

Der Spieler, der STOPP gerufen hat, liest nun seine Begriffe vor. Bist du an der Reihe und hat ein Mitspieler dasselbe Wort notiert, muss er dies sofort sagen und du musst dieses Wort von deinem Blatt streichen. Du erhältst dafür **keinen** Punkt. Dein Mitspieler muss dieses Wort ebenfalls streichen. Für jeden Begriff, den **kein** anderer Spieler notiert hat, erhältst du einen Punkt.

Wer in einer Runde **keinen** Begriff streichen musste, erhält zusätzlich einen Kreativitätspunkt. Notiert die Punkte auf einem separaten Blatt Papier.

Anschließend liest dein linker Nachbar seine Begriffe vor usw., bis jeder Spieler seine Begriffe vorgelesen und evtl. Punkte erhalten hat.

SO GEHT ES WEITER

Nachdem alle Spieler ihre Begriffe vorgelesen haben, beginnt eine neue Runde. Startspieler ist nun der linke Nachbar des vorherigen Startspielers. Spielt nun wie unter „Das Spiel“ beschrieben weiter.

SPIELLENDE

Habt ihr die vereinbarte Anzahl Runden gespielt, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Haben mehrere Spieler die meisten Punkte, gibt es mehrere Gewinner.

HABT IHR AUCH HASTE WÖRTE - DAS WÜRFELSPIEL?



Die Würfel beider Spiele könnt ihr beliebig kombinieren.

FÜR PLAUDERTÄSCHCHEN

Wer noch mehr Spaß mit den Würfeln haben möchte, kann sie auch dazu verwenden, Geschichten zu erzählen. Ob allein oder im Team - würfelt einfach alle Würfel und erzählt eine Geschichte mit den gewürfelten Symbolen. Alternativ könnt ihr anstatt zu würfeln auch einfach die Würfel auf eine Seite eurer Wahl drehen.



HASTE WÖRTE?

DAS WÖRTEICHE WÜRFELSPIEL

EIN KREATIVES WORTSPIEL FÜR 2 UND MEHR SPIELER

Wer findet Begriffe, die zu den Würfelsymbolen passen? Und wer ist dabei möglichst kreativ? Denn wer nur das Offensichtliche aufschreibt, muss möglicherweise Wörter streichen!

INHALT

8 Würfel mit Symbolen



Ihr benötigt zusätzlich noch Papier und Stifte für jeden Spieler.

SPIELVORBEREITUNG

Legt die Würfel bereit. Jeder Spieler erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Entscheidet, wie viele Runden ihr spielen möchtet. Jeder sollte gleich oft mit der Vorgabe eines Themas an die Reihe kommen.

DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Bist du an der Reihe, würfelst du mit allen 8 Würfeln. Entscheide dich für einen Würfel bzw. ein Symbol und lege ihn so in die Tischmitte, dass alle das Symbol darauf gut sehen können. Dieses Symbol gibt das Thema für diese Runde vor. Teile deinen Mitspielern mit, was mit dem Symbol gemeint ist bzw. wie das Thema lautet. Entscheidest du dich für das Haus, kannst du zum Beispiel Haus, aber auch Stadt, Wohnung, Gebäude oder einen anderen Begriff nennen, der deiner Meinung nach zum abgebildeten Haus passt.

Dann würfelst du mit den restlichen Würfeln. Lege sie nebeneinander etwas entfernt zum Themenwürfel.

Ab jetzt darfst du die Würfel nicht mehr auf eine andere Seite drehen.

Alle schreiben nun möglichst viele Begriffe auf, die zum Themenwürfel **und** jeweils **einem** anderen Würfel passen. Für jeden neuen Begriff müsst ihr einen anderen Würfel zusätzlich zum Themenwürfel verwenden.

Beispiel



Das Thema ist Stadt.



Mögliche Wörter könnten sein: Bürgermeister, Straßenkatz, Ferienwohnung und Einbrecher.

2

Ihr dürft nur Begriffe notieren, die in der deutschen Sprache vorkommen. Seid ihr unsicher, könnt ihr den Duden zu Rate ziehen. Ein Spieler darf nicht dasselbe Wort in verschiedenen Kombinationen mehrmals verwenden. Hausschlüssel, Kofferschlüssel, Motorradschlüssel etc. sind also nicht erlaubt. Ist ein Wort zwar korrekt, die Mitspieler sind aber der Meinung, dass es nicht zum Themen- und einem anderen Würfel passt, stimmt ihr in der Gruppe darüber ab, ob das Wort gewertet wird.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch **feststehende** Begriffe aus mehreren Wörtern (z. B. Sprichwörter, Song- oder

3

Buchtitel etc.) verwenden. Das solltet ihr aber vor Spielbeginn klären.

Beispiel



Über den Wolken
(Titel eines Liedes)

RUNDENENDE UND WERTUNG

Sobald ein Spieler mindestens 4 Begriffe notiert hat, **darf** er STOPP rufen. Er kann aber auch erst später STOPP rufen und weitere Begriffe aufschreiben. Nachdem irgendein Spieler STOPP gerufen hat, müssen alle Spieler ihren Stift sofort zur Seite legen.



Hersteller und Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

© 2019 HUCH!
www.hutter-trade.com

Spielidee „Haste Worte“:
Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustrationen: kinetic
Design: fiore-gmbh.de
Redaktion: Cornelia Rist

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



HUCH!