

WORD UP!

Ein Spiel für 2-10 flinke Wortakrobaten ab 8 Jahren.

*Schnell, etwas das gut riecht und mit „B“ beginnt? „B... B... Basilikum“!
Zu spät: Dein Nachbar hat schon „Blume“ gerufen und staubt die Karte ab.
Egal, beim nächsten Mal bist du bestimmt schneller. Oje, etwas, das mich
zum Lachen bringt mit „W“?*

SPIELMATERIAL

66 Themenkarten (blaue Rückseite)

60 blaue Themenkarten



6 gelbe Themenkarten



24 Buchstabenkarten (rote Rückseite)

je 1x jeder Buchstabe des Alphabets außer „Q“, „X“, „Y“



1 „Mischen“-Karte



SPIELZIEL

Die Spieler versuchen gleichzeitig zu einem bestimmten Thema ein Wort zu finden, das mit einem vorgegebenen Buchstaben beginnt. Wer zuerst eine richtige Lösung ruft, erhält die Themenkarte als Belohnung. Der Spieler, der als erster 7 Themenkarten besitzt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Die Themenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.
- Die Buchstabenkarten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel neben den Themenstapel gelegt.
- Beide Stapel sollten für alle Spieler gut sicht- und erreichbar liegen.
- Der jüngste Spieler wird Startspieler.

SPIELABLAUF

Kommt ein Spieler an die Reihe, deckt er die oberste Karte des Themenstapels auf und legt sie offen neben den Stapel.

Eine blaue Themenkarte wird aufgedeckt

Der Spieler liest die Themenkarte laut vor, sodass alle Spieler es hören können. Sie gibt vor, welche Eigenschaft das Wort, das gleich genannt werden muss, haben soll.

Anschließend deckt der Spieler zügig die oberste Karte des Buchstabenstapels auf und legt sie für alle Spieler gut sichtbar daneben. Um sich keinen Vorteil zu verschaffen, deckt der Spieler die Karte so auf, dass die Vorderseite zunächst von ihm weg zeigt, bevor er sie umdreht.



Jetzt überlegen sich alle Spieler gleichzeitig ein Wort, das die Vorgabe der Themenkarte erfüllt und mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnt.

Der erste Spieler, der eine richtige Lösung ruft, erhält die Themenkarte als Belohnung und legt sie verdeckt vor sich ab. Sollte unklar sein, ob das Wort passend ist, reicht es aus, wenn mindestens 1 anderer Spieler die Lösung anerkennt.

Die Buchstabenkarte wird unter den Buchstabenstapel geschoben. Anschließend kommt der Spieler, der die richtige Lösung genannt hat, an die Reihe und deckt eine neue Themenkarte auf, usw.

Eine gelbe Themenkarte wird aufgedeckt

Wird eine gelbe Themenkarte aufgedeckt, liest der Spieler sie ebenfalls laut vor. Sie enthält eine zusätzliche Bedingung, die das gesuchte Wort erfüllen muss. Der Spieler muss eine weitere, blaue Themenkarte aufdecken und vorlesen. Ist es wiederum eine gelbe Themenkarte, wird sie unter den Themenstapel geschoben und eine neue Karte gezogen, bis der Spieler eine blaue Themenkarte aufdeckt.

Anschließend wird wie oben beschrieben eine Buchstabenkarte aufgedeckt. Das gesuchte Wort muss sowohl die Bedingung der gelben Themenkarte erfüllen, als auch zur Vorgabe der blauen Themenkarte passen. Der Spieler, der als erster eine richtige Lösung ruft, erhält beide Themenkarten als Belohnung und legt sie verdeckt vor sich ab.

Hinweise zu den gelben Themenkarten:

- **ein Wort, in dem der Buchstabe 2-mal vorkommt:** Das gesuchte Wort muss den aufgedeckten Buchstaben genau 2-mal enthalten. Es muss nicht mit dem Buchstaben beginnen und er muss nicht 2-mal direkt hintereinander stehen.
- **ein Wort mit 6 Buchstaben:** Das gesuchte Wort muss aus genau 6 Buchstaben bestehen und mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnen.
- **ein Wort, das mit dem Buchstaben endet:** Das gesuchte Wort muss mit dem aufgedeckten Buchstaben enden, anstatt damit zu beginnen.
- **ein Wort, in dem der Buchstabe nicht vorkommt:** Der aufgedeckte Buchstabe darf in dem gesuchten Wort nicht vorkommen.
- **ein Wort mit mehr als 10 Buchstaben:** Das gesuchte Wort muss aus mehr als 10 Buchstaben bestehen und mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnen.
- **ein Wort, in dem 2 Buchstaben vorkommen:** Es wird eine 2. Buchstabenkarte aufgedeckt. Das gesuchte Wort muss beide aufgedeckten Buchstaben enthalten. Es muss nicht mit einem der beiden Buchstaben beginnen und die beiden Buchstaben müssen nicht direkt hintereinander stehen.

Die aufgedeckte Buchstabenkarte zeigt ein „M“ oder ein „W“

Ein aufgedecktes „M“ zählt immer auch als „W“ und umgekehrt. In beiden Fällen dürfen die Spieler Lösungen rufen, die mit „M“ oder „W“ beginnen.

Die „Mischen“-Karte wird aufgedeckt

Wird die „Mischen“-Karte aufgedeckt, werden alle Buchstabenkarten – inklusive der „Mischen“-Karte – gemischt und als neuer Buchstabenstapel bereitgelegt. Anschließend wird eine neue Buchstabenkarte aufgedeckt.

Mehrere Spieler rufen gleichzeitig eine Lösung

Alle Spieler entscheiden gemeinsam, welches die beste Lösung ist. Der entsprechende Spieler erhält die Themenkarte als Belohnung.

Kein Spieler ruft eine Lösung

Findet auch nach ungefähr 1 Minute kein Spieler eine passende Lösung, wird die Buchstabenkarte unter den Buchstabenstapel geschoben und eine neue Buchstabenkarte gezogen.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler mindestens 7 Themenkarten vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt.

Autor: Nikolay Pegasov **Illustration:** Sergey Dulin

© 2015 Hobby World. All rights reserved.

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2016 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de

