



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Krazy WöRDz – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Die **Aufgabenkarten** werden als gemischter verdeckter Stapel bereit gelegt.
- Die **Buchstaben** werden verdeckt bereit gelegt.
- Jeder Spieler erhält die **Tippkarten** 1-6 (3-5 Sp.), 1-7 (6 Sp.) bzw. 1-8 (7 Sp.) und ein **Tableau** in seiner Farbe.
- Entsprechend der Tippkarten werden **Zahlenkarten** in der Tischmitte ausgelegt.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft über 6 Runden, die wie folgt ablaufen:

- Die Buchstaben werden gemischt und an jeden Spieler werden **3 Vokale** (dunkle Rückseite) **und 6 Konsonanten** (helle Rückseite) **verteilt**.
- Jeder Spieler erhält **1 Auftragskarte**.
- Gleichzeitig **kreieren** alle Spieler ein **Fantasiewort** aus ihren Buchstaben. Wenn sie fertig sind drehen sie ihr Tableau um 180° und geben ihre Auftragskarte verdeckt an den Startspieler zurück.
- Wenn alle Spieler fertig sind gibt der Startspieler noch so viele **Auftragskarten vom Stapel** dazu, dass er 6 Karten (3-5 Sp.), 7 Karten (6 Sp.) bzw. 8 Karten (7 Sp.) hat, mischt diese und legt sie **auf** die **Zahlenkarten** in der Mitte.
- Jeder Spieler schiebt nun die **Tippkarte**, die zur Zahlenkarte, auf der sein Begriff nun liegt verdeckt **unter** sein **Tableau**.
- Gleichzeitig legt jeder Spieler eine **Zahlenkarte neben** das **Tableau jedes Mitspielers**. Die Zahl gibt dabei an zu welchem Oberbegriff er vermutet, dass das Wort gehört.
- Wenn alle Spieler fertig sind, werden vom Startspieler ausgehend alle Begriffe gewertet. Für jede **richtig gelegte Zahlenkarte** erhalten der jeweilige Spieler und der Tipper einen **Punkt**.
- Die **Aufgabenkarten** werden **abgelegt**, die **Buchstaben zurück** gelegt und jeder Spieler erhält seine **Tippkarten zurück**.

Spielende:

Nach sechs Runden, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Krazy WöRDz – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- **Aufgabenkarten** und **Buchstaben** als gemischten verdeckten Stapel bereit gelegt.
- Pro Spieler: 1 **Tableau** und **Tippkarten** 1-6 (3-5 Sp.), 1-7 (6 Sp.) bzw. 1-8 (7 Sp.)
- **Zahlenkarten** (entsprechend Tippkarten) auslegen.

Spielablauf:

Spiel verläuft über 6 Runden:

- Spieler erhalten **3 Vokale, 6 Konsonanten** und **1 Auftragskarte**
- Gleichzeitig **kreieren** alle Spieler ein **Fantasiewort**
- Danach: **Auftragskarten** auf Anzahl der Zahlenkarten **auffüllen, mischen** und **auslegen**
- Jeder schiebt **Tippkarte** die zur Zahlenkarte passt, **unter sein Tableau**
- Gleichzeitig legen Spieler **Tippkarten neben** die **Tableaus der Mitspieler**
- Danach Wertung: für jede **richtige Tippkarte 1 Punkt** für Wortschöpfer und Tipper
- **Aufgabenkarten ablegen, Buchstaben zurück** und **Tippkarten zurück**

Spielende:

- Nach sechs Runden: Spieler mit den **meisten Punkten ist Sieger**