

Welche Wörter gültig sind, welche Wörter gestrichen werden müssen.

Grundsätzlich wird empfohlen, keine allzu hergeholten oder ungewöhnlichen Wörter zu wählen, um unnötige Diskussionen zu vermeiden. Andererseits sollte man auch nicht jedes Wort auf die Goldwaage legen, denn schließlich handelt es sich um ein Unterhaltungsspiel und nicht um ein Entscheidungsspiel zur Schachweltmeisterschaft

1. Alle Wörter, die auf denselben Wortstamm zurückgehen, müssen gestrichen werden

Als gleiche Wörter gelten alle Beugungen, die Mehrzahl oder Abkürzungen eines Wortes. Zudem muß alles gestrichen werden, was auf diesem Wort aufbaut bzw. es beinhaltet.

Beispiel: Ein Spieler liest vor: Doktor. Dann werden Doktorin, Dr., Doktorand, Doktorhut, Urwald doktor usw. gestrichen!

Liest jemand ein Wort vor, dass sich aus mehreren Wörtern zusammensetzt, müssen auch alle Wörter, die auf die Stämme der einzelnen Teilwörter zurückgehen, gestrichen werden.

Beispiel: Ein Spieler liebt vor Fußball, damit müssen alle Bälle, wie Federball, Tennisball, usw. sowie alle Worte mit Fuß, wie Fußgelenk, Plattfuß, Fußmatte, usw... gestrichen werden.

2. Nur Typisches

Es ist bei jedem Begriff davon auszugehen, dass Typisches dazu als Antwort verlangt wird.

Beispiel: Bei einem Begriff wie „Was man beim Bäcker kauft“ könnte der eine oder andere sicher auch Bohrmaschine, Regenschirm oder Leberwurst schreiben (es soll ja sehr gut sortierte Bäcker geben), aber typischerweise erhält man dort dann doch eher Brot, Brötchen, Brezeln, Kuchen und Ähnliches.

3. Synonyme müssen nicht gestrichen werden

Wörter mit gleicher oder ähnlicher Bedeutung, aber anderem Wortlaut (Synonyme), müssen nicht gestrichen werden.

Beispiel: Der Oberbegriff lautet: Was man am Bankschalter bekommt. Wörter wie Geld, Plepen, Zaster, Kohle, Kies, Knete, Devisen, Euro, Noten, Scheine, Lappen, usw. gelten nicht als gleich und müssen daher nicht gestrichen werden.

4. Wörter, die im Oberbegriff enthalten sind, können mehrfach benutzt werden

Ein Wort allerdings, das bereits im Oberbegriff auf der Karte enthalten ist, kann mehrfach genannt werden.

Beispiel: Der Oberbegriff lautet Milchprodukte. In diesem Fall können alle Wörter benutzt werden, die „Milch“ beinhalten, so z.B. Magermilch, Milchshake, Milchpulver, Trockenmilch usw.

5. Einspruch muß sofort erhoben werden

Einspruch muß jemand sofort erheben, wenn er ein vorgelesenes Wort nicht anerkennt. Kann man sich nicht schnell einigen, wird abgestimmt. Zur Ablehnung ist die Mehrheit erforderlich. Bei Gleichstand ist das Wort akzeptiert.

HASTE WÖRTE?



DAS WORTESUCH-UND-POKER-SPIEL.

Sp!elzeit!

Sp!elzeit!

SPIELEAUTOREN: M. KIESLING + W. KRAMER

HASTE WÖRTE?



Darauf kommt's an: Zu einem von 480 Oberbegriffen so viele Wörter so schnell wie möglich zu finden und aufzuschreiben. Nichts wäre leichter als das, wenn die Spieler nicht tippen müssten, wie viele ihrer Wörter sie später wohl vorlesen können. Je höher der Tipp, desto weiter kann man vorankommen. Aber auch: desto später muß man vorlesen. Und das bedeutet, dass die lieben Mitspieler vorher an die Reihe kommen. Und alles, was sie vorlesen, muss man selbst streichen! So bleiben von vielleicht 13 Wörtern plötzlich 10, dann 6 und schließlich gerade mal noch 3 übrig. Zu wenig?
Pech, die Spielfigur kann leider nicht vorgerückt werden.

