Spielmaterial

96 Tipkarten (pro Farbe nummeriert von 1–14*)
7 Spielerfarben

1x4 Aufgabenkarten (inkl. 32 Blanko-Karten für eigene Aufgaben**)
8 Zahlenkarten (Vorderseite: 1–8, Rückseite 9–14*)

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

64 Buchstabenplättchen (22 Vokale, 42 Konsonanten)

* Für diesen Spielumfang ist nur die Farbe unserer Wahl (z. B. Rot) relevant und wird zu Beginn festgelegt. Mehr zu den 100%igen Superkräften der Zahlenkarten und zu den Unterschieden zwischen den Tipp-Zahlen 9–14. Mehr Details hierzu findet ihr auf S. 17.

** Die 32 Blanko-Karten kommen für mit eigenen Aufgaben beschriftet, wie du es im Abschnitt Aufgabenkarten findest. Weiß die Gruppe bereits eine spielen, legt sie sie in den Schachtel zurück.

Spieldose

DARREUDY! Was ist das denn bloß?! Ein australisches Buchstabier! Ein Schulausflug? Oder ein Date mit einer sehr scharfen Krankheit – oder gar jemand besonders Schlaues? Keiner weiß es – und genau das ist der Clou! Du spielst mit eigenen Spielzeug! In diesem verrückten Wortfinde- und -errate-Spiel ist es deine Aufgabe, so viele Punkte wie möglich zu sammeln! Und wer ist dieser merkwürdige Spielzeugmann überhaupt?
Sorgen ist, wer nach solchen Runden die meisten Siegpunkte hat.

Spielvorbereitung

Jeder von euch erhält in der Farbe seiner Wahl:
- **die Tipkarten** (gemeine Anzahl wie unten beschrieben).
- **das Tablieau**, das jeder mit der Vorderseite nach oben vor sich hinstellt.

Legt **das Zahlenkarten** wie folgt in der Tischmitte:

3–5 Spieler:	**Zahlenkarten 1–6** (Tipkarten pro Spieler: 1–16)
4 Spieler:	**Zahlenkarten 1–7** (Tipkarten pro Spieler: 1–7)
7 Spieler:	**Zahlenkarten 1–8** (Tipkarten pro Spieler: 1–6)

Legt **die Aufgabenkarten** als gut gemischten verdeckten Stapel in der Tischmitte bereit. Bietet alle **64 Buchstabenplättchen** mischt in der Tischmitte aus.
Legt alle **Punkte-Chips** daneben, so dass sie jeder von euch gut erreichen kann.

Zahlenkarten-Anzeige bis 5 Spielern

Jeder nimmt sich 9 verdeckte Buchstabenplättchen aus dem Beutel. Genau **5 Vokale** (Buchstaben mit Rückseite) und **3 Vokale** (Reihen Rückseite). Legt eure 9 Buchstaben offen vor euch ab.

Bildet mit diesen Buchstaben auf eurem Tablieau ein Wort, das es nicht wirklich gibt, das aber zu eurer Aufgabe so gut wie möglich passen könnte.

Beispiel: Lautet deine Aufgabe „Armarbeitung", könntest du z. B. ein „Laut", „Ab-Mif" oder „Affe" legen, aber nicht „ZORZEN" oder „Ohr".

Weitere Regelhilfen bildest du ab Seite 12.

Wer fertig ist, drückt sein Tablieau ein Stück, damit die Mitspieler das Wort bewerten können.

Achtung! Du darfst zum eigenen Wort nicht laut sprechen (Schritt) – wenden laut zueinander noch andere Hinweise dazu geben, dann brechen wieder! Je möglicherweise zu viel verraten!

Die nicht benutzten Buchstaben kommt ihr bereits wieder verdeckt in die Tischmitte zurück.

Geht zum Aufgabenkarte, weiterhin verdeckt, an den Startspieler vorbei. Hat er alle Karten zurückbekommen, nimmt er neue Nachziehstapel und zieht neue Aufgabenkarten verdeckt hinzu.
Der 1:1 Spieler so viele, dass es insgesamt **4 Karten** hat.
bei 6 bzw. 7 Spielern noch genau 3 Karte, sodass er also insgesamt **7 bzw. 8 Karten** hat.

