

OUT OF WORDS

**Für 2 - 10 Personen,
20-30 Minuten,
ab 10 Jahren**

**Scott Brady &
Michael Davis**

In der Kürze liegt die Würze

Inhalt:



**104 Begriffskarten,
6 Spielübersichten**



1 Megafon



1 Sprechblase

36 Buchstabenplättchen



Je 3x A, E
und S



Je 2x B, D, G, K, L,
M, V und W



Je 1x C, F, H, I, N, O,
P, R, U und Z



5 Markierungspfeile
(mit den Zahlen von 1-5)



10 Wechselpfättchen

Euer Ziel:

Arbeitet zusammen, um so viele Begriffe wie möglich richtig zu erraten, bevor euch die Buchstaben auf dem Tisch ausgehen. Erratet ihr insgesamt dreizehn oder mehr Begriffe, habt ihr gewonnen!

Aufbau:

1. Begriffskarten mischen:

Mischt die **Begriffskarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Legt die **Markierungspfeile** daneben.



2. Buchstaben auslegen:

Mischt die **Buchstaben** verdeckt und legt 25 davon in einem 5x5-Raster offen auf den Tisch. Legt die übrigen Buchstaben als verdeckten Stapel neben das Raster.



3. Rollen bestimmen:

Wer am meisten redet, nimmt sich die **Sprechblase** und darf als erstes Hinweise geben. Alle anderen bilden das Rate-team. Die Person links neben der Sprechblase erhält das **Megafon**.



Spielablauf:

Eine Runde läuft immer nach den gleichen Schritten ab:

1. Hast du die Sprechblase, ziehst du die oberste Karte vom Stapel der Begriffskarten auf die Hand, so dass die anderen die Vorderseite nicht sehen können. Die Zahl, die jetzt oben auf dem Stapel zu sehen ist, gibt dir den Begriff vor, den du erklären musst.



2. Wähle einen Buchstaben aus der Auslage und lege den Markierungspfeil mit der kleinsten verfügbaren Zahl darauf. Dann gibst du deinem Team einen Hinweis, der aus genau einem Wort besteht und mit diesem Buchstaben beginnen muss.



Beachte dabei folgende Regeln:

Nicht erlaubt:

- Das geheime Wort (oder Teile davon)
- Formen des Wortes (wie Plural oder andere Zeitformen)
Beispiel: Ist das Wort „Zahn“, darfst du nicht „Zähne“ sagen.

Erlaubt:

- Reimen oder Übersetzungen
- Eigennamen und zusammengesetzte Wörter
- Wortformen (Adjektive, Verben...)

3. Das Rateteam diskutiert offen und gibt anschließend einen gemeinsamen Tipp an dich ab. Sollte sich das Rateteam nicht auf einen Begriff einigen können, hat die Person mit dem Megafon das letzte Wort.

Falsch geraten? Macht nix! Nach demselben Prinzip gibst du einen neuen Hinweis mit einem weiteren Buchstaben. Lege auf jeden weiteren Buchstaben den Markierungspfeil mit der nächsthöheren Zahl.

Richtig geraten? Super! Ihr erhaltet die Begriffskarte als Punkt. Sammelt eure Punkte in einem separaten Stapel.

Ihr gebt auf? Nach mindestens drei Hinweisen könnt ihr gemeinschaftlich entscheiden, die Runde aufzugeben, um Buchstaben zu sparen. Dann wird die Begriffskarte in die Schachtel zurückgelegt.

Eine Runde endet ebenfalls, wenn der gesuchte Begriff nach 5 Hinweisen nicht erraten wurde. Auch hier legt ihr die Begriffskarte in die Schachtel zurück.

Rundenende:

Alle Buchstaben auf denen ein Markierungspfeil liegt, kommen zurück in die Schachtel.

