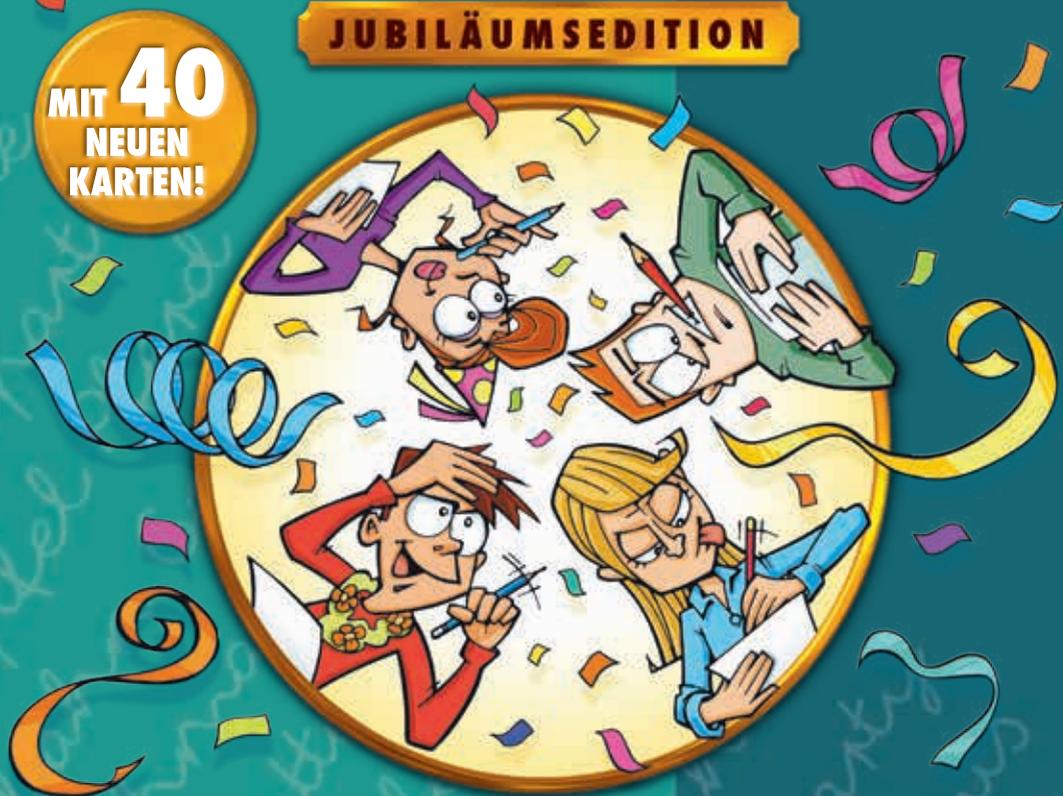


SPIELREGEL

HASTE WÖRTE?

JUBILÄUMSEDITION

MIT **40**
NEUEN
KARTEN!



**DAS KREATIVE
WORTSUCHSPIEL**

HUCH! & friends
HUCH!

HASTE WÖRTE?

JUBILÄUMSEDITION

DAS KREATIVE WORTSUCHSPIEL FÜR 3 BIS 8 SPIELER AB 10 JAHREN

Die Sanduhr läuft! Alle Spieler schreiben gleichzeitig möglichst viele passende Wörter zu der gestellten Aufgabe auf. Dummerweise müssen sie später alle Wörter wieder streichen, die im Laufe der Runde von anderen Spielern vorgelesen werden. Es ist also wichtig, möglichst originelle Wörter zu finden, auf die kein anderer Spieler kommt.

Diese Jubiläumsedition beinhaltet 40 neue Karten (Vetokarten, Doppelte-Punkte-Karten und neue Handicap- und Aufgabenkarten).

INHALT

- 1 Spielplan
- 148 Karten
- 8 Spielfiguren
- 1 Sanduhr
- 1 Block

48 Tippkarten mit den Zahlen
von 1 bis 6 in 8 Farben



8 Doppelte-Punkte-Karten



8 Vetokarten



20 Handicapkarten



64 Aufgabenkarten mit
insgesamt 640 Aufgaben

Zusätzlich benötigt jeder Spieler einen Stift.

SPIELVORBEREITUNG

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Mischt die **Aufgabenkarten** und die **Handicapkarten** separat und legt sie in zwei verdeckten Stapeln auf die Kartenfelder des Spielplans.