Der Startspieler mischt diese (in bis 8) Aufgabenkarten verdeckt und legt sie dann eine nach der anderen offen auf die Zahlen-karten in der Tischmitte. Hierbei achtet er darauf, dass die Zahlen weiterhin sichtbar sind (z. Abb.). Nun sieht jeder seine Aufgaben im Spiel sind.

Schließt nun kurz die Augen, die Zahl zeigt, welchen der vier eigene Aufgabenkarte legt, verdeckt unter eure Tablieau.

Beispiel: Wurde deine Aufgabenkarte auf die Zahlen-karte 3 gelegt, legst du deine verdeckte Tipkarte mit der 3 links unter deine Tablieau.

Versucht nun, allen ausliegenden Wörtern eure Mitspieler auf die Schliche zu kommen. Sobald ihr eine Vermutung habt, welches Wort zu eurer Aufgabe passt, legt ihr eine entsprechende Tipkarte verdeckt vor diesem Tablieau ab.

Beispiel: Könnte die glaubst, dass Sandra Wort „ARTMINEC" zur Aufgabenkarte „Name Arbeitsmarkt" paf der Zahlenkarte 7) gehört, legst du deine Tipkarte mit der 7 verdeckt vor Sandras Tablieau.

Das Auslegen eurer Tipkarten könnt ihr alle lenzu und quer und gleichzeitig tun, so lange, bis jeder vor jedem Mitspieler genau eine Tipkarte abgelegt hat.

Achtung! Nachdem ihr vor jedem Mitspieler eine Tipkarte abgelegt habt, bleiben Tipkarten übrig (entsprechend der Anzahl der vom Startspieler zuletzt offen liegen gelassenen Aufgabenkarte). Legt diese Karte, in einfach verdeckt neben eurem Tablieau ab.

Hat jeder vor jedem Mitspieler eine Tipkarte abgelegt, kommt es zur Auswertung. Der Startspieler beginnt:

- Er liest zunächst sein Wort vor, wie es ist, ohne es zu ausgesprochen werden sollte. Das darf er nun, wie bereits zuvor gesagt, nicht mehr ändern.
- Dann deckt er die Tipkarten vor seinem Tablieau, eine Karte nach der anderen, auf.

Gerne darf er dazu auch kommentieren …

- Als letztes deckt er seine eigene Tipkarte auf, die links unter seinem Tablieau liegt. Hier ist, welcher Tipp richtig ist. Es wenden Siegpunkte vergeben.

Der Wortfinder erhält **für jeden richtigen Tipp** seiner Mitspieler **1 Punkt**.
Die Aufgabenkarte erhält **für jeden richtigen Tipp** ebenfalls **1 Punkt**.
Die Punktepunkte gibt es für das eigene Wort nicht.

Die Höhe einer Punkte-Anzahl die ersten Mitspielern nicht offenlassen. Tauscht möglichst häufig Münzen Scheiben in passende größere oder kleinere Punkte-Chips um, damit ihr immer genug Platz habt.

Beispiel: Linda-Aufgabe legt auf der Zahlenkarte. Greta, Frankie und Hans haben ihre Zahlenkarten zu Linda. Schließ, gibt ein anderen Mitspielern nicht! Linda erhält also 3 Siegpunkte aus der Tischmitte. Greta, Frankie und Hans je 1.

Mitspieler gewinnen nur Tipkarten abgelegt hat.

Setzt hierzu den nächsten Spieler zum Wort *fertig!* laut vor. Nachdem alle Wörter und Aufgaben auf und dann seine eigenen. Wieder werden Siegpunkte wie bereits zuvor vergeben, wobei hier jeder sein Wort vorgelesen und ausgewertet hat.

Beendet die nächste Runde vor. Jeder nimmt seine Tipkarten wieder an sich und legt alle Buchstaben verdeckt zurück in die Tischmitte. Legt die benutzten Aufgabenkarten auf einen offenen Ablagestapel.