Sieger ist, wer schließlich nach vielem Tippen und noch mehr Wörtern das Zielfeld als Erster erreicht.

Spielmaterial:

8 Spielfiguren, 1 Block, 8 Bleistifte, 48 Begriffskarten, 48 Tippkarten, 12 Handicapkarten, 1 Startkarte, 1 Zielkarte und 1 Sanduhr

Jeder Spieler erhält:
1 Spielfigur
6 Tippkarten
1 Bleistift
Notizblätter

Spielvorbereitung:

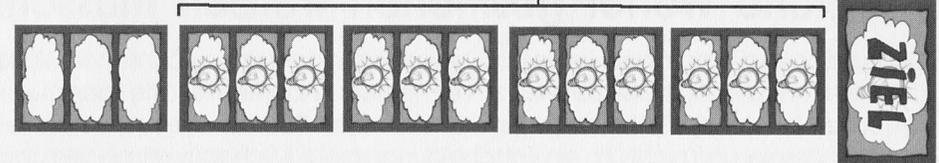
Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielfigur in seiner Farbe
- 6 Tippkarten mit den Werten von 1 bis 6 in der Farbe seiner Spielfigur
- 1 Bleistift
- Blätter zum Notieren seiner Wörter

Sortieren Sie die Begriffs- und Handicapkarten in 2 getrennte Stapel, mischen Sie diese jeweils getrennt und legen Sie sie nebeneinander in die Tischmitte.

Spielzeit!

Handicapzone



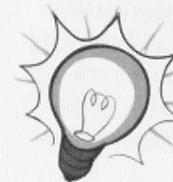
Ein Handicap bekommt der führende Spieler, wenn seine Spielfigur auf einem Feld mit einer Glühbirne landet. Ab dann wird zu Beginn der Runde die oberste Handicapkarte aufgedeckt. Die Anweisung einer Handicapkarte gilt nur für den oder die führenden Spieler, falls mehrere Spielfiguren auf dem ersten Platz liegen. Eine Handicapkarte soll die führenden Spieler beschränken und damit bremsen. Die übrigen Spieler müssen die Anweisung nicht beachten. In jeder Runde wird eine neue Handicapkarte aufgedeckt, die aber immer nur die Spieler beachten müssen, die in diesem Moment auf dem ersten Platz liegen.

Auf den Feldern mit einer Glühbirne gibt es ein Handicap für den/ die führenden Spieler



Gewinner ist, wer mit seiner Spielfigur als Erster auf oder über das letzte Feld des Laufpfades zieht. Gelingt dies in einer Runde mehreren Spielern, gewinnt von diesen derjenige, der am weitesten über dieses Feld hinausgezogen ist.

Es gewinnt, wer als Erster auf oder über das letzte Feld des Laufpfades zieht



Autoren:
Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Graphische Gestaltung:
Georg von Westphalen

Redaktion:
Volker Hoppenrath, Andreas Wetter & Volker Hesselmann
erschienen 2003 im Spielzeit Verlag
www.spielzeit.de



Spielzeit!

Die Reihenfolge beim Vorlesen wird also nicht durch die Sitzreihenfolge, sondern durch den ansteigenden Wert des Tipps festgelegt. Außer es gibt...

Bei Gleichstand entscheidet Sitzreihenfolge (vom Moderator aus)

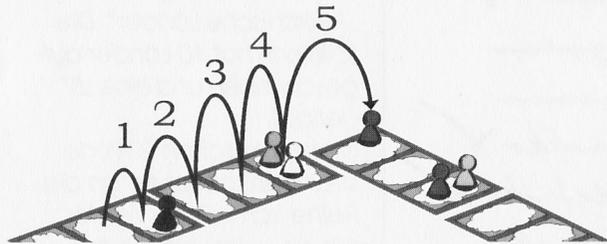
Gleiche Tipps. In einem solchen Fall lesen die betroffenen Spieler reihum im Uhrzeigersinn vor, beginnend beim Moderator.

