

BLITZ

Das Wortkettenspiel

ZEBRA

STRONAUT

Das ist drin:

99 Bildkarten
3 Jokerkarten

Darum geht's:

In diesem Spiel ist Schnelligkeit gefragt! Findet auf den ausliegenden Bildkarten so schnell wie möglich eine Wortkette aus genau drei Begriffen und sammelt die meisten Punkte.

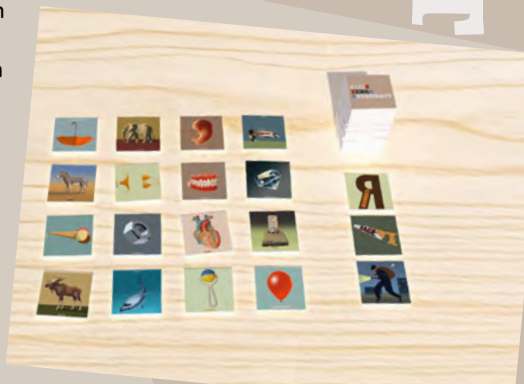
So macht ihr das Spiel startklar:

Legt mit den Bildkarten für alle gut sichtbar ein **4x4-Raster** in die Tischmitte. Das ist eure **offene Auslage**. Die restlichen Bildkarten bilden den Nachziehstapel. Diesen legt ihr verdeckt neben die offene Auslage.

Legt die **drei Jokerkarten** neben den Nachziehstapel.

Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch, ohne die Jokerkarte „Dieb“ zu spielen. Legt sie in die Schachtel zurück.

In späteren Partien fügt ihr den „Dieb“ dann hinzu.



So wird's gespielt:

Bei **Blitz Zebra Astronaut** spielt ihr alle gleichzeitig. Während des Spiels sucht ihr in der offenen Auslage nach Wortketten.

Was ist eine Wortkette? Eine Wortkette besteht immer aus genau drei Wörtern, welche auf eine bestimmte Art zusammenhängen, und zwar: **Das nächste Wort muss immer mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes beginnen.**



Nun geht es los mit der Wortketten-Suche! Schaut euch dazu alle gleichzeitig die Bildkarten in der Auslage **genau** an und versucht, so schnell wie möglich eine gültige Wortkette zu finden. Wenn du eine Wortkette gefunden hast, rufst du: „**Wortwirbel!**“ Nun zeigst du in der richtigen Reihenfolge auf die Bildkarten, die zu deiner Wortkette gehören, und sagst das jeweilige passende Wort dazu.

Hinweis: Die Punkte auf den Bildkarten helfen euch. Sie zeigen euch, wie viele Buchstaben das Wort hat, das zum Bild auf der Karte gehört. So könnt ihr überprüfen, welches Wort die Bildkarte zeigt. Außerdem findet ihr am Ende der Anleitung eine Übersicht mit den richtigen Wörtern zu den Bildern.



Was ist eine **gültige** Wortkette?

■ Sie besteht aus genau drei Wörtern.



■ Die Bilder der Wortkette sind richtig benannt. Nehmt zur Überprüfung die Liste am Ende der Anleitung.

■ Das jeweils nächste Wort beginnt mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes.



Hinweis: Es kann sein, dass ihr gleichzeitig eine Wortkette findet. Dann einigt euch, wer schneller war.

Das warst du? Dann zeige deine Wortkette wie zuvor beschrieben.

Deine Wortkette ist gültig? Glückwunsch, du darfst dir die drei Bildkarten deiner Wortkette aus der Auslage nehmen. Lege sie offen und für alle sichtbar als Stapel vor dir ab. Dies ist dein persönlicher Punktestapel.

Deine Wortkette ist ungültig? Das ist schade. Lass die Bildkarten in der Auslage liegen. Ihr alle dürft sofort weiter nach einer gültigen Wortkette suchen.

Nachdem jemand von euch eine gültige Wortkette gefunden hat, füllt ihr die offene Auslage wieder mit drei Bildkarten vom Nachziehstapel auf. Dann spielt ihr wie zuvor beschrieben weiter. Sucht wieder alle gleichzeitig nach einer gültigen Wortkette!

So endet das Spiel:

Das Spiel endet, sobald alle Bildkarten vom Nachziehstapel aufgebraucht sind und ihr mit den restlichen Bildkarten in der Auslage keine gültige Wortkette mehr bilden könnt.