Sonderfall: Habt ihr den gesuchten Begriff nach nur einem einzigen Hinweis erraten, nehmt den obersten Buchstaben vom Stapel und legt ihn in das Raster an die Stelle des soeben entfernten Buchstabens, solange noch welche im Stapel sind. Starke Leistungen müssen belohnt werden!

Gib die Sprechblase und alle Markierungspfeile an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

Das Megafon wird ebenfalls nach links weitergegeben.

Neue Runde, neues Glück!

Wer nun die Sprechblase hat, beginnt die nächste Runde mit einem neuen Begriff.



Spielende:

Das Spiel endet, wenn der letzte Buchstabe im Raster abgeräumt wurde. Zählt nun die Begriffskarten, die ihr als Team gesammelt habt!

0-12 Karten:

Knapp daneben! Versucht es erneut und verbessert eure Team-Synergie!

13-14 Karten:

Gerade so geschafft! Ihr habt eure Köpfe angestrengt und als Team gewonnen!

15-19 Karten:

Ein Team von Genies! Eure Kreativität ist beeindruckend!

20-24 Karten:

Ihr seid wandelnde Wörterbücher und zu schlau für dieses Spiel!

25-36 Karten:

Als ob.

Varianten:

Einfaches Spiel:

Ziehst du eine neue Begriffskarte auf die Hand, darfst du dir einen der 8 Begriffe aussuchen, den du in dieser Runde erklären möchtest. Die Zahl auf der Rückseite des Stapels spielt in dieser Variante also keine Rolle.

Wechselplättchen 1:

Legt zu Spielbeginn die **10 Wechselplättchen** neben den Stapel der Begriffskarten. Solltest du dir zu Beginn einer neuen Runde dein Wort anschauen und hast das Gefühl, dass du für dieses Wort keine geeigneten Hinweise geben kannst, darfst du ein Wechselplättchen zurück in die Schachtel legen und eine neue Karte vom Stapel ziehen.

Sollten euch alle Wechselplättchen ausgehen, dürft ihr diese Aktion nicht mehr durchführen.



Wechselplättchen 2:

Gebt zu Beginn jeder Person 1 Wechselplättchen.

Die Regeln für Wechselplättchen sind die gleichen wie in Variante 1, allerdings darfst du nur dein eigenes Wechselplättchen benutzen und dementsprechend nur einmal den Begriff wechseln.

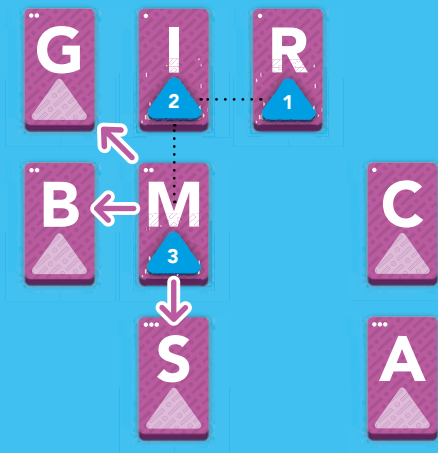
Variante für Gruppen ab 6 Personen:

Legt die Sprechblase immer zwischen zwei Personen. Diese beiden Personen geben abwechselnd Hinweise, dürfen sich aber nicht absprechen. Am Ende einer Runde wird die Sprechblase nach links weitergegeben, so dass man immer zweimal hintereinander im Sprechblasenteam ist.

Angrenzende Buchstaben:

Sollte das Rateteam nach deinem ersten Hinweis nicht auf das gesuchte Wort gekommen sein, muss der nächste Buchstabe im Raster angrenzend (auch diagonal) zum zuletzt gelegten Markierungspfeil liegen. Anhand der Zahlen auf den Pfeilen könnt ihr nachvollziehen, welcher Pfeil zuletzt gelegt wurde.

Sollte es keine angrenzenden Buchstaben mehr geben, darf zu einem beliebigen Buchstaben im Raster "gesprungen" werden.



© Copyright 2025
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989