Beispiel: Sitzreihenfolge = Anuschka, Alexandra, Tobias, Olaf, Tina, Undine. Olaf ist Moderator. Alle haben 4 getippt, außer Undine und Tobias, die beide drei getippt haben. Zunächst liest Undine vor, dann Tobias. Danach folgen Olaf, Tina, Anuschka und Alexandra mit je 4 Wörtern.

Hinweis: Diese Reihenfolge sollte man während des Spiels stets im Auge behalten, da es häufig zu solchen Gleichständen kommt. Der Moderator hat hierdurch einen kleinen Vorteil, den er beim Abgeben eines Tipps beachten sollte.

Bei richtigem Tipp Figur entsprechend vorrücken

Wer richtig getippt hat - also so viele Wörter vorlesen konnte, wie er getippt hat - darf direkt anschließend seine Spielfigur um die getippte Zahl vorrücken. Auf einem Spielfeld dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen; ein Hinauswerfen gibt es nicht.



Bei falschem Tipp bleibt Figur stehen

Sind einem Spieler nicht mehr genügend Wörter übriggeblieben, um seinen Tipp komplett zu erfüllen (er liest aber trotzdem noch alle Wörter vor, die er übrig hat), bleibt seine Spielfigur stehen. Man rückt also immer die getippte Zahl vor - oder gar nicht; Teilzüge sind nicht möglich.

Der nächste Spieler wird Moderator und liest einen Begriff vor

Die nächste Runde kann beginnen. Der linke Nachbar des Moderators wird neuer Moderator. Er nimmt die nächste Begriffskarte auf, liest den Begriff vor, legt die Karte ab, dreht die Sanduhr um ... und wieder schreiben alle auf Teufel komm raus usw.

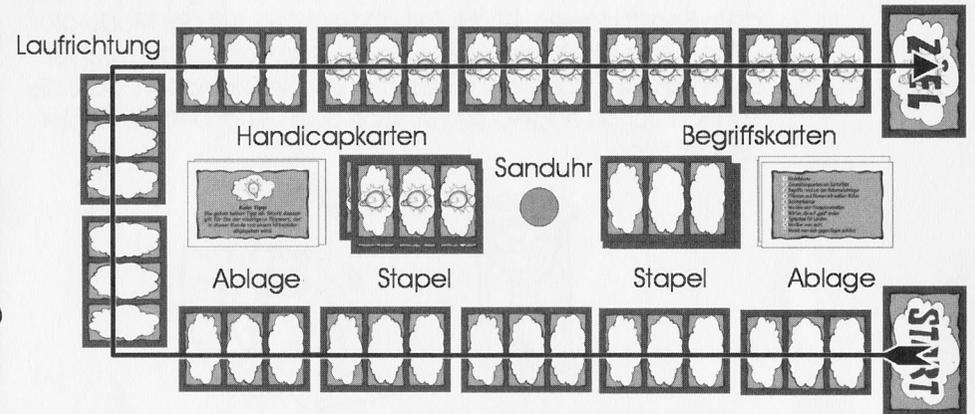
Spielzeit!

Als Spielplan fungieren die Rückseiten der obersten Begriffskarten und Handicapkarten sowie die Start- und die Zielkarte. Diese werden in einem U ausgelegt, wie auf der Abbildung weiter unten zu sehen ist.

Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt.

Die Sanduhr wird in die Tischmitte gestellt.

Mit den Begriffskarten und den Handicapkarten wird der Spielplan gelegt



Hinweis: Auf jeder Begriffskarte stehen immer 10 Begriffe. Es wird empfohlen, während eines Spiels immer nur die Begriffe mit ein und derselben Zahl zu benutzen (beispielsweise zunächst die 1er- und im nächsten Spiel dann die 2er-Begriffe usw.). Auf diese Weise wird verhindert, dass sich Begriffe zu schnell wiederholen.

Hinweis für spätere Partien: Je nach Platz und Laune können Sie natürlich auch andere Laufstrecken legen. Außerdem können Sie die Strecke variieren.

- Sie können mehr oder weniger Karten beider Sorten auslegen und so die Spieldauer verändern.
- Eine weitere Möglichkeit ist es, die Handicapkarten nicht nur an das Ende des Spielfeldes anzulegen, sondern eine oder zwei davon in das Spielfeld mit einzubauen. Jedoch sollten die Handicapkarten nicht zu nah an der Startkarte liegen.



