

WORD SLAM

DIE RASANTE TEAM-CHALLENGE – SAG'S MIT KARTEN!

Für 3 und mehr Spieler ab 12 Jahren

IDEE

ESSEN, GELB, KREIS. Meinst du Pfannkuchen? Oder Ananas? Wie, jetzt ist sie auch noch GETEILT?! Ach so, der Kreis ist geteilt. Also halbkreisförmig? Äh, Moment, vielleicht ... Banane? Ja, Banane! Punkt für Team Blau!!!

INHALT

- **200 Ratekarten** (mit insgesamt 1.200 Ratebegriffen)
 10 x Einsteiger (grün), 80 x Einfach (gelb), 60 x Erfahren (rot),
 50 x Experte (schwarz)



- **210 Erklärkarten** (je 105 pro Team)
 Beige = Subjekte, Violett = Verben,
 Hellgrün = Adjektive, Hellblau = diverse Wortarten

HINWEIS: Die Symbole unten auf den Erklärkarten dienen nur zur besseren Unterscheidung und haben sonst keine Funktion im Spiel.



- **4 Kartenbänkchen** (je 2 pro Team)



- **1 Würfel**



- **1 Sanduhr** (ca. 90 Sekunden)



- **diese Anleitung**

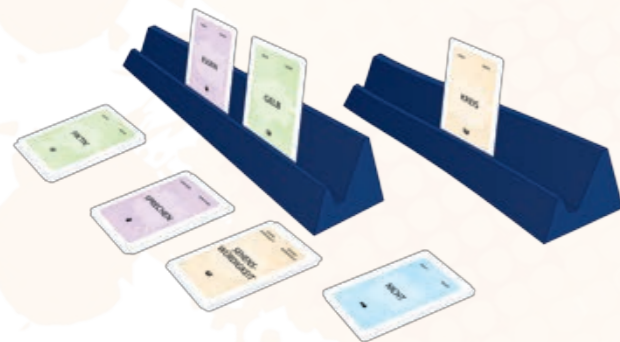


VORBEREITUNG

- Teilt euch in **2 Teams** auf. Dabei ist es egal, ob ein Team größer ist als das andere. Die Teams nehmen an den gegenüberliegenden Seiten des Tisches Platz.
 - Zu Spielbeginn ist der größte Spieler jedes Teams der **Erklärer**.
 - Jedes Team erhält die **105 Erklärkarten** und die beiden **Kartenbänkchen** in der jeweiligen Teamfarbe: **Blau** oder **Orange**.
- Für die Erklärer gilt:**
- Platziert die Kartenbänkchen in der Tischmitte, sodass die schräge Fläche zu euch und eurem jeweiligen Team zeigt.
 - Sortiert dann die Erklärkarten nach Farbe bzw. Symbol auf der Vorderseite und platziert sie so, dass ihr sie gut erreichen könnt.
 - Legt den Würfel und die Sanduhr bereit.

Für die Teams gilt:

- Setzt oder stellt euch so, dass ihr die Wörter auf den Erklärkarten, die euer Erklärer auf euren Kartenbänkchen platziert, gut lesen könnt.

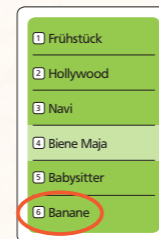
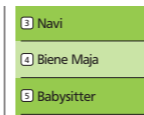


ACHTUNG: Zunächst werden die Regeln für **4 und mehr Spieler** erklärt. Die Sonderregeln für **3 Spieler** findet ihr auf **Seite 4**. Dort steht auch, wie ihr den **Schwierigkeitsgrad** anpasst.

Einführungsspiel:

Um Word Slam und die Erklärkarten kennenzulernen, empfehlen wir euch, im 1. Spiel nur mit den **10 grünen Ratekarten** zu spielen. Mischt sie verdeckt (also mit dem Smiley nach oben) und legt sie verdeckt so auf den Tisch, dass sie für die beiden Erklärer leicht zu erreichen sind. Diese Ratekarten bilden den **Ratestapel**. Die gelben, roten und schwarzen Ratekarten benötigt ihr in dieser Partie **nicht!**

Außerdem empfehlen wir euch, beim 1. Spiel **ohne Namen** zu spielen. Auf jeder Ratekarte sind 5 „normale“ Begriffe und 1 Name zu finden. Das kann ein Buch- oder Filmtitel sein oder auch eine reale oder fiktive Persönlichkeit. Dieser Name ist immer farblich hervorgehoben wie hier im Beispiel *Biene Maja*.



