

### Krazy Wordz - KSR

Nehmt die 8 Zahlen-Karten (Vorderseite: 1 - 8) bei bis zu 8 Spielern. Ihr spielt 6 Runden.  
Jeder Spieler erhält in seiner gewünschten Farbe Tipp-Karten und ein Tableau mit der Vorderseite nach oben.

Anzahl Spieler	Zahlen- Karten	Tipp-Karten pro Spieler	
3 - 5	1 - 6	1 - 6	Die AUFGABEN-Karten mischen und verdeckt in die Tischmitte legen.
6	1 - 7	1 - 7	Alle 64 Buchstaben-Plättchen verdeckt in der Tischmitte verteilen.
7	1 - 8	1 - 8	Alle Punkte-Chips werden bereitgelegt. Bestimmt einen Startspieler.

Ablauf:

- 1) Der Startspieler vermischt die Buchstaben-Plättchen.  
Reihum (auch sich selbst) gibt er jedem Spieler 1 verdeckte Aufgaben-Karte (geheim für die Mitspieler).
- 2) Jeder Spieler nimmt 9 verdeckte (6 Konsonanten = dunkel, 3 Vokale = hell) Buchstaben-Plättchen und legt diese offen auf sein Tableau.
- 3) Jeder Spieler bildet auf seinem Tableau 1 fiktives Wort, das zu seiner Aufgabe möglichst passen sollte.  
Er muss mind. 1 Buchstaben verwenden, darf mehrere Worte bilden, nicht aber tatsächlich existierende Worte.  
TABU ist es, eine Nachbildung, Übersetzung, Abkürzung zu verwenden.
- 4) Sind alle Spieler fertig mit der Wortbildung, drehen sie ihre Tableaus um 180 Grad. Unbenutzte Buchstaben legt man verdeckt in die Mitte.
- 5) Alle Spieler geben ihre Aufgaben-Karte verdeckt an den Startspieler. Dieser fügt bei 3 - 5 Spielern so viele Karten seiner Hand hinzu, bis es 6 sind. Bei 6 oder 7 Spielern kommt je 1 Karte hinzu.
- 6) Der Startspieler mischt die Aufgaben-Karten in seiner Hand und legt sie Stück für Stück offen auf je 1 Zahlenkarte in der Tischmitte.
- 7) Jeder Spieler schiebt seine Tipp-Karte mit **der** Zahl verdeckt unter sein Tableau, welche neben der eigenen Aufgabe liegt.
- 8) Jeder Spieler legt je 1 Tipp-Karte verdeckt vor jedem Mitspieler ab.
- 9) Auswertung: Der Startspieler beginnt und liest sein Wort vor in seiner gewünschten Aussprache.  
Dann deckt er die Tipp-Karten vor sich auf und seine Tipp-Karte, die unter seinem Tableau liegt.  
Der Wort-Erfinder erhält für jeden richtigen Tipp auf ihn 1 Punkt, der jeweilige Rater ebenso.
- 10) Reihum führt jeder Spieler Schritt 9 durch.
- 11) Nächste Runde vorbereiten: Jeder Spieler nimmt seine Tipp-Karten wieder an sich + legt alle benutzten Buchstaben verdeckt in die Mitte.  
Benutzte Aufgaben werden abgeworfen.
- 12) Der nächste Spieler rechts vom Startspieler wird neuer Startspieler und fährt mit Schritt 1 fort.

Spielende: Nach 6 Runden siegt, wer die meisten Punkte erreicht hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.07.22