Spielzeit!

**Moderator
liest Begriff vor
und dreht
Sanduhr um**

Spielverlauf:

Ein Spieler wird als Startspieler bestimmt. Er ist für diese Runde der Moderator. Er nimmt die oberste Begriffskarte und liest den Begriff – entsprechend der zu Beginn festgelegten Zahl – laut und deutlich vor, dann legt er die Karte auf einen Ablagestapel. Anschließend dreht er die Sanduhr um. Die Zeit läuft...

Alle schreiben

Alle Spieler - also auch der Moderator - schreiben nun so schnell sie können so viele verschiedene Wörter wie möglich auf, die zu dem Begriff passen. Ist die Zeit abgelaufen, ruft der Moderator „Stopp“ und alle Spieler müssen augenblicklich mit dem Schreiben aufhören. Sollte der Moderator übersehen haben, dass die Sanduhr schon abgelaufen ist, kann auch jeder andere Spieler „Stopp“ rufen.



Dann wird verdeckt getippt

Jetzt heißt es tippen: Jeder Spieler wählt eine oder mehrere seiner Tippkarten aus und legt sie – zunächst verdeckt – vor sich ab. Damit legt er fest, wie viele Wörter er glaubt, anschließend vorlesen zu können. Vorsicht, nicht zu hoch tippen!

Tippkarten aufdecken

Haben alle Spieler getippt, werden die Tippkarten aufgedeckt. Hat ein Spieler mehrere Tippkarten ausgewählt, werden die Zahlen dieser Karten addiert. Damit ist ein Tipp von maximal 21 möglich.

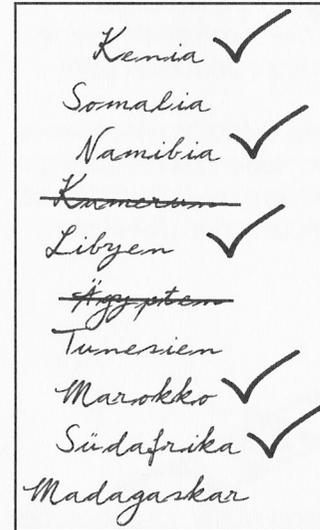
Mehrere Tippkarten eines Spielers werden addiert

Hinweis: Wer will, kann ein bißchen bluffen und z.B. gleich drei verdeckte Karten spielen, was natürlich die Mitspieler schwer beeindruckt. Dass es dann nach dem Aufdecken doch nur eine 6 ergibt (3+2+1), ist die Überraschung.



Spielzeit!

Der Spieler mit dem niedrigsten Tipp beginnt mit dem Vorlesen. Er wählt aus seinen Wörtern so viele aus, wie er getippt hat (und nicht mehr!), liest sie langsam – Wort für Wort – vor und hakt sie ab. Alle Mitspieler, die die gleichen Worte aufgeschrieben haben, müssen diese streichen. Kein Wort darf mehrmals genannt werden.



1. Kenia
2. Namibia
3. Südafrika
4. Marokko
5. Libyen

Spieler mit niedrigstem Tipp beginnt, dann derjenige mit zweitniedrigsten, usw.

Ein Spieler liest immer nur so viele Wörter vor, wie er getippt hat

Gleiche Wörter müssen gestrichen werden

Beispiel: Der Begriff lautete: „Afrikanische Länder“. Die Spielerin hat 10 Länder aufgeschrieben und eine „5“ getippt. Sie mußte schon 2 Worte streichen, bevor sie an die Reihe kam. Die 5 Wörter, die sie volas, hat sie mit Haken versehen.

Es empfiehlt sich, diejenigen Wörter auszuwählen und vorzulesen, von denen man glaubt, dass sie andere Spieler auch aufgeschrieben haben, um deren „Wortvorrat“ zu vermindern.

Danach liest der Spieler mit dem zweitniedrigsten Tipp als Zweiter von seinen verbliebenen Wörtern so viele vor, wie er getippt hat usw., bis alle Spieler mit dem Vorlesen an der Reihe waren.

Spielzeit!