Jeder von euch erhält:

- 1 **Spielfigur** in der Farbe seiner Wahl und stellt sie auf das Startfeld auf dem Spielplan.
- 6 **Tippkarten** mit den Werten 1 bis 6 in derselben Farbe. Diese legt ihr erst mal verdeckt vor euch ab.
- 1 **Vetokarte**
- 1 **Doppelte-Punkte-Karte**
- 1 Blatt vom Block und einen Stift



Stellt die Sanduhr bereit und los geht's!

SPIELABLAUF

Einigt euch auf einen Spielleiter für die erste Runde. Am Ende einer Runde wechselt dieses Amt im Uhrzeigersinn. Der jeweilige Spielleiter erhält die Sanduhr.

Eine Runde besteht aus:

1. Wörter aufschreiben
2. Tipp abgeben
3. Wörter vorlesen und streichen

1. WÖRTER AUFSCHREIBEN

Der Spielleiter nimmt die oberste Aufgabenkarte vom Stapel: Auf jeder Karte stehen 10 durchnummerierte Aufgaben. Einigt euch zu Beginn der Partie auf eine Zahl. Während des Spiels werden immer nur Aufgaben mit dieser Zahl gestellt.

-
- 1 Womit man sich gegen Regen schützt
 - 2 Wörter, die mit „über-“ und/oder „unter-“ beginnen können
 - 3 Dinge mit einem Reißverschluss
 - 4 Frauennamen, die auf „-a“ enden
 - 5 Etwas typisch Gelbes
 - 6 Gründe für eine Kündigung im Job
 - 7 Wörter, die auf „-schein“ enden
 - 8 Nichtdeutsche Politiker/innen
 - 9 Dinge, die man beim Angeln braucht
 - 10 Jazzmusiker



Jeder Spieler darf einmal im Spiel eine Aufgabe für alle ablehnen. Dabei spielt es keine Rolle, ob er gerade Spielleiter ist oder nicht. Er legt dazu seine Vetokarte zurück in die Schachtel. Anschließend wird die Aufgabe der nächsten Karte vorgelesen.



Der Spielleiter liest nun die Aufgabe vor. Dann dreht er die Sanduhr um.

Alle Spieler, auch der Spielleiter, schreiben nun so viele Wörter wie möglich auf. Diese Wörter müssen natürlich alle Antworten zu der gestellten Aufgabe sein. Ist die Sanduhr abgelaufen, ruft der Spielleiter „Stopp“. Alle müssen jetzt sofort aufhören zu schreiben.

2. TIPP ABGEBEN

Jetzt kommen die Tippkarten ins Spiel. Mit diesen Karten legt ihr die Anzahl Wörter fest, die ihr glaubt, vorlesen zu können. Jeder von euch wählt eine oder mehrere seiner Tippkarten aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Wer mehrere Tippkarten ablegt, addiert ihre Werte. Auf diese Weise ist ein Tipp von maximal 21 möglich. Um zu punkten, muss der Spieler, der an der Reihe ist, so viele Wörter vorlesen können, wie er getippt hat.



Hinweis: Wer möchte, kann beim Abgeben seines Tipps auch bluffen und z.B. 3 Tippkarten verdeckt auf den Tisch legen. Was die Mitspieler schwer beeindruckt ist aber möglicherweise nur eine 6 (1 + 2 + 3).

3. WÖRTER VORLESEN UND STREICHEN

Haben alle Spieler getippt, werden die Tippkarten aufgedeckt. Der Spieler mit dem niedrigsten Tipp beginnt mit dem Vorlesen. Er wählt aus seinen Wörtern so viele aus, wie er getippt hat – nicht mehr! –, liest sie langsam vor und hakt sie ab. Alle Mitspieler, die die gleichen Wörter aufgeschrieben haben, müssen diese streichen und dürfen sie, wenn sie an der Reihe sind, nicht mehr vorlesen.

Tipp: Sucht am besten die Wörter aus, von denen ihr glaubt, dass eure Mitspieler sie ebenfalls aufgeschrieben haben. So verringert ihr deren „Wortvorrat“.

Danach liest der Spieler mit dem zweitniedrigsten Tipp von seinen verbliebenen Wörtern so viele vor, wie er getippt hat usw.



Beispiel:

Die Aufgabe lautet Typische Tiere in Afrika. Lisa hat 10 Tiere aufgeschrieben und eine 5 getippt. Sie musste schon 2 Wörter streichen, bevor sie an die Reihe kommt. Die Wörter, die sie vorliest, hakt sie ab.

Haben mehrere Spieler die gleiche Zahl getippt, lesen sie, beginnend beim Spielleiter dieser Runde, im Uhrzeigersinn vor.

