

KULTUR KRAZY METOCH DUPA WORDZ ALCULY SAG'S MIR! MIT VERRÜCKTEN WÖRTERN!

Für 3 – 8 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: Dirk Baumann, Thomas Odenhoven, Matthias Schmitt
Redaktion: Stefan Brück

Spielidee

DABELDY? Was ist das denn bloß!? „Ein australisches Beuteltier“? „Ein Schokoriegel“? Oder doch eher „eine seltene Krankheit“ – oder gar „eine neue Suchmaschine“? Keiner weiß es – und gerade das macht den riesigen Spielspaß in diesem verrückten Worterfinde-Spiel aus. Wer erschafft die lustigsten Wörter? Und wer errät die meisten seiner Mitspieler? **Sieger ist, wer nach sechs Runden die meisten Siegpunkte hat.**

Spielmaterial

- ① 168 Aufgabenkarten
- ② 64 Tippkarten (pro Farbe 1–8)
- ③ 8 Zahlenkarten (1–8)
- ④ 8 Spielertableaus
- ⑤ 84 Punkte-Chips (1er, 3er, 5er, 10er und 25er)
- ⑥ 80 Buchstabenplättchen (27 Vokale, 53 Konsonanten)



Spielvorbereitung

Jeder von euch erhält in der Farbe seiner Wahl:

- die **Tippkarten** (Anzahl siehe unten);
- das **Tableau**, das jeder mit der Vorderseite nach oben vor sich bereitlegt.

Legt die **Zahlenkarten** wie folgt in der Tischmitte aus:

3 – 5 Spieler: Zahlenkarten 1 – 6 (Tippkarten pro Spieler: 1 – 6)

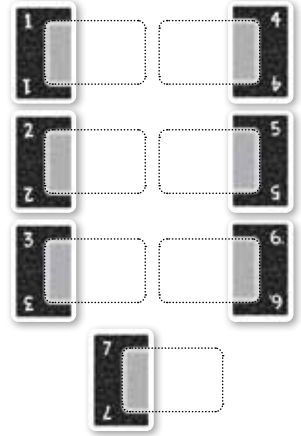
6 – 7 Spieler: Zahlenkarten 1 – 7 (Tippkarten pro Spieler: 1 – 7)

8 Spieler: Zahlenkarten 1 – 8 (Tippkarten pro Spieler: 1 – 8)

Legt die **Aufgabenkarten** als gut gemischten verdeckten Stapel in der Tischmitte bereit.

Hinweis: Die mit einem roten Strich unterstrichenen Begriffe sind eher für Erwachsene und können in einer Partie mit Kindern aussortiert werden.

Breitet die **Buchstabenplättchen** verdeckt in der Tischmitte aus und legt die **Punkte-Chips** nach Werten sortiert gut erreichbar daneben.



Zahlenkarten-Auslage
bei 6 Spielern

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über 6 Runden. Jede Runde verläuft auf dieselbe Weise. Zu Beginn bestimmt ihr einen ersten Startspieler, zum Beispiel den Spieler* mit den meisten Vokalen in seinem Vor- und Nachnamen. Die Rolle des Startspielers wechselt dann von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn weiter.

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

1. Als Startspieler mischst du zunächst die Buchstabenplättchen in der Tischmitte. Dann gibst du reihum jedem Spieler inklusive dir selbst eine Aufgabenkarte vom verdeckten Stapel.
Achtung! Jeder darf sich nur seine eigene Karte ansehen!

2. Dann nimmt sich jeder 9 verdeckte Buchstabenplättchen aus der Tischmitte: **6 Konsonanten** (helle Rückseite) und **3 Vokale** (dunkle Rückseite). Legt eure 9 Buchstaben offen neben euer Tableau.

3. Bildet nun mit den Buchstaben auf eurem Tableau einen Begriff, den es in der Realität nicht gibt, der aber zu eurer Aufgabe so gut wie möglich passen sollte.

Beispiel: Lautet deine Aufgabe „Fernsehzeitung“, könntest du z. B. „GUX“ oder „SAU MA“ oder „DIWI X“ legen, aber nicht „HÖR ZU“ oder „TV HEUTE“ oder ...

4. Bist du fertig, dreh dein Tableau um 180°, damit deine Mitspieler deinen Begriff lesen können.
Achtung! Ihr dürft euren eigenen Begriff bis zur Auswertung (Schritt 9) weder laut vorlesen noch andere Hinweise dazu geben, denn hierdurch würdet ihr möglicherweise zu viel verraten!

Weitere Regeln fürs Bilden der Begriffe findet ihr auf Seite 4.

Legt eure nicht benutzten Buchstaben einfach wieder verdeckt in die Tischmitte zurück.

5. Gebt eure Aufgabenkarte, weiterhin *verdeckt*, an den Startspieler zurück. Hat er alle Karten zurückbekommen, nimmt er vom Nachziehstapel noch weitere Aufgabenkarten *verdeckt* hinzu:
- Bei 3 bis 5 Spielern so viele, dass er insgesamt 6 Karten hat;
 - bei 6 Spielern noch genau 1 Karte, so dass er insgesamt 7 Karten hat;
 - bei 7 bzw. 8 Spielern zieht er keine weitere Karte, hat also insgesamt 7 bzw. 8 Karten.

6. Der Startspieler mischt die (6 bis 8) Aufgabenkarten *verdeckt* und verteilt sie dann eine nach der anderen *offen* auf die Zahlenkarten in der Tischmitte. Hierbei achtet er darauf, dass deren Zahlen weiterhin sichtbar sind (s. *Abb.*). Nun sieht jeder, welche Aufgaben im Spiel sind.