Zählt nun alle eure gesammelten Bildkarten aus eurem persönlichen Punkte-stapel. Die Person mit den meisten Bildkarten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Jokerkarten:

Die Jokerkarten sind nützlich und helfen euch beim Bilden der Wortketten. Setzt sie geschickt ein, um die Wörter hilfreich zu verändern! Du hast eine Wortkette gefunden und „**Wortwirbel!**“ gerufen? Dann darfst du genau eine Jokerkarte verwenden.

Rückwärts – Mit dem Joker **Rückwärts** könnt ihr ein Wort umdrehen und rückwärts in eure Wortkette einbauen.

Beispiel: Ted möchte eine Wortkette aus „GEBISS“, „MAUS“ und „MOND“ bilden. „MAUS“ passt nicht in die Wortkette. Mit der Jokerkarte kann er „MAUS“ umdrehen zu „SUAM“. Damit hat er nun eine gültige Wortkette: „GEBISS – **RÜCKWÄRTS** – SUAM – MOND“.



Säge – Mit der **Säge** könnt ihr den ersten oder letzten Buchstaben „absägen“ und habt somit einen anderen Anfangs- oder Endbuchstaben.

Beispiel: Dagny braucht für ihre Wortkette ein Wort, welches mit einem „R“ endet. Es liegt keins in der Tischmitte. Sie nimmt das „ZEBRA“ und sägt den letzten Buchstaben ab, sodass es nur noch „ZEBR“ ist. Jetzt kann sie ihre Wortkette weiterbilden und mit einem „R“ starten. Sie zeigt auf die Karten „HERZ – **SÄGE** – ZEBR – ROBOTER“.



Hinweis: Beim benutzen der Jokerkarten „**Säge**“ und „**Rückwärts**“ müsst ihr das Wort richtig sagen. Ihr habt das Wort falsch gesagt? Dann müsst ihr eine Runde aussetzen.

Dieb – Der **Dieb** macht das Spiel anspruchsvoller und sollte erst nach einigen Partien verwendet werden. Mit dieser Jokerkarte nutzt ihr eine offene Bildkarte auf einem beliebigen Punktestapel. Habt ihr auf diese Weise eine gültige Wortkette gebildet, nehmt ihr die zwei Bildkarten aus der Auslage sowie die „geklaute“ Bildkarte und legt sie auf euren Punktestapel.



Beispiel: Freya möchte gerne eine Wortkette mit folgenden Wörtern bilden: „LIBELLE“ und „TROMMEL“. Die zwei Wörter bilden keine gültige Wortkette. Alina hat auf ihrem Punktestapel eine Karte mit „EIS“ liegen. Freya benutzt diese Karte und hat eine gültige Wortkette: „TROMMEL – LIBELLE – **DIEB** – EIS“. Sie legt die drei Bildkarten „TROMMEL“, „LIBELLE“ und „EIS“ auf ihren eigenen Punktestapel.

Spielvariante für Fortgeschrittene:

Wenn ihr schon ein paar Runden **Blitz Zebra Astronaut** gespielt habt und mehr Herausforderung sucht, empfehlen wir euch diese Variante: Legt zu Beginn kein 4x4-Raster in die Tischmitte, sondern ein 3x3-Raster. Anschließend spielt ihr mit den zuvor beschriebenen Regeln. Zusätzlich könnt ihr nicht nur einen Joker für eure Wortkette verwenden, sondern mehrere miteinander kombinieren.



