung offen ausgelegt.

Das **Auto** kommt außen vor eine beliebige Zielkarte.

Die **36 Aufgabenkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Kreismitte gelegt.



## Spielablauf (für 3-5 Personen)

Es wird ausgelost, wer zuerst als Geräuschemacher fungiert. Der Geräuschemacher nimmt die oberste Aufgabenkarte vom verdeckten Stapel und sieht sie sich so an, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.

**Oben** auf der Aufgabenkarte ist angegeben, **welches Geräusch** der Geräuschemacher machen muss, siehe „Die Geräusche“. **Unten** ist angegeben, **bis zu welcher Zielkarte** das Auto im Uhrzeigersinn fahren soll. Je nachdem, wie weit das Auto fahren soll, muss der Geräuschemacher entsprechend laut oder leise agieren – wohl dosiert!

**Ganz wichtig:** Wenn der Geräuschemacher eine Aufgabenkarte vom Zugstapel zieht und dann unter den Zielkarten den geforderten Gegenstand sucht, sollte er das so tun, dass die anderen Spieler anhand seines Blickes nicht die Lösung erkennen können. Wenn die Aufgabenkarte also z.B. die Banane als Zielkarte fordert, dann sollte der Geräuschemacher nicht auffällig auf die Banane schauen (er sollte am besten überall mal hinschauen).



Tim ist dran und nimmt die oberste Karte vom Zugstapel auf die Hand. Er muss in die Hände klatschen. Das Auto soll von seiner jetzigen Position (Regenschirm) bis zum Geschenk fahren. Da das Geschenk vier Karten von der aktuellen Position entfernt ist, sollte Tim einen Tick weniger als mittel-laut klatschen.

Nachdem der Geräuschemacher das geforderte Geräusch gemacht hat, müssen alle anderen Spieler tippen, bei welchem Gegenstand das Auto wohl landen wird. Die Spieler nennen **einzel nacheinander** laut und deutlich ihren Tipp, beginnend beim linken Nachbarn des Geräuschemachers und dann reihum. Jeder gibt genau **einen** beliebigen Tipp ab.

Sarah tippt „Schere“, Linus tippt „Geschenk“, Hanna tippt ebenfalls „Schere“ und Ben tippt „Banane“.

Hat jeder genau einen Tipp genannt, gibt der Geräuschemacher die Lösung bekannt und zieht das Auto entsprechend voran.

Sarah sagt: „Die richtige Lösung lautet Geschenk.“ Sie zieht das Auto bis zum Geschenk voran.

➔ Jeder Spieler, der **richtig getippt** hat, bekommt eine Aufgabenkarte vom Stapel als Gewinn und legt sie verdeckt neben sich ab. Wenn mindestens ein Spieler richtig getippt hat, bekommt der Geräuschemacher ebenfalls eine Aufgabenkarte als Gewinn (diejenige, die er gerade verwendet hat).

Linus hat richtig getippt. Er bekommt eine Aufgabenkarte vom Stapel als Gewinn. Sarah als Geräuschemacherin bekommt ebenfalls eine Aufgabenkarte als Gewinn.

**Hinweis:** Anstatt Karten zu verteilen, kann man die Punkte natürlich auch auf einem Zettel notieren.

➔ Sollte **niemand richtig** getippt haben, bekommt keiner eine Karte als Gewinn (auch der Geräuschemacher nicht).

Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Geräuschemacher. In der beschriebenen Art und Weise wird nachfolgend weitergespielt, bis der Stapel aufgebraucht ist.

**Wer zum Schluss die meisten Karten besitzt, ist Sieger.** Natürlich kann man auch so spielen, dass derjenige gewinnt, der zuerst z.B. 5 Karten gewonnen hat.

## Die Geräusche



Der Geräuschemacher muss mehrfach in die Hände klatschen.



Der Geräuschemacher muss zischen wie eine Schlange: „sssss“ oder „schhh“.



Der Geräuschemacher muss mehrfach auf den Tisch klopfen (kann man auch mit der flachen Hand tun, um die Knöchel zu schonen).



Der Geräuschemacher muss ein Indianergeheul machen, also mit der flachen Hand schnell auf den Mund klopfen: „uh-uh-uh!“

**Andere Geräusche verwenden:** Grundsätzlich können **alle möglichen Geräusche** verwendet und ins Spiel eingebaut werden, die die Kinder kennen und beherrschen, z.B. mit den Füßen trampeln, mit einem Löffel oder einer Münze auf die Spielschachtel klopfen, ein Xylophon oder eine Triangel benutzen, pfeifen, brummen, schnalzen, klappern und so weiter. Die auf den Aufgabenkarten abgebildeten Geräusche werden dann einfach nicht beachtet. Man spielt z.B. eine Runde brummend, dann eine Runde mit der Münze klopfend. Der sonstige Spielablauf bleibt wie gehabt.

## Das Spiel zu zweit

Der komplette Spielablauf bleibt wie gehabt. Allerdings agieren beide Spieler **gemeinsam als Team**. Einer der Spieler beginnt, nimmt die oberste Aufgabenkarte vom Stapel und sieht sie sich an. Dann macht er, wie bereits beschrieben, das geforderte Geräusch. Der andere Spieler darf nun **zwei Tipps** abgeben. Ist der richtige Tipp dabei, wird die Aufgabenkarte offen als Gewinn vor den Spielern abgelegt. Sind beide Tipps falsch, kommt die Aufgabenkarte beiseite. Die Spieler kommen abwechselnd als Geräuschemacher dran. Es wird solange gespielt, bis der Stapel aufgebraucht ist. Je mehr gewonnene Karten, desto besser. Ergebnisse über 20 sind spitze.

**Für Superprofis:** Es wird immer nur ein einziger Tipp abgegeben. Das ist besonders schwer. Sollten beide Spieler hierbei mehr als 20 richtige Lösungen schaffen, sind sie **die Könige der Geräuschemacher!**