Der nehmen nächste Spieler wird Startspieler. Er mischt zunächst die Karten, die noch auf dem Stapel sind, an jeden eine neue Aufgabenkarte. Nehmt euch wieder 3 Vokale und 6 Konsonanten aus der Tischmitte usw …

Spielende

Nach 5 Runden endet das Spiel. Wer nun die meisten Punkte besitzt, ist Lewanen der Gleichstand gibt es mehrere Siegen

Tipps zum Legen der Wörter

- Zum Bilden eures Worts darft ihr beliebig viele eure 9 Buchstaben benutzen, also nur einen, einige oder auch alle Buchstaben. Ihr darft auch mehrere Wörter bilden, indem ihr das Leiten zwischen den entsprechen den Buchstaben lasst.

- Die gebildeten Wörter darft es in der deutschen Sprache nicht geben. Ebenso sind wie auch immer geurteilt Nachbildungen, Abkürzungen und Eigennamen der eigenen Aufgabe nicht erlaubt.

Beispiel: Lautet die Aufgabe „Tierischer Arbeitsfilm", darf der Spieler nicht „FEAR" oder „BEAVER" legen (= Nachbildungen der Aufgabenkarte) noch „BEAR" (Verwechslung der Aufgabenkarte), erlaubt wären aber „ZEBRADOME „TIER (dich während einen Arbeitsfilm).

Beispiel: Lautet die Aufgabe „Tierlaut" darf der Spieler nicht „ERRÖT" oder „ZIP" legen, erlaubt wären aber „BEEP", „BRAY", „ZOO" (Tierlaute) ermöglichen oder „BEAR" (= Tier), „MUNDA" oder „GRAUSAT"…

- Beim Worter bilden wollen die Inneren beachten, dass es in „Krazy Words" in einer Linie von Kreativität, Fantasie und vor allem Spaß geht. Und nicht in Gedanken um Sieggewinne und Wettkampf. Also gerne mal „tricksen", aber nicht allzu unkreativen, witzlose Worter bilden!
- Beachtet stets, dass ihr vor der Auswertung keinerlei Hinweise zu eurem eigenen Wort geben dürft, insbesondere nicht, indem ihr es laut ausprecht.
- Versucht, beim Verteilen eurer Tipkarten nicht laut zu denken. *Ein Satz wie „Klingt, GROUCH" wie eine niedliche Gottin oder eher wie ein gefährliches Monster?* zeigt eurem Mitspielern, dass deutlich nicht eure aktuelle Aufgabe ist.

Kennt ihr auch die andere Ausgabe von „Krazy Words"?

Mit über 150 nicht immer ganz jugendfreien Aufgaben. Frecher und „böser", aber mindestens genauso lustig!

Beide Versionen können oft auch zusammen spielen, dann **mit bis zu 14 Spielern!**
Dazu musst ihr bei der **Spielvorbereitung** lediglich folgende Dinge beachten:

- Legt immer genau so viele **Zahlenkarten** aus, wie ihr Spieler seid (also bei 5 Spielern die Karten 1–6 oder bei 12 Spielern die Karten 1–12 usw.). Die Zahlen größer als 6 stehen auf der Rückseite der Zahlenkarten.
- Benutzt die **Tipkarten**, die den ausliegenden Zahlen entsprechen.
- Legt immer alle 128 **Buchstabenplättchen** bereit. Beim Nehmen eurer Buchstaben mischt ihr lediglich darauf achten, dass ihr immer nur verdeckt **9 Vokale** oder **9 vokelte** Plättchen nehmt, andernfalls könnte es euch passieren, dass ihr zu viele gleiche Buchstaben erwischt.

- Mischt alle **Aufgabenkarten** miteinander und legt sie als Stapel bereit. Spielen 14 Spieler, nehmt ihr die Maximalaufzahl, die ein Spieler mit seinem Wort gewinnen kann, auf 6 Punkte.
- Achtung 1: Spielt ein **Punkte-Limit!** Wenn ihr mit mehr als 7 Spielern spielt, sollte die Maximalaufzahl (14), die ein Spieler mit seinem Wort gewinnen kann, auf 6 Punkte.
- Achtung 2: *Da können sich gut gemischt und dem Wort und wie neue Mitspielern nötig mindes erhöht da keine 3 verdeen- zwei 7 Siegpunkte! Aber das ist ja immer noch viel …*

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

© 2024
A.E. Schmidt GmbH
Postfach 1330 • 63303 Dreieich