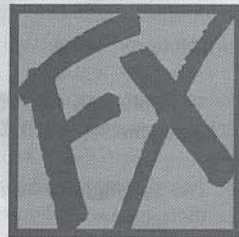


W. Kramer - M. Kiesling

HASTE W[💡]ORTE?



Haste Worte?

Darauf kommt's an: Zu über 500 Überbegriffen so viele Wörter so schnell wie möglich zu finden und aufzuschreiben. Nichts wäre leichter als das, wenn die Spieler nicht tippen müssten, wie viele ihrer Wörter sie später wohl vorlesen können. Je höher der Tipp, desto mehr Punkte. Aber auch: desto später das Vorlesen.

Und das bedeutet, dass die lieben Mitspieler vorher an die Reihe kommen. Und alles, was sie vorlesen, muss man selbst streichen! So bleiben von vielleicht 13 Wörtern plötzlich 10, dann 6 und schließlich gerade mal noch 3 übrig. Zu wenig? Pech, die Spielfigur kann leider nicht vorgerückt werden.

Sieger ist, wer schließlich, nach vielem Tippen und noch mehr Wörtern, das Zielfeld als Erster erreicht.

Spielmaterial:

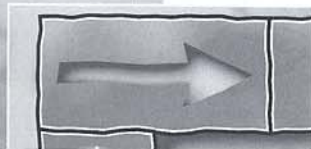
1 Spielplan, 8 Spielfiguren, 4 Blöcke, 8 Bleistifte, 84 Begriffskarten, 48 Tippkarten, 12 Sonderkarten, 1 Sanduhr

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielfigur in der Farbe seiner Wahl,
- 6 Tippkarten mit den Werten 1 - 6 in der Farbe seiner Spielfigur,
- 1 Bleistift,
- Blätter zum Notieren seiner Wörter.

Jeder Spieler erhält:
1 Spielfigur
6 Tippkarten
1 Bleistift
Blätter



Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet.

Die Spielfiguren werden auf das Startfeld (Pfeil) gestellt.

Die Begriffskarten werden gut gemischt und mit der Rückseite (Fragezeichen) nach oben auf das entsprechende Feld des Spielplanes gelegt.

Hinweis: Auf jeder Begriffskarte stehen immer 6 Begriffe.

Es wird empfohlen, während eines Spiels immer nur die Begriffe mit ein und derselben Zahl zu benutzen (beispielsweise zunächst die 1er - und im nächsten Spiel dann die 2er usw.). Auf diese Weise wird verhindert, dass sich Begriffe zu schnell wiederholen.

Die Sanduhr wird auf dem Spielplan bereitgestellt.

Die Sonderkarten (Glühbirne) bleiben aus dem Spiel. Sie werden nur für die erweiterte Version benötigt.

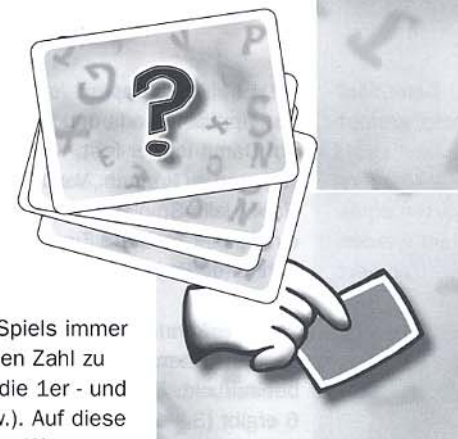
Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er ist für diese Runde der Moderator.

Er nimmt die oberste Begriffskarte vom Stapel und liest den Begriff – entsprechend der zu Beginn festgelegten Zahl – laut und deutlich vor, dann legt er die Karte auf die Ablagefläche des Spielplans. Anschließend dreht er die Sanduhr um. Die Zeit läuft ...

Alle Spieler (also auch der Moderator) schreiben nun so schnell sie können so viele verschiedene Wörter wie möglich auf, die zu diesem Begriff passen.

Ist die Zeit abgelaufen, ruft der Moderator „Stopp“ und alle Spieler müssen augenblicklich mit Schreiben aufhören.



Moderator liest Begriff vor und dreht Sanduhr um

Alle schreiben möglichst viele Wörter auf

Dann wird verdeckt getippt

Mehrere Tippkarten eines Spielers werden addiert

Spieler mit niedrigstem Tipp beginnt, dann derjenige mit zweitniedrigstem usw.