SPIELABLAUF

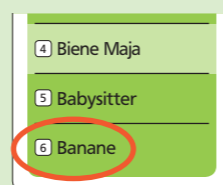
Eine Partie besteht aus mehreren aufeinander folgenden Runden. Im Einführungsspiel sind das 10 Runden. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

Erklärer **Blau** erhält die **Sanduhr** und **würfelt**. Dann zieht Erklärer Orange die oberste Ratekarte vom Ratestapel. Nacheinander sehen sich nun die beiden Erklärer den Begriff neben der gewürfelten Zahl an. Achtet dabei darauf, dass nur ihr

die Begriffe auf der Erklärkarte sehen könnt und keiner sonst aus den Teams!

BEISPIEL:

Blau hat eine 6 gewürfelt. In dieser Runde müsst ihr also den Begriff „Banane“ erklären.



ACHTUNG: Glaubt ihr, der Begriff sei **zu schwer** oder euren Teams **unbekannt**? Dann sucht sich Erklärer Orange einen anderen Begriff auf der Karte aus. Verfährt genauso, wenn ihr zu Spielbeginn vereinbart habt, ohne Namen zu spielen, ihr nun aber die Zahl gewürfelt habt, die neben einem Namen steht.

Ist euch der Begriff bekannt, legt ihr die Ratekarte **verdeckt** neben den Ratestapel. Um diese Ratekarte spielt ihr in der aktuellen Runde.

Jetzt gebt ihr das Kommando: Erklärer Blau ruft **WORD**, Erklärer Orange antwortet mit **SLAM**. Und los geht's!

Als Erklärer versucht ihr, euren Teams den gesuchten Begriff mit Hilfe eurer Erklärkarten zu beschreiben. Durchsucht die Stapel und stellt die Erklärkarten auf euren Kartenhalter, von denen ihr glaubt, dass sie euer Team auf die richtige Spur bringen. Währenddessen dürfen eure Teammitglieder wild durcheinander und beliebig oft raten.

Wichtige Regeln für die Erklärer:

- Ihr dürft weder sprechen, noch singen, summen oder sonstige Geräusche machen, die beim Erklären helfen könnten. Pantomime ist ebenfalls verboten. Nutzt also die Erklärkarten!
- Ihr könnt die Erklärkarten auf euren Kartenhaltern beliebig anordnen, umsortieren oder auch wieder entfernen. Ihr könnt auch auf eine Erklärkarte zeigen, wenn sie besonders wichtig ist. Wenn der gesuchte Begriff ein zweiteiliges Wort ist, könnt ihr auch z. B. Wortteil 1 auf dem linken Kartenhalter erklären und Wortteil 2 auf dem rechten.
- Es ist aber nicht erlaubt, Worte auf den Erklärkarten teilweise abzudecken, sodass z. B. Wortfragmente des gesuchten Begriffs entstehen.

ACHTUNG: Hast du in dieser Runde die Sanduhr, darfst du jederzeit während der Erklärung entscheiden, ob die Sanduhr genutzt wird. Drehe dazu einfach die Sanduhr um. Nun haben beide Teams noch so lange Zeit, den gesuchten Begriff zu erraten, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Ist kein Team erfolgreich, nennt ihr den Begriff und entfernt die Ratekarte aus dem Spiel.



Wichtige Regeln für die Teammitglieder, die in dieser Runde raten:

- Ratet erst los, wenn euer Erklärer die erste Erklärkarte auf eurem Kartenhalter platziert hat.
- Beim gegnerischen Team zu Spicken ist natürlich verboten!
- Ihr dürft aber gern lauschen, welche Begriffe das gegnerische Team nennt. Vielleicht hilft euch das ja, um selbst schneller auf den gesuchten Begriff zu kommen?!

Sobald ein Team den Begriff errät, endet die Runde. Das erfolgreiche Team erhält die Ratekarte, auf der der Begriff steht. Platziert die gewonnene Ratekarte verdeckt auf eurer Tischseite.

NEUE RUNDE

Anschließend beginnt eine neue Runde. Die Teams wechseln ihre Erklärer im Uhrzeigersinn. Jetzt erhält Erklärer Orange die Sanduhr und würfelt und Erklärer Blau zieht die oberste Ratekarte und sucht ggf. einen neuen Begriff aus. Dann ruft Erklärer Blau **WORD** und Erklärer Orange ruft **SLAM**.

