

Krazy

Family
Edition

Wordz

Das ultra-witzige
WortErfindeUndErrate-Spiel

Für 3–7 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: Dirk Baumann, Thomas Odenhoven, Matthias Schmitt
Redaktion: Stefan Brück · Design: Heiner Buck, Schwarzschild



Spielmaterial



98 Tippkarten (pro Farbe nummeriert von 1–14*)
7 Spielertableaus



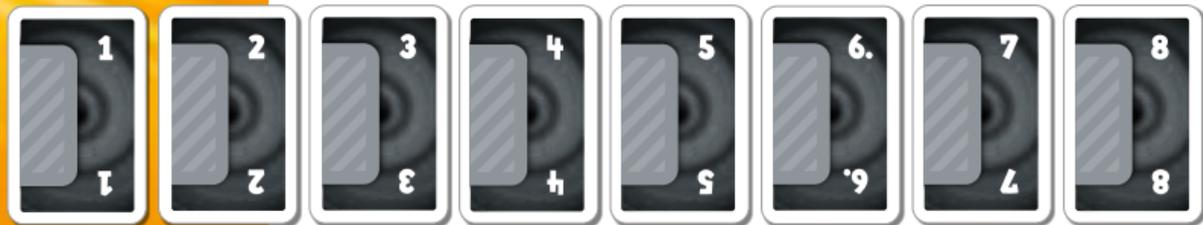
164 Aufgabenkarten (inkl. 10 Blanko-
 Karten für eigene Aufgaben**)

8 Zahlenkarten (Vorderseite: 1–8;
 Rückseite 9–14*)

Wohlschmecken
 Gewürz

Gerät im
 Fitness-Studio

Gerät im
 Fitness-Studio



48 Punkte-Chips (1er, 3er, 5er, 10er und 20er)



64 Buchstabenplättchen (22 Vokale, 42 Konsonanten)



* Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Tipp- und Zahlenkarten von 1–8. Ihr könnt es aber auch mit der Ausgabe „Nicht 100% jugendfrei!“ kombinieren und so mit bis zu 14 Spielern spielen. Dazu benötigt ihr dann auch die Tipp- und Zahlenkarten von 9–14. Mehr Details hierzu findet ihr ab S. 17

** Die 10 Blanko-Karten könnt ihr mit eigenen Aufgaben beschriften und in die restlichen Karten einmischen. Wollt ihr zunächst ohne sie spielen, legt sie in die Schachtel zurück.

Spielidee

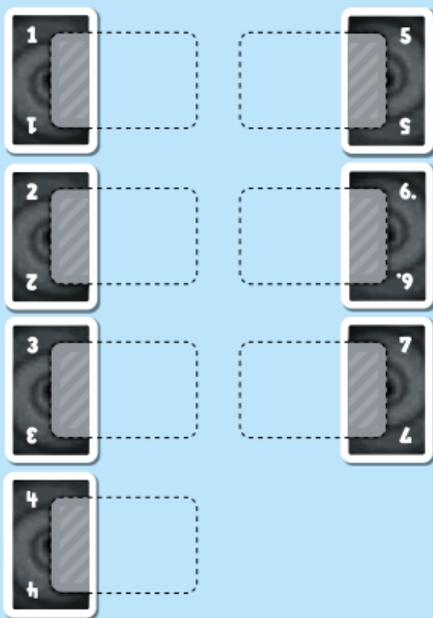
DABELDY? Was ist das denn bloß!? Ein australisches Beuteltier? Ein Schokoriegel? Oder doch eher eine seltene Krankheit – oder gar jemand besonders Schlaues? Keiner weiß es – und gerade das macht den mega-witzigen Spielspaß in diesem verrückten Worterfinde- und -errate-Spiel aus. Wer erschafft die lustigsten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

Spielvorbereitung

Jeder von euch erhält in der Farbe seiner Wahl:

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

Zahlenkarten-Auslage bei 6 Spielern



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

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

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

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

Legt **die Aufgabenkarten** als gut gemischten verdeckten Stapel in der Tischmitte bereit.
Breitet alle **64 Buchstabenplättchen** verdeckt in der Tischmitte aus.

Legt alle **Punkte-Chips** daneben, so dass sie jeder von euch gut erreichen kann.

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.

- 1 Der Startspieler mischt zunächst die Buchstabenplättchen in der Tischmitte. Dann gibt er reihum jedem Spieler (auch sich selbst) eine Aufgabenkarte vom verdeckten Stapel. *Achtung!* Jeder Spieler darf sich nur seine eigene Karte ansehen!
- 2 Jeder nimmt sich 9 verdeckte Buchstabenplättchen aus der Tischmitte: Genau **6 Konsonanten** (dunklere Rückseite) und **3 Vokale** (hellere Rückseite). Legt eure 9 Buchstaben *offen* neben euer Tableau.



- 3 Bildet mit diesen Buchstaben auf eurem Tableau ein Wort, das es *nicht* wirklich gibt, das aber zu eurer Aufgabe so gut wie möglich passen sollte.