Ein Spieler liest immer nur so viele Wörter vor, wie er getippt hat

Gleiche Wörter müssen gestrichen werden

Jetzt heißt es tippen: Jeder Spieler wählt eine oder mehrere seiner Tippkarten aus und legt sie - zunächst verdeckt - vor sich ab. Damit legt er fest, wie viele Wörter er glaubt, anschließend vorlesen zu können. Vorsicht, nicht zu hoch tippen! Haben alle Spieler getippt, werden die Karten aufgedeckt. Hat ein Spieler mehrere Tippkarten ausgewählt, werden diese Zahlen addiert. Damit ist ein Tipp von maximal 21 möglich.

Wer will, kann ein bisschen bluffen und z.B. gleich drei verdeckte Karten spielen, was natürlich die Mitspieler schwer beeindruckt. Dass es dann nach dem Aufdecken doch nur eine 6 ergibt (3 + 2 + 1), ist die Überraschung.

Der Spieler mit dem niedrigsten Tipp beginnt mit dem Vorlesen. Er wählt aus seinen Wörtern so viele aus, wie er getippt hat (und nicht mehr!), liest sie langsam – Wort für Wort – vor und hakt sie ab. Alle Mitspieler, die die gleichen Wörter aufgeschrieben haben, müssen diese streichen. Kein Wort kann mehrmals genannt werden.

Es empfiehlt sich, diejenigen Wörter auszuwählen und vorzulesen, von denen man glaubt, dass sie andere Spieler auch aufgeschrieben haben, um so deren „Wortvorrat“ zu vermindern.

Dann liest der Spieler mit dem zweitniedrigsten Tipp als Zweiter von seinen noch verbliebenen Wörtern so viele vor, wie er getippt hat usw., bis alle Spieler mit dem Vorlesen an der Reihe waren.

Die Reihenfolge beim Vorlesen wird also nicht durch die Sitzreihenfolge, sondern durch den ansteigenden Wert der Tipps festgelegt. Außer es gibt ...



Gleiche Tipps. In einem solchen Fall lesen die betroffenen Spieler reihum im Uhrzeigersinn vor, beginnend beim Moderator.

Beispiel: Sitzreihenfolge = Arno, Bernd, Chris, Doris, Erika. Chris ist Moderator. Alle haben 4 getippt, außer Erika und Bernd, die beide 3 getippt haben. Zunächst liest Erika 3 Wörter vor, dann Bernd. Danach folgen Chris, Doris und Arno mit je 4 Wörtern.

Diese Reihenfolge sollte man während des Spiels stets im Auge behalten, da es häufig zu solchen Gleichständen kommt. Der Moderator hat hierdurch einen kleinen Vorteil, den er beim Abgeben seines Tipps beachten sollte.

Wer richtig getippt hat, also entsprechend viele Wörter vorlesen konnte, darf direkt anschließend seine Spielfigur um die getippte Zahl vorrücken. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen; ein Herauswerfen gibt es nicht. (Die Glühbirnen auf den letzten Feldern des Parcours haben nur für die Regelerweiterung eine Bedeutung.)

Sind einem Spieler nicht mehr genügend Wörter übrig geblieben, um seinen Tipp komplett zu erfüllen (er liest aber trotzdem noch alle vor, die er übrig hat), bleibt seine Spielfigur stehen. Man rückt also immer die getippte Zahl vor – oder gar nicht; Teilzüge sind nicht möglich.

Die nächste Runde kann beginnen. Der linke Nachbar des Moderators wird neuer Moderator. Er nimmt die nächste Begriffskarte auf, liest den Begriff vor, legt die Karte ab, dreht die Sanduhr um ... und wieder schreiben alle auf Teufel komm raus usw.



Gewinner ist, wer mit seiner Spielfigur als Erster das Startfeld wieder erreicht oder überschreitet. Gelingt dies in einer Runde mehreren Spielern, gewinnt von diesen derjenige, der am weitesten über dieses Feld hinausgezogen ist.

Bei Gleichstand entscheidet Sitzreihenfolge (vom Moderator aus)

Bei richtigem Tipp Figur entsprechend vorrücken

Bei falschem Tipp bleibt Figur stehen

Der nächste Spieler wird Moderator und liest einen Begriff vor

Es gewinnt, wer als Erster wieder das Startfeld erreicht

Auf den letzten 12 Feldern des Spielplans gelten Sonderkarten für den führenden Spieler

Spielregelerweiterung

In dieser Regelerweiterung kommen nun auch die 12 Sonderkarten ins Spiel, die den führenden Spieler in seinen Möglichkeiten beschränken und damit bremsen sollen.

Sie werden zu Beginn gut gemischt und als verdeckter Stapel in der Spielplanmitte platziert.

