

# HASTE WÖRTE?

DAS KREATIVE WORTSUCHSPIEL

## SPIELZIEL

Die Sanduhr läuft: Alle Spieler schreiben gleichzeitig möglichst viele passende Wörter zu einer Aufgabe. 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.



# INHALT

110 Karten:

48 Aufgabenkarten  
mit insgesamt 480 Aufgaben

12 Handicapkarten

48 Tippkarten  
mit den Zahlen 1 bis 6 in 8 Farben

1 Startkarte

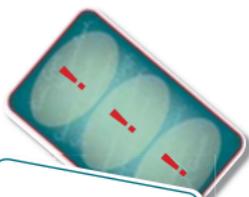
1 Zielkarte

8 Spielfiguren

1 Sanduhr

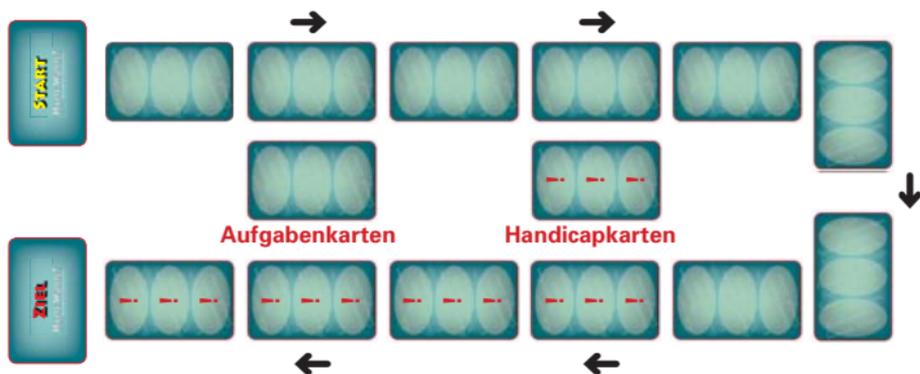
1 Block

Zusätzlich benötigt jeder  
Spieler einen Stift.



# VORBEREITUNG

Die **Aufgabenkarten** und die **Handicapkarten** werden separat gemischt und in zwei verdeckten Stapeln nebeneinander in die Tischmitte gelegt. **Start-** und **Zielkarte** sowie 8 **Aufgabenkarten** und 4 **Handicapkarten** werden mit der Rückseite nach oben zu einer Laufstrecke um die beiden Stapel gelegt (siehe Abbildung).



Jeder Spieler erhält die 6 **Tippkarten** in seiner Farbe mit den Werten 1 bis 6, die entsprechende **Spielfigur**, die er auf die Startkarte stellt, **Papier** und **Stift**. Die **Sanduhr** wird bereitgestellt.



# DAS SPIEL

Der älteste Spieler ist Spielleiter der ersten Runde. Am Ende einer Runde wechselt dieses Amt im Uhrzeigersinn. Der jeweilige Spielleiter erhält die Sanduhr.

## 1. Wörter aufschreiben

Der Spielleiter nimmt die oberste Aufgabenkarte vom Stapel und liest die Aufgabe für diese Runde vor. Dann dreht er die Sanduhr um.

### Hinweis

Auf jeder Karte stehen 10 Aufgaben. Der Spielleiter liest eine davon vor. Während eines Spiels sollten immer nur Aufgaben mit derselben Zahl vorgelesen werden.

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

- 1 Womit man sich gegen Regen schützt
- 2 Wörter, die mit „über“ 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



## 2. Tipp abgeben

Nun wählt jeder Spieler **eine oder mehrere seiner Tippkarten** aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Wer mehrere Tippkarten ablegt, addiert ihre Werte. Damit wird die Anzahl Wörter festgelegt, die ein Spieler glaubt vorlesen zu können. 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 ein bisschen 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. Es empfiehlt sich, die Wörter auszuwählen und vorzulesen, von denen man glaubt, dass die Mitspieler sie ebenfalls aufgeschrieben haben. So verringert man deren „Wortvorrat“.

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



~~Löwe~~  
Nashorn ✓  
Nilpferd ✓  
~~Giraffe~~  
Gorilla  
Schimpanse ✓  
Krokodil ✓  
Zebra  
Afrikanischer Wildhund  
Pavian ✓

#### 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. 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.



## SPIELENDE

Erreicht eine Spielfigur das Zielfeld, 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 Zielfeld gezogen ist.

## WELCHE WÖRTER SIND GÜLTIG, WELCHE MÜSSEN GESTRICHEN WERDEN?

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

### **1. Nur Typisches ist gültig.**

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

### **2. 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 Doktorin, Doktorand, Dr., Doktorhut, Urwalddoktor usw. gestrichen werden.

### **3. 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.

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

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

### **5. 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.

# VARIANTEN

## Die variable Laufstrecke

Die Laufstrecke kann beliebig variiert werden, indem mehr oder weniger Karten beider Sorten ausgelegt werden. Auch müssen nicht alle Handicapkarten direkt vor der Zielkarte liegen. Eine oder zwei können in die Laufstrecke mit eingebaut werden. Sie sollten aber nicht zu dicht an der Startkarte liegen.

## 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. Wer so viele Wörter vorlesen konnte, wie er getippt hat, zieht seine Spielfigur sofort um die doppelte Punktzahl vorwärts.

## Veto

Jeder Spieler darf einmal im Spiel eine Aufgabe ablehnen. Es wird dann die Aufgabe der nächsten Karte vorgelesen.



# DAS SPIEL FÜR GROSSGRUPPEN

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

Jede Gruppe bestimmt einen Schreiber, der die gesammelten Begriffe seines Teams notiert und nach dem Tippen laut vorliest. Ab 20 Mitspielern bietet es sich an, mit einem neutralen Moderator zu spielen.



# HASTE WORTE?

DAS KREATIVE WORTSUCHSPIEL

© 2009 HUCH & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

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

Autoren: Michael Kiesling, Wolfgang Kramer  
Illustration: Atelier Wilinski  
Grafik: HUCH & friends, Sandra Brandecker-Rist