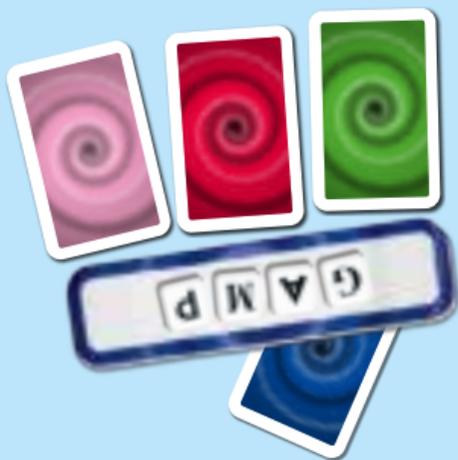
Beispiel: Lautet deine Aufgabe „Fernsehzeitung“, könntest du z.B. „GUX“ oder „SAU MA“ oder „DIWI X“ legen, aber nicht „HÖR ZU“ oder „TV HEUTE“ oder ...

Weitere Regeln fürs Bilden der Wörter findet ihr ab Seite 13.

- 4 Wer fertig ist, dreht sein Tableau um 180°, damit die Mitspieler das Wort besser lesen können.
Achtung! Ihr dürft eure eigenen Wörter bis zur Auswertung (Schritt 9) weder laut vorlesen noch andere Hinweise dazu geben, *denn hierdurch würdet ihr möglicherweise zu viel verraten!*
Die nicht benutzten Buchstaben könnt ihr bereits wieder verdeckt in die Tischmitte zurücklegen.



- 5 Gebt eure Aufgabenkarte, weiterhin *verdeckt*, an den Startspieler zurück. Hat er alle Karten zurückbekommen, nimmt er vom Nachziehstapel noch eine oder mehrere Aufgabenkarten *verdeckt* hinzu:
- Bei 3 bis 5 Spielern so viele, dass er insgesamt **6 Karten** hat;
 - bei 6 bzw. 7 Spielern noch genau 1 Karte, so dass er also insgesamt **7 bzw. 8 Karten** hat.
- 6 Der Startspieler mischt diese (6 bis 8) Aufgabenkarten *verdeckt* und legt sie dann eine nach der anderen *offen* auf die Zahlenkarten in der Tischmitte. Hierbei achtet er darauf, dass die Zahlen weiterhin sichtbar sind (s. Abb.). Nun sieht jeder, welche Aufgaben im Spiel sind.



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

Beispiel: Wurde deine Aufgabenkarte auf die Zahlenkarte 5 gelegt, schiebst du deine verdeckte Tippkarte mit der 5 halb unter dein Tableau.

- 8 Versucht nun, allen ausliegenden Wörtern eurer Mitspieler auf die Schliche zu kommen. Sobald ihr eine Vermutung habt, welches Wort zu einer Aufgabe gehört, legt eure entsprechende Tippkarte *verdeckt* vor diesem Tableau ab.

Beispiel: Wenn du glaubst, dass Sandras Wort „MOMMEL“ zur Aufgabenkarte „Etwas Aufblasbares“ (auf der Zahlenkarte 7) gehört, legst du deine Tippkarte mit der 7 *verdeckt* vor Sandras Tableau.

Das Auslegen eurer Tippkarten könnt ihr alle kreuz und quer und gleichzeitig tun, so lange, bis jeder vor jedem Mitspieler genau eine Tippkarte abgelegt hat.

Achtung! Nachdem ihr vor jedem Mitspieler eine Tippkarte abgelegt habt, bleiben 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, kommt es 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* tun!
 - Dann deckt er die Tippkarten vor seinem Tableau, eine Karte nach der anderen, auf.

Gerne darf er dies auch kommentieren ...

- Als letztes deckt er seine eigene Tippkarte auf, die halb unter seinem Tableau liegt. Nun ist klar, welcher Tipp richtig ist. Es werden Siegpunkte vergeben:

Der Wort-Erfinder erhält **für jeden richtigen Tipp** seiner Mitspieler **1 Punkt**. Jeder Mitspieler, der das Wort richtig erraten hat, erhält ebenfalls **1 Punkt**. Die Punkte nimmt sich jeder aus dem Vorrat in der Tischmitte.

Die Höhe 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.



Beispiel: *Udos Aufgabe liegt auf der 2er-Zahlenkarte. Conni, Franka und Hans haben ihre 2er-Tippkarte zu Udos Tableau gelegt, die anderen Mitspieler nicht. Udo nimmt sich 3 Siegpunkte aus der Tischmitte; Conni, Franka und Hans je 1.*

- 10 Jetzt liest der reihum nächste Spieler sein Wort (*erstmalig!*) laut vor, deckt die Tippkarten seiner Mitspieler auf und dann seine eigene. Wieder werden Siegpunkte verteilt. Dies geht reihum so weiter, bis jeder sein Wort 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 Wörter

- Zum Bilden eures Wortes dürft ihr beliebig viele eurer 9 Buchstaben benutzen, also 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 Wörter darf es in der deutschen Sprache nicht geben. Ebenso sind wie auch immer geartete Nachbildungen, Abkürzungen und Übersetzungen der eigenen Aufgabe nicht erlaubt.