Erreicht eine Spielfigur eines der 12 mit einer Glühbirne markierten Felder, wird ab dann zu Beginn jeder weiteren Runde die oberste dieser Karten aufgedeckt.

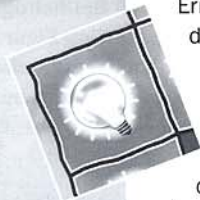
Die Anweisung einer Sonderkarte gilt nur für den oder, falls mehrere Spielfiguren auf dem ersten Platz liegen, die führenden Spieler, alle anderen Spieler bleiben davon unbeeinflusst.

Welche Wörter sind gültig, welche müssen gestrichen werden?

Bis ein Spieler an die Reihe kommt, muss er alle Wörter, die Mitspieler vorher vorlesen, streichen. Hierfür gelten folgende Regeln:

1. Als gleiche Wörter gelten alle Beugungen, die Mehrzahl und evtl. Abkürzungen eines Wortes. Zudem muss alles gestrichen werden, was auf diesem Wort aufbaut bzw. es beinhaltet.

Beispiel: Ein Spieler liest vor: Doktor. Dann werden Doktorin, Dr., Doktorand, Doktorhut, Urwalddoktor usw. gestrichen!



Alle Wörter, die auf denselben Wortstamm zurückgehen, müssen gestrichen werden

Liest jemand ein Wort vor, das sich aus mehreren Wörtern zusammensetzt, müssen auch alle Wörter, die auf die Stämme der einzelnen Teilwörter zurückgehen, gestrichen werden.

Beispiel: Ein Spieler liest vor: Erdbeerjoghurt. In diesem Fall müssen alle Wörter, die Erde, Beere oder Joghurt beinhalten, gestrichen werden, also beispielsweise Blumenerde, Erdhörnchen, Himbeersaft, Joghurtbecher usw.

2. Ein Wort allerdings, das bereits im **Überbegriff** auf der Karte enthalten ist, kann mehrfach genannt werden.

Beispiel: Der Überbegriff lautet: Milchprodukte. In diesem Fall können alle Wörter benutzt werden, die „Milch“ beinhalten, so z.B. Magermilch, Milchshake, Milchpulver, Trockenmilch usw.

3. Wörter mit gleicher oder ähnlicher Bedeutung, aber anderem Wortlaut (Synonyme), müssen nicht gestrichen werden.

Beispiel: Der Überbegriff lautet: Was man am Bankschalter bekommt. Wörter wie Geld, Piepen, Zaster, Kohle, Kies, Knete, Devisen, DM, Noten, Scheine, Lappen usw. gelten nicht als gleich und müssen nicht gestrichen werden. D-Mark oder Deutsche Mark aber müssten – wegen DM – gestrichen werden.

Typisches! Es ist bei jedem Begriff davon auszugehen, dass Typisches dazu als Antwort verlangt wird.

Bei einem Begriff wie „Was man beim Bäcker kauft“ könnte der eine oder andere sicher auch Bohrmaschine, Regenmantel oder Leberwurst schreiben (es soll ja sehr gut sortierte Bäcker geben), aber typischerweise erhält man dort dann doch eher Brot, Brötchen, Brezeln, Kuchen und Ähnliches.

Einspruch sollte jemand sofort erheben, wenn er ein vorgelesenes Wort nicht anerkennt. Kann man sich nicht einigen, wird abgestimmt. Zur Ablehnung ist die Mehrheit erforderlich.



Wörter im Überbegriff können mehrfach benutzt werden

Synonyme müssen nicht gestrichen werden

Nur Typisches!

Einspruch sofort erheben

**Lesbar
schreiben!**

**Nicht zu kreativ,
aber auch nicht
zu streng sein**

Alle Wörter müssen lesbar sein! Sie sollten so geschrieben sein, dass sie von einem Außenstehenden, der nicht weiß, um was es geht, entziffert werden können. Also keine Stenoschrift, Hieroglyphen oder andere sonderbare Zeichen.

Grundsätzlich wird empfohlen, keine allzu hergeholten oder ungewöhnlichen Wörter zu wählen, um unnötige Diskussionen zu vermeiden. Andererseits sollte man aber auch nicht jedes Wort auf die Goldwaage legen, denn schließlich handelt es sich um ein Unterhaltungsspiel und nicht um ein Entscheidungsspiel zur Schachweltmeisterschaft.

In diesem Sinne: **Viel Vergnügen!**



Autor: M. Kiesling, W. Kramer
© 1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D - 88188 Ravensburg

No. 27 334 8

228 129