ALLE KARTEN



AFFE



AMEISE



ANKER



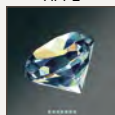
BRIEF



BROT



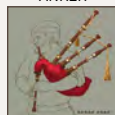
DECKEL



DIAMANT



DORNEN



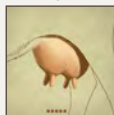
DUELSACK



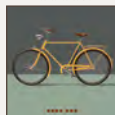
ERBSE



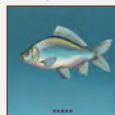
ESEL



EUTER



FAHRRAD



FISCH



FLASCHE



GRAB



HAI



HAND



HERZ



HOCKER



HUF



KÜKEN



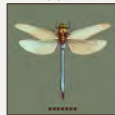
LABYRINTH



LAMA



LENKRAD



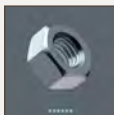
LIBELLE



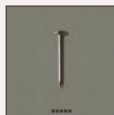
LIPPENSTIFT



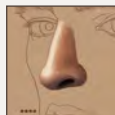
MUNDHARMONIKA



MUTTER



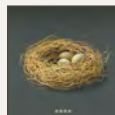
NAGEL



NASE



NASHORN



NEST



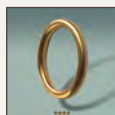
REH



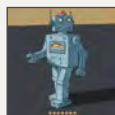
REIFEN



REVOLVER



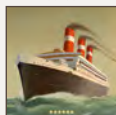
RING



ROBOTER



ROCK



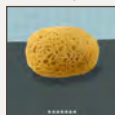
SCHIFF



SCHMETTERLING



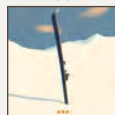
SCHUH



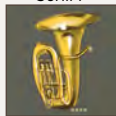
SCHWAMM



SENF



SKI



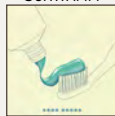
TUBA



TÜR



TURM



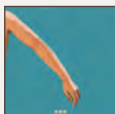
ZAHNPASTA



ZEBRA



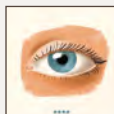
ZWERG



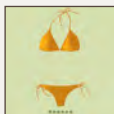
ARM



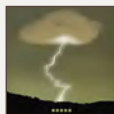
ASTRONAUT



AUGE



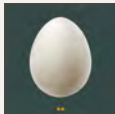
BIKINI



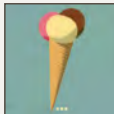
BLITZ



BLUT



EI



EIS



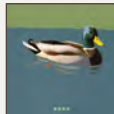
ELCH



ELEFANT



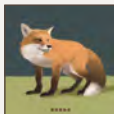
EMBRYO



ENTE



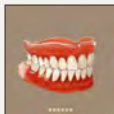
FROSCH



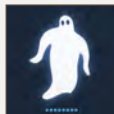
FUCHS



GABEL



GEBISS



GESPENST



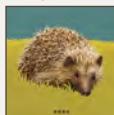
GIFT



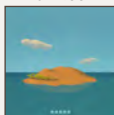
HUHN



HUT



IGEL



INSEL



KAMM



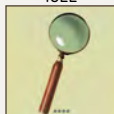
KORB



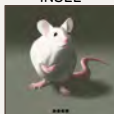
LÖWE



LUFTBALLON



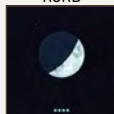
LUPE



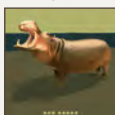
MAUS



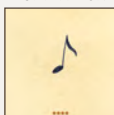
MISTGABEL



MOND



NILPFERD



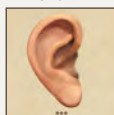
NOTE



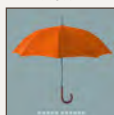
NUDELHOLZ



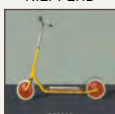
NUSS



OHR



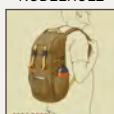
REGENSCHIRM



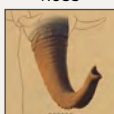
ROLLER



ROSE



RUCKSACK



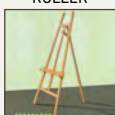
RÜSSEL



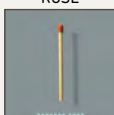
SACK



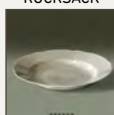
SCHAF



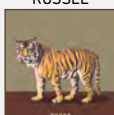
STAFFELEI



STREICHHOLZ



TELLER



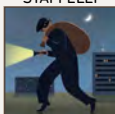
TIGER



TISCH



TROMMEL



DIEB



RÜCKWÄRTS



SÄGE

Der Autor und die Spiele-Redaktion danken allen Testspieler*innen aus Kempen, Grevenbroich, Kassel, Wien und vom Möhnesee für die wertvollen Spieletests.

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik helfen wir euch gerne weiter unter:
privatkundenservice@moses-verlag.de

Der Verlag behält sich das Text- und Data-Mining nach § 44b UrhG vor,
was hiermit Dritten ohne Zustimmung des Verlages untersagt ist.

Digitale Anleitungen, Übersetzungen und Lösungen findet ihr auf
www.moses-verlag.de/spielanleitungen/



Art.-Nr.: 90941
1. Auflage 2025

Autor: Hubert Warter
Lizenzgeber: White Castle
Illustrator: Hubert Warter
Grafik / Gestaltung: crosscreative
Redaktion: Laura Möhrath
Lektorat: Christian Hildenbrand
Herstellung: Claire Deutsch

© 2025 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich

