

ZACK ZACK

DAS SCHNELLSTE WORTSPIEL DER WELT!




Für 2-6 Spieler, ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL:

- 55 Kategorienkarten mit jeweils 2 Kategorien (eine in gelb, eine in rot)



Neben jeder Kategorie findet sich eine Abbildung mit mindestens 2 und höchstens 3 Würfelsymbolen, die zu dieser Kategorie geworfen werden müssen.

- 2 Gebotswürfel  (mit schwarzen Buchstaben)
- 1 Verbotswürfel  (mit roten Buchstaben)
- 1 Silbenwürfel  (mit grünen Zahlen)
- 1 Spielanleitung



SPIELZIEL:

In jeder Runde wird eine Kategorie aufgedeckt und die Würfel dazu geworfen. Sie geben an, welche Buchstaben im Wort vorkommen bzw. vermieden werden müssen und wie viele Silben das Wort haben muss. Wer zuerst einen passenden Begriff nennen kann, gewinnt die Runde. Wer am Ende des Spiels die meisten Runden gewinnen konnte, gewinnt das Spiel!

SPIELVORBEREITUNG:

Mischt die 55 Karten gut und zählt dann 25 ab, die ihr in die Mitte des Tisches legt. Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Schachtel, sie werden in diesem Spiel nicht benötigt. Einigt euch nun auf eine Farbe (gelb oder rot), mit der ihr in diesem Spiel spielen werdet.

Legt die vier Würfel bereit. Und schon kann's losgehen!

SPIELABLAUF:

Alle spielen gleichzeitig. Ein Spieler deckt die oberste Karte auf und liest die Kategorie in der vorher gewählten Farbe laut vor. Dann nimmt er die neben der Kategorie abgebildeten Würfel und wirft sie, so dass alle Spieler das Ergebnis gut sehen können.

Jetzt muss es schnell gehen! Abhängig davon, welche Würfel geworfen wurden, müssen die Spieler so schnell wie möglich ein Wort nennen, das die folgenden Bedingungen erfüllt:

- Die Buchstaben auf den Gebotswürfeln müssen mindestens einmal im Wort vorkommen. Es muss aber nicht der Anfangsbuchstabe sein!
- Der Buchstabe auf dem Verbotswürfel darf nicht im Wort vorkommen!
- Die Zahl auf dem Silbenwürfel gibt an, aus wie vielen Silben das Wort bestehen muss. Die Anzahl an Silben muss genau erreicht werden!

Dabei werden natürlich nur die Regeln der geworfenen Würfel verwendet!

Beispiel: Die Kategorie „im Restaurant“ wird aufgedeckt, daneben sind ein Gebotswürfel und der Silbenwürfel abgebildet. Michael wirft die beiden Würfel, die ein B und eine 3 zeigen. Also wird ein Wort gesucht, das aus drei Silben besteht, ein B enthält und zur Kategorie passt.



Wer ein passendes Wort gefunden hat, ruft dieses laut. Erst, nachdem ein Spieler sein Wort vollständig ausgesprochen hat, darf er mit einer Hand auf die Karte schlagen. Sobald ein Spieler auf die Karte geschlagen hat, wird das Spiel unterbrochen und die anderen Spieler müssen das Wort überprüfen.

Erfüllt es alle Kriterien? Wenn ja, darf der Spieler die Karte verdeckt vor sich als Punkt ablegen. Dann wird die nächste Karte aufgedeckt und es geht gleich weiter!

Passt das Wort nicht? Dann muss der Spieler eine seiner schon gesammelten Karten wieder in die Schachtel legen und die Kategorienkarte der Runde wird wieder unter den Stapel gelegt. Hat der Spieler keine Karte vor sich liegen, geschieht nichts. Dann wird eine neue Karte aufgedeckt und es geht sofort weiter mit der nächsten Runde!

Und welche Worte sind jetzt eigentlich erlaubt?

- Prinzipiell sind alle Worte erlaubt, die man im deutschen Sprachgebrauch verwenden würde.
- Der Begriff muss eindeutig zur Kategorie passen. So sind bei „im Schwimmbad“ die Begriffe „Wasser“, „Handtuch“ oder „Wasserrutsche“ in Ordnung, doch Worte wie „Mensch“, „Jause“, „Kleidung“ wären nicht eindeutig genug.
- Kein Wortteil aus der Kategorie darf im Wort vorkommen. Also wäre bei „im Schwimmbad“ der „Bademeister“ verboten, da in beiden das Wortteil „Bad“ vorkommt.
- Wörter in der Mehrzahl sind nicht erlaubt.

- Umlaute sind keine Vokale: ein „Ä“ ist kein „A“ und auch kein „AE“, und umgekehrt!
- Abkürzungen sind nicht gestattet. Anglizismen sind gestattet, wenn sie in den deutschen Sprachgebrauch übernommen wurden. Die Worte „Halloween“, „Meeting“ oder „Catwalk“ sind zum Beispiel erlaubt.
- Solltet ihr euch gar nicht einigen können, ob das Wort den Kriterien entspricht, so bekommt der Spieler die Karte, wenn mindestens die Hälfte der anderen Spieler das Wort akzeptiert. Seid nicht zu streng, ihr wollt ja auch, dass eure Mitspieler eure gefundenen Worte akzeptieren. 😊

SPIELLENDE:

Das Spiel endet, sobald der Stapel der Kategorienkarten leer ist. Die letzte Runde wird noch fertig gespielt. Nun zählen alle Spieler die vor ihnen liegenden Karten, die sie während des Spiels sammeln konnten. Der Spieler mit den meisten gesammelten Karten gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.



NORIS-SPIELE © 2018

Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Autor: Michael Schacht, www.michaelschacht.net

Redaktion: Markus Müller

Gestaltung: FIORE-GMBH.DE

Art.-Nr.: 60 610 1704

Die Community App für alle Spiele-Freunde