Beispiel 1: Lautet die Aufgabe „Titel eines Actionfilms“, darf der Spieler nicht „FYLM“ oder „ÄKSHN“ legen (= Nachbildungen der Aufgabe) und auch nicht „MUWI“ (= Übersetzung der Aufgabe); erlaubt wären aber z.B. „DRANVOMA“, „STEB LASA“ oder etwas wie „WOUMM“ oder „PÄNG“ ...

Beispiel 2: Lautet die Aufgabe „TV-Quiz“, darf der Spieler nicht „KWISS“ oder „DV“ oder „TIFI“ legen; erlaubt wären aber z.B. „WISS“ oder „JUCH“. Deutlich kreativer wären Wörter wie „WÄ BYN E“, „MILINER“ oder „GÄVOUST“ ...

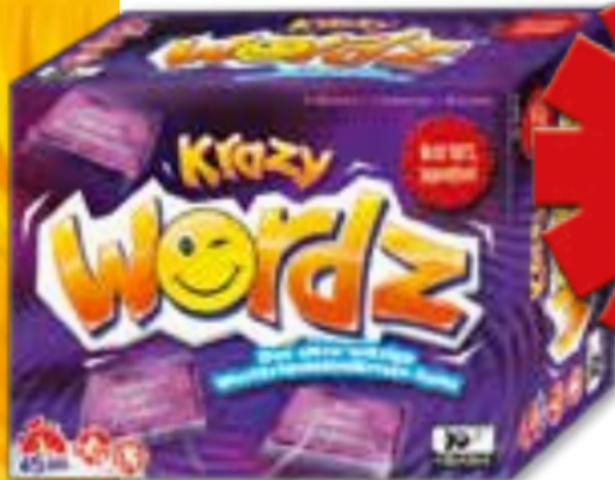
- Beim Wörter bilden solltet ihr immer beachten, dass es in „Krazy Wordz“ in erster Linie um Kreativität, Fantasie und vor allem Spaß geht. Und erst in zweiter Linie um Siegpunkte und Wettkampf. Also gerne mal „tricksen“,

aber nicht allzu unkreative, witzlose Wörter bilden!

- Beachtet stets, dass ihr vor der Auswertung keinerlei Hinweise zu eurem eigenen Wort geben dürft, insbesondere nicht, indem ihr es laut aussprecht.
- Versucht, beim Verteilen eurer Tippkarten nicht laut zu denken. *Ein Satz wie „Klingt ‚GROGUX‘ wie eine indische Göttin oder eher wie ein gefährliches Monster“ zeigt euren Mitspielern, dass beides nicht eure aktuelle Aufgabe ist.*



**Kennt ihr auch die andere Ausgabe
von „Krazy Wordz“?**



**Nicht 100%
jugendfrei!**

*Mit über 160 nicht immer ganz jugendfreien Aufgaben.
Frecher und „älter“, aber mindestens genauso lustig!*

Beide Versionen könnt ihr auch zusammen spielen, dann **mit bis zu 14 Spielern!**

Dazu müsst ihr bei der **Spielvorbereitung** lediglich folgende Dinge beachten:

- Legt immer genau so viele **Zahlenkarten** aus wie ihr Spieler seid (also bei 8 Spielern die Karten 1–8 oder bei 12 Spielern die Karten 1–12 usw.). Die Zahlen größer als 8 stehen auf der Rückseite der Zahlenkarten.
- Benutzt die **Tippkarten**, die den ausliegenden Zahlenkarten entsprechen.
- Legt immer alle 128 **Buchstabenplättchen** bereit. Beim Nehmen eurer Buchstaben müsst ihr lediglich darauf achten, dass ihr immer nur entweder **9 blaue** oder **9 violette** Plättchen nehmt, andernfalls könnte es euch passieren, dass ihr zu viele gleiche Buchstaben erwischt.

- Mischt alle **Aufgabenkarten** miteinander und legt sie als Stapel bereit. (Später könnt ihr die Karten wieder aufgrund ihrer verschiedenen Vorderseiten auseinander sortieren.)
- Benutzt alle Punkte-Chips und legt sie in einigen Haufen auf dem Tisch bereit. (Später könnt ihr die Chips wieder aufgrund ihrer verschiedenen Zahlenfarben auseinander sortieren.)
- *Achtung!* Es gibt ein **Punkte-Limit!** Wenn ihr mit mehr als 7 Spielern spielt, solltet ihr die Maximalpunktzahl, die ein Spieler mit seinem Wort gewinnen kann, auf 6 limitieren.

***Beispiel:** Hast du deinen Job gut gemacht und dein Wort wird von neun Mitspielern richtig erraten, erhältst du keine 9, sondern „nur“ 6 Siegpunkte! Aber das ist ja immer noch viel ...*

Alle weiteren Regeln bleiben wie im Spiel mit bis zu 7 Spielern.

H Ä V
F A N N

© 2016
F.X. Schmid GmbH
Postfach 1150 • D-83233 Bernau