Beispiel:

Sitzreihenfolge und Tipps sind wie folgt:
Anna 4, Benno 4, Leo 3, Lisa 4, Gerd 4, Max 3. Lisa ist Startspielerin. Als Erster liest Max vor, dann Leo. Es folgen Lisa, Gerd, Anna und Benno.



Wer so viele Wörter vorlesen konnte, wie er getippt hat, zieht seine Spielfigur sofort um die getippte Zahl vorwärts. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen. Wer seinen Tipp nicht erfüllen kann, weil er zu viele Wörter streichen musste, liest trotzdem alle Wörter vor, die ihm noch geblieben sind, bleibt mit seiner Figur aber stehen. Haben Mitspieler diese Wörter ebenfalls auf ihrem Zettel stehen, müssen sie diese natürlich auch streichen.

PUNKTE VERDOPPELN

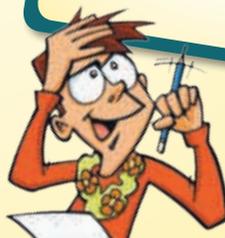
Wer möchte, kann einmal im Spiel seine Punkte verdoppeln. Nachdem die Aufgabe vorgelesen wurde, muss ein Spieler laut und deutlich angeben, dass er eine Doppelrunde spielt, und legt seine Doppelte-Punkte-Karte zurück in die Schachtel. Wer so viele Wörter vorlesen konnte, wie er getippt hat, zieht seine Spielfigur sofort um die doppelte Anzahl Punkte vorwärts.



Haben alle Spieler vorgelesen, beginnt die nächste Runde. Der linke Nachbar des Spielleiters erhält die Sanduhr und ist neuer Spielleiter. Er liest eine neue Aufgabe vor usw.

HANDICAP

Steht zu Beginn einer Runde der führende Spieler auf einem Feld mit Ausrufezeichen, dreht er die oberste Handicapkarte um und liest sie vor. Die Anweisung darauf gilt nur für ihn und nur in dieser Runde. Führen mehrere Spieler, müssen sie alle dieser Anweisung folgen.



SPIELLENDE

Erreicht eine Spielfigur das Ziel (den Startpfeil), endet das Spiel. Gewinner ist, wer als Erster auf oder über dieses Feld zieht. Gelingt dies in einer Runde mehreren Spielern, gewinnt derjenige, der am weitesten über das Ziel gezogen ist.

WELCHE WÖRTER SIND GÜLTIG, WELCHE NICHT?

Um unnötige Diskussionen zu vermeiden, sollten „typische“ Wörter verwendet werden. Man darf aber durchaus auch mal „Ungewöhnliches“ gelten lassen, wenn der Spieler es gut begründen kann.

Nur Typisches ist gültig

Beim Bäcker bekommt man Brot, Brötchen, Brezeln, Kuchen. Wörter wie Bohrmaschine, Leberwurst und Regenschirm sind ungültig.

Alle Wörter mit demselben Wortstamm müssen gestrichen werden

Als gleiche Wörter gelten Beugungen, Mehrzahl, Abkürzungen. Auch muss alles gestrichen werden, was auf diesem Wort aufbaut bzw. es beinhaltet. Lautet ein vorgelesenes Wort z.B. Doktor, müssen Doktorandin, Doktorand, Dr., Doktorhut, Urwalddoktor usw. gestrichen werden.

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

Geld, Zaster, Knete, Kohle haben nicht den gleichen Wortlaut und sind deshalb gültig.

Ein Wort, das in der Aufgabe enthalten ist, darf mehrfach verwendet werden.

Lautet die Aufgabe z.B. Milchprodukte, sind Wörter, die Milch enthalten, wie z.B. Magermilch, Milchshake, Trockenmilch, gültig.



Erkennt ein Spieler ein Wort nicht an, muss er sofort Einspruch erheben. Kommt es zu keiner Einigung, wird abgestimmt. Bei Gleichstand gilt das Wort als akzeptiert.

DAS SPIEL FÜR GRÖßERE GRUPPEN

Haste Worte? kann mit beliebig großen Gruppen in Teams gespielt werden. Hierfür teilen sich die Spieler in bis zu acht möglichst gleich große Gruppen auf.

Jede Gruppe bestimmt einen Schreiber, der die gesammelten Begriffe seines Teams notiert und nach dem Tippen laut vorliest. Passt beim Begriffesammeln auf, dass das gegnerische Team nichts von euch hört und nichts abgucken kann! Ab 20 Mitspielern bietet es sich an, mit einem neutralen Moderator zu spielen.



Autoren: Wolfgang Kramer,
Michael Kiesling

Illustration: kinetic

Design: Sabine Kondrolli,
HUCH! & friends

Redaktion: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm. Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren; Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

& friends
HUCH!