

VON ÄH BIS Z

Für 3 bis 8
Personen

Das
verrückte
Erklärspiel!



Worum geht's?

Erkläre deinem Team möglichst viele Begriffe, bevor die Sanduhr abläuft. Du darfst aber nur Wörter mit den ausliegenden Anfangsbuchstaben sagen. Weißt du nicht weiter, deckst du noch mehr Buchstaben auf – bis dir die Karten ausgehen oder die Zeit um ist! Welches Team findet die richtigen Worte?

„Schwimmt! Schuppen! Äh ...“ – Na, welcher Begriff wird hier gesucht? Keine Ahnung? Nächster Buchstabe:

„Wasser! Wels!“ Der Fisch natürlich!



Das ist drin:

70 Begriffskarten (mit je 5 Begriffen)

26 Buchstabenkarten (des deutschen Alphabets)

4 Sonderkarten (für die optionale Variante)

1 Sanduhr (ca. 90 Sekunden)

So macht ihr das Spiel startklar:

Teilt euch möglichst gleichmäßig in zwei Teams auf: Team Äh und Team Z. Mischt die Begriffskarten und die Buchstabenkarten und legt sie als Stapel in der Tischmitte bereit. Daneben stellt ihr die Sanduhr.

So wird's gespielt:

Ihr spielt über 12 Runden. In jeder Runde erklärt und rät ein Team, während das andere kontrolliert. Danach tauscht ihr die Rollen. Wer die meisten Begriffe errät, gewinnt!

Team Äh beginnt.

Du erklärst zuerst? Dann hast du 90 Sekunden Zeit, deinem Team möglichst viele Begriffe zu erklären. Nimm dir die gemischten Buchstabenkarten lege sie als Stapel verdeckt vor

dir aus. Das andere Team nennt nun eine Zahl von 1 bis 5. Erkläre in dieser Runde jeweils den entsprechenden Begriff auf den Karten. Ziehe eine Begriffskarte und schau dir den Begriff geheim an, den du deinem Team erklären musst. Dann drehe sofort die Sanduhr um! Ziehe eine Buchstabenkarte und lege sie offen vor dir aus.



Wie erkläre ich den aktuellen Begriff?

- Du darfst nur Wörter sagen, die mit den ausliegenden Buchstaben beginnen.** Am Anfang steht dir nur ein Buchstabe zur Verfügung, später kommen aber noch mehr hinzu.
- Dir fehlen die Worte?** Dann darfst du immer beliebig viele weitere Buchstabenkarten ziehen und vor dir auslegen.
- Alle anderen aus deinem Team dürfen beliebig oft raten.** Falsche Rateversuche geben keinen Punktabzug.

Was ist erlaubt?

- Wörter, die mit den momentan ausliegenden Buchstaben beginnen
- Wörter, die im Duden stehen
- Eigennamen

Was ist nicht erlaubt?

- Hinweise, die das Wort oder Teile des Wortes enthalten (z. B. „Haifisch“, wenn das gesuchte Wort „Fisch“ lautet)
- Geräusche, Bewegungen oder Fingerzeige, ohne dass es eine Sonderkarte erlaubt

Beispiel: Du sollst deinem Team den Begriff „Kuh“ erklären. Vor dir liegen bereits die Buchstabenkarten „F“ und „S“. Du könntest z. B. sagen: „Flecken“ oder „Schokolade“. Oder du deckst noch eine weitere Buchstabenkarte auf und hoffst auf das „M“, um „Macht meistens Muh!“ rufen zu können. Manchmal könnt ihr aus den verfügbaren Buchstaben nämlich auch Sätze bilden!



Jemand aus deinem Team errät den Begriff?

- Super, ihr kriegt einen Punkt! Legt die erratene Begriffskarte dazu offen auf einen Punktestapel vor euch: je mehr, desto besser! Sammelt darauf alle von eurem Team erratenen Karten.
- Dann legt dein Team alle offen ausliegenden Buchstabenkarten zur Seite. Ihr dürft sie in dieser Runde nicht mehr verwenden.
- Ziehe sofort eine neue Begriffskarte! Erkläre wieder den Begriff der anfangs genannten Zahl. Dazu darfst du beliebig viele neue Buchstabenkarten aufdecken.
- Buchstabenkarten sind aufgebraucht? Dann darfst du noch so lange mit den vor dir ausliegenden Buchstaben Wörter bilden bis die Sanduhr abgelaufen ist.

Hinweis: Du erklärst, doch niemand errät den Begriff? Dann darfst du diesen Begriff überspringen. Aber: Die Begriffskarte musst du dem gegnerischen Team als Punkt geben.

Was macht das gegnerische Team?

Das gegnerische Team kontrolliert: Ihr überprüft die Sanduhr und achtet auf Fehler beim Erklären.

Das andere Team macht einen Fehler? Dann gehört die Begriffskarte sofort euch. Legt sie auf euren Punktestapel.

Die Sanduhr ist abgelaufen?

Dann ist das andere Team an der Reihe. Es erhält alle Buchstabenkarten.

Welches Team gewinnt?

Das Spiel endet nach 12 Runden. Jedes Team war dann 6-mal an der Reihe. Zählt die gesammelten Karten auf euren Punktestapeln. Das Team mit den meisten Karten gewinnt!



Die Sonderkarten

Die Sonderkarten könnt ihr zu Spielbeginn unter die Buchstabenkarten mischen. Sie sind optional und erlauben euch, den gesuchten Begriff anders zu erklären. Mischt sie nach jeder Runde wieder unter die Buchstabenkarten.



Joker (2x):

Sage ein Wort deiner Wahl, ohne die ausliegenden Buchstaben zu beachten!



Geräusch:
Mache ein passendes Geräusch oder summe etwas.



Fingerzeig:
Zeige auf etwas oder mache eine Handbewegung!

Ihr spielt zu dritt?

Dann spielt ihr in wechselnden Zweierteams über 9 Runden. So seid ihr alle 6-mal an der Reihe. Ihr habt alle einen eigenen Punktestapel! **Du fängst an?** Dann erklärst du die Begriffe in 90 Sekunden der Person links von dir. Die dritte Person gibt die Zahl des Begriffs vor.

Der Begriff wurde erraten? Dann legst du die Begriffskarte offen auf deinen Punktestapel. Die Person links von dir zieht ebenfalls eine Begriffskarte und legt sie offen auf ihren Punktestapel.

Die Sanduhr ist abgelaufen? Dann wechselt ihr die Rollen im Uhrzeigersinn. Wer eben geraten hat, erklärt nun! Du hast am Ende die meisten Karten auf deinem Punktestapel?

Glückwunsch, du hast gewonnen!



Lizenzgeber: www.whitecastle.at

© 2023 mooses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90156


mooses.

Autor: Jürgen Heel
Grafik / Gestaltung: crosscreative
Redaktion: Tobias Weierstraß
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Claire Deutsch