7. Schiebt die Tippkarte, die die Zahl zeigt, neben der eure eigene Aufgabenkarte liegt, verdeckt halb unter euer Tableau.

Beispiel: Wurde deine Aufgabenkarte neben der Zahlenkarte 5 aufgedeckt, schiebst du deine verdeckte Tippkarte mit der 5 unter dein Tableau.

Die Spieler Gelb, Lila und Blau haben bereits auf den Begriff von Spieler Grün getippt (siehe Schritt 8).



8. Versucht nun, allen ausgelegten Begriffen eurer Mitspieler auf die Schliche zu kommen. Sobald ihr eine Idee habt, welcher Begriff zu welcher Aufgabe passt, legt eure entsprechende Tippkarte *verdeckt* vor diesem Tableau ab. Dies könnt ihr alle kreuz und quer und gleichzeitig tun. Dies geht so lange, bis jeder Spieler vor jedem Mitspieler genau eine Tippkarte abgelegt hat.

Beispiel: Wenn du glaubst, dass Emilys Begriff „MOMMEL“ zur Aufgabenkarte „Vegetarischer Burger“ (neben der Zahlenkarte 2) gehört, legst du deine Tippkarte mit der 2 verdeckt vor Emilys Tableau.

Achtung! Eventuell bleiben, nachdem ihr vor jedem Mitspieler eine Tippkarte abgelegt habt, Tippkarten übrig (entsprechend der Anzahl der vom Startspieler zusätzlich vom Stapel gezogenen Aufgabenkarten). Legt diese Karte/n einfach verdeckt neben eurem Tableau ab.

9. Hat jeder vor jedem Mitspieler eine Tippkarte abgelegt, wird es spannend. Es kommt zur Auswertung. Der Startspieler beginnt:

- Er liest zunächst sein Wort so vor, wie er meint, dass es ausgesprochen werden sollte. Das darf er nun, wie bereits eingangs erwähnt, *zum ersten Mal!*
- Dann deckt er die Tippkarten seiner Mitspieler vor seinem Tableau, eine Karte nach der anderen, auf. *Gerne darf er dies auch mit Kommentaren versehen ...*
- Als letztes deckt er seine eigene Tippkarte auf, die halb unter seinem Tableau liegt. Nun ist klar, welcher Tipp richtig ist. Jetzt werden die Punkte vergeben:



Der Wort-Erfinder erhält für jeden richtigen Tipp seiner Mitspieler **1 Punkt** (aber **maximal 5 Punkte** gesamt (nur im Spiel mit 7 oder 8 Spielern nötig)). Jeder Mitspieler, der den Begriff richtig erraten hat, erhält **1 Punkt**. Die Punkte nimmt sich jeder einfach aus dem Vorrat in der Tischmitte. Die Menge eurer Punkte müsst ihr euren Mitspielern nicht offenbaren. Tauscht möglichst häufig kleinere Einheiten in passende größere um, damit immer ausreichend viele kleine Werte im Vorrat liegen.

10. Jetzt liest der reihum nächste Spieler seinen Begriff (*erstmalig!*) laut vor, deckt die Tippkarten seiner Mitspieler auf und dann seine eigene. Wieder werden Siegpunkte verteilt (max. 5 für den Wort-Erfinder und 1 für jeden Mitspieler, der richtig geraten hat usw.). Dies geht reihum so weiter, bis jeder seinen Begriff vorgelesen und ausgewertet hat.
11. Bereitet die nächste Runde vor: Jeder nimmt seine Tippkarten wieder an sich und legt alle Buchstaben verdeckt zurück in die Tischmitte. Legt die benutzten Aufgabenkarten auf einen offenen Ablagestapel.
12. Der reihum nächste Spieler wird Startspieler. Er mischt zunächst die Buchstaben kurz durch. Dann verteilt er an jeden eine neue Aufgabenkarte. Nehmt euch wieder 3 Vokale und 6 Konsonanten aus der Tischmitte usw.

Spielende

Nach 6 Runden endet das Spiel. Wer nun die meisten Punkte besitzt, ist Gewinner. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Tipps zum Legen der Begriffe

- Zum Bilden eures Begriffs dürft ihr beliebig viele eurer 9 Buchstaben benutzen, also keinen, nur einen, einige oder auch alle Buchstaben. Ihr dürft auch mehrere Wörter bilden, indem ihr dazu kleine Lücken zwischen den entsprechenden Buchstaben lasst.
- Die gebildeten Begriffe darf es in der deutschen Sprache nicht geben. Ebenso sind wie auch immer geartete Nachbildungen, Abkürzungen und Übersetzungen der eigenen Aufgabe nicht erlaubt.
- Beim Begriffe bilden solltet ihr immer beachten, dass es in Crazy Wordz in erster Linie um Kreativität, Fantasie und vor allem Spaß geht. Und erst in zweiter Linie um Siegpunkte und Wettkampf. Also gerne mal „tricksen“, aber nicht allzu uncreative, witzlose Begriffe bilden!
- Auch solltet ihr beim Verteilen eurer Tippkarten nicht laut denken! *Etwas wie „... indische Göttin? ... gefährliches Monster? ...“ vor euch hin gemurmelt, teilt euren Mitspielern mit, dass ihr beide Begriffe nicht als Aufgabe habt.*

© 2020

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