

Word Slam (4 - x Spieler) - KSR

Eine Partie hat 21 oder 25 Runden:

Bei 4 - 5 / 6+ Spielern hat der Ratestapel 21 bzw. 25 Karten.

Ablauf einer Runde:

- 1) Ein Erklärer (anfangs BLAU) erhält die Sanduhr und würfelt.
Erklärer ORANGE zieht die oberste Ratekarte vom Ratestapel.
- 2) NUR die beiden Erklärer sehen sich den Begriff neben gewürfelter Zahl an.
Ist der Begriff zu schwer, sucht Erklärer ORANGE einen anderen aus.

Der auf jeder Ratekarte jeweils hervorgehobene Begriff ist ein Name und ist eher für erfahrene Spieler von "Word Slam" geeignet. Trifft die Würfel-Zahl dann einen Namen, sucht man ebenfalls einen anderen Begriff aus.

Sind die Erklärer mit dem Begriff zufrieden, legen sie die Ratekarte verdeckt neben den Ratestapel.
Sie starten das Raten mit dem Ausruf "WORD SLAM!".

- 3) Die Erklärer stellen auf ihre Bänkchen nun nur solche Erklärkarten, die ihrem Team hilfreich bei der Lösung sein könnten.
Dazu kann jeder Erklärer sein ganzes Set mit 105 Karten nutzen.
Jedes Team darf die ganze Zeit wild durcheinander und beliebig oft raten.

Erklärer-Regeln:

- ➡ Ihr nutzt nur Eure jeweiligen 105 Erklärkarten.
VERBOTEN ist: Reden, Summen, Geräusche machen, Pantomime!
- ➡ Ihr könnt die Erklärkarten anordnen, entfernen und umsordern.
- ➡ Ihr dürft auf bestimmte Erklärkarten zeigen (besonders wichtige).
- ➡ Ihr könnt 2-teilige Worte links und rechts auf dem Bänkchen anordnen.
- ➡ Auf den Erklärkarten darf man nicht Wortteile abdecken.
- ➡ Wer die SANDUHR hat, darf sie jederzeit während der Erklärung in Betrieb setzen und muss sie dann aber durchlaufen lassen.
Nach dem Sanduhr-Durchlauf muss es die richtige Lösung geben.
Andernfalls verfällt die Ratekarte und die Lösung wird genannt.

Rater-Regeln:

- ➡ Lasst Euren Erklärer erstmal mind. 1 Erklärkarte platzieren.
- ➡ Das Spicken in den Erklärkarten beim Gegner ist verboten.
- ➡ Sobald ein Team richtig rät, endet die Runde und es kassiert die Ratekarte, die verdeckt zur eigenen Seite gelegt wird.

Neue Runde:

Im Uhrzeigersinn wechseln die Erklärer innerhalb jedes Teams.
Die Sanduhr wechselt zu dem anderen Team zu Erklärer ORANGE.
Erklärer BLAU die oberste Ratekarte vom Ratestapel.
Weiter geht es mit Phase 2.

Spielende:

Ist die letzte Karte des Ratestapels gespielt, endet die Partie.
Das Team mit mehr gewonnenen Ratekarten siegt.
Patt: Spielt um 1 Entscheidungskarte (von beiseite gelegten Karten).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 30.12.16

Word Slam (4 - x Spieler) - KSR

Eine Partie hat 21 oder 25 Runden:

Bei 4 - 5 / 6+ Spielern hat der Ratestapel 21 bzw. 25 Karten.

Ablauf einer Runde:

- 1) Ein Erklärer (anfangs BLAU) erhält die Sanduhr und würfelt.
Erklärer ORANGE zieht die oberste Ratekarte vom Ratestapel.
- 2) NUR die beiden Erklärer sehen sich den Begriff neben gewürfelter Zahl an.
Ist der Begriff zu schwer, sucht Erklärer ORANGE einen anderen aus.

Der auf jeder Ratekarte jeweils hervorgehobene Begriff ist ein Name und ist eher für erfahrene Spieler von "Word Slam" geeignet. Trifft die Würfel-Zahl dann einen Namen, sucht man ebenfalls einen anderen Begriff aus.

Sind die Erklärer mit dem Begriff zufrieden, legen sie die Ratekarte verdeckt neben den Ratestapel.
Sie starten das Raten mit dem Ausruf "WORD SLAM!".

- 3) Die Erklärer stellen auf ihre Bänkchen nun nur solche Erklärkarten, die ihrem Team hilfreich bei der Lösung sein könnten.
Dazu kann jeder Erklärer sein ganzes Set mit 105 Karten nutzen.
Jedes Team darf die ganze Zeit wild durcheinander und beliebig oft raten.

Erklärer-Regeln:

- ➡ Ihr nutzt nur Eure jeweiligen 105 Erklärkarten.
VERBOTEN ist: Reden, Summen, Geräusche machen, Pantomime!
- ➡ Ihr könnt die Erklärkarten anordnen, entfernen und umsordern.
- ➡ Ihr dürft auf bestimmte Erklärkarten zeigen (besonders wichtige).
- ➡ Ihr könnt 2-teilige Worte links und rechts auf dem Bänkchen anordnen.
- ➡ Auf den Erklärkarten darf man nicht Wortteile abdecken.
- ➡ Wer die SANDUHR hat, darf sie jederzeit während der Erklärung in Betrieb setzen und muss sie dann aber durchlaufen lassen.
Nach dem Sanduhr-Durchlauf muss es die richtige Lösung geben.
Andernfalls verfällt die Ratekarte und die Lösung wird genannt.

Rater-Regeln:

- ➡ Lasst Euren Erklärer erstmal mind. 1 Erklärkarte platzieren.
- ➡ Das Spicken in den Erklärkarten beim Gegner ist verboten.
- ➡ Sobald ein Team richtig rät, endet die Runde und es kassiert die Ratekarte, die verdeckt zur eigenen Seite gelegt wird.

Neue Runde:

Im Uhrzeigersinn wechseln die Erklärer innerhalb jedes Teams.
Die Sanduhr wechselt zu dem anderen Team zu Erklärer ORANGE.
Erklärer BLAU die oberste Ratekarte vom Ratestapel.
Weiter geht es mit Phase 2.

Spielende:

Ist die letzte Karte des Ratestapels gespielt, endet die Partie.
Das Team mit mehr gewonnenen Ratekarten siegt.
Patt: Spielt um 1 Entscheidungskarte (von beiseite gelegten Karten).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 30.12.16