SPIELEND

Das Spiel endet, nachdem ihr um die letzte Ratekarte des Ratestapels gespielt habt. Das Team, das mehr Ratekarten gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand spielt ihr um eine Entscheidungskarte. Zieht sie von den zu Spielbeginn beiseite gelegten Ratekarten. Das Team, das nun den Begriff errät, gewinnt.

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL:

Es geht um den Begriff *Banane*. Erklärer Blau sucht nach der Erklärkarte *ESSEN* und platziert sie. Das Team rät los: *Pizza, Apfel, Spaghetti...* Erklärer Orange platziert die Erklärkarte *GELB* und danach *PFLANZE*. Da Team Orange bei Team Blau gut zugehört hat, kombinieren sie, dass es sich um eine gelbe Pflanze handelt, die essbar ist und raten: *Ananas, Mais, Weizen...* Erklärer Blau platziert dann *KREIS* und *GETEILT*, Erklärer Orange noch *ESSEN*. Kurz darauf errät schließlich Team Blau zuerst den Begriff „Banane“, behält die Ratekarte und die nächste Runde beginnt.



Habt ihr das Einführungsspiel bereits gespielt, bildet ihr den Ratestapel wie folgt:

- bei 3 Spielern = 15 Ratekarten
- bei 4 – 5 Spielern = 21 Ratekarten
- bei 6+ Spielern = 25 Ratekarten

REGELN FÜR 3 SPIELER

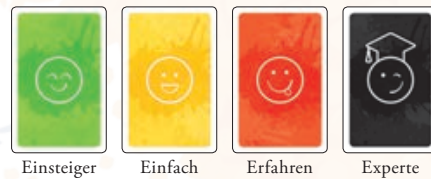
Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden

Änderungen:

- Ihr spielt mit nur 1 Satz Erklärkarten (Blau ODER Orange).
- Es gibt nur 1 Erklärer, die anderen beiden Spieler raten.
- Der Erklärer dreht immer die Sanduhr um, bevor er loserklärt.
- Wird der gesuchte Begriff vor Ablauf der Sanduhr erraten? Dann erhält der Spieler, der den Begriff erraten hat, die entsprechende Ratekarte. Außerdem nimmt sich der Erklärer eine Ratekarte vom Stapel der in dieser Partie nicht benötigten Ratekarten.
- Wird der gesuchte Begriff nicht vor Ablauf der Zeit erraten, entfernt ihr die aktuelle Ratekarte aus dem Spiel. Anschließend wechselt die Rolle des Erklärers im Uhrzeigersinn und eine neue Runde beginnt.

EIN WORT ZUM SCHWIERIGKEITSGRAD:

Die Ratekarten sind in 4 Schwierigkeitsgrade unterteilt:



Je nachdem, wie ihr den Ratestapel zusammenstellt, könnt ihr das Spiel eurem persönlichen Geschmack oder der Gruppenzusammensetzung anpassen und habt so ein einfaches, ausgewogenes oder auch herausforderndes Spielerlebnis. Sortiert dazu die Ratekarten nach Farbe und mischt sie verdeckt gut durch. Nehmt dann je nach gewünschter Schwierigkeit und Spielerzahl entsprechend Ratekarten. Wir empfehlen:

- nach dem Einführungsspiel: 10 grüne Ratekarten + gelbe Ratekarten.
- für erfahrenere Spieler: überwiegend gelbe und rote Ratekarten
- für Experten: überwiegend rote und schwarze Ratekarten
- bei gemischten Gruppen: grüne und gelbe Ratekarten für die jüngeren oder weniger erfahrenen Erklärer der Runde, rote und schwarze Karten für die erfahrenen oder älteren Spieler. Ihr könnt dazu auch zwei Ratestapel bilden, einen einfachen mit grünen und gelben Ratekarten und einen anspruchsvollen mit roten und schwarzen Ratekarten. Je nachdem, wer gerade Erklärer ist.

Habt ihr den Ratestapel zusammengestellt, mischt ihr ihn verdeckt gut durch und beginnt wie beschrieben. Habt ihr zwei Ratestapel, mischt ihr sie getrennt. Die restlichen Ratekarten benötigt ihr für dieses Spiel nicht.

Die Autoren:



Inka und Markus Brand leben mit ihren Kindern Lukas und Emely in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen.

Autoren: Inka & Markus Brand

Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Gestaltung: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de

Inka und Markus und KOSMOS danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr. 692674

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de