

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN: wir empfehlen: weißes Papier, Papierformat DIN A4, Hochformat

CHECKLISTE 'BLÖDE GESCHICHTEN' : (Spielmaterial ab 2 Spieler)

- Checkliste & Spielregeln (1 Seite)
- Buchstaben-Set (1 Seite)
- Zusatz-Buchstaben-Set (1 Seite)

Buchstaben (1 Set = 36 Buchstaben: A bis Z je 1x, noch 2x A,E,I,O,U und 6 „Joker“) ausschneiden und am besten auf stärkeres Papier, Karton oder Holz kleben. **Papier und Schreibstift** zum Punkte notieren.

BLÖDE GESCHICHTEN Spielziel

Spielziel ist es, mit möglichst vielen Buchstaben ein Wort oder „blöde“ Geschichten zu (er)finden und die meisten Punkte dafür zu erreichen! *Anmerkung der Spieleredaktion:
Die Testrunden haben gezeigt, dass es hier hauptsächlich um den SPASS an den Geschichten geht :-)

BLÖDE GESCHICHTEN Spielbeginn

- Anzahl der Spielrunden festlegen. (oder einfach ohne ‚strenge‘ Rundenregeln losspielen)
- Mit der Rückseite nach oben: alle Buchstaben (auch Joker) vermischt auf dem Spieltisch platzieren.
- Ein Startspieler (jüngster, ältester, kleinster, größter,...) beginnt. Weiter im Uhrzeigersinn.

BLÖDE GESCHICHTEN Spielverlauf

- 1) Nacheinander je einen Buchstaben aufdecken und in die Mitte des Spieltischs legen, bis **11** Buchstaben aufgedeckt sind.
Wer einen JOKER zieht, legt ihn vor sich. (zählt nicht zu den 11 aufgedeckten!)
- 2) Nachdem 11 Buchstaben aufgedeckt am Spieltisch liegen kann sich der Spieler, der dran ist überlegen: entweder „STOP“ zu rufen – oder wieder einen Buchstaben aufzudecken. Wird aufgedeckt, ist der nächste Spieler an der Reihe: STOP rufen oder aufdecken.....
- 3) Hat ein Spieler STOP gesagt, nimmt er alle aufgedeckten Buchstaben (und seine Joker) und bildet daraus ein **Wort** oder eine „**Geschichte**“. Joker als beliebigen Buchstaben einsetzen. Die Anzahl der benutzten Buchstaben (und Joker) wird notiert.
- 4) Dann bekommt der nächste Spieler die selben Buchstaben (ohne den/die Joker des vorigen Spielers!) und bildet daraus (und seinen eigenen Jokern) ein anderes Wort oder eine andere Geschichte.....
- 5) Waren alle Spieler an der Reihe, werden **ALLE** Buchstaben und Joker wieder mit der Rückseite nach oben und vermischt auf den Spieltisch gelegt. Neuer Startspieler (linker Nachbar des vorigen) beginnt.....
- 6) Wer am Schluss die meisten Punkte erreicht hat gewinnt.

(Spielvariationen: zusätzliches Buchstaben-Set benutzen, Zeit fürs Wörter-Suchen limitieren)

BUCHSTABEN-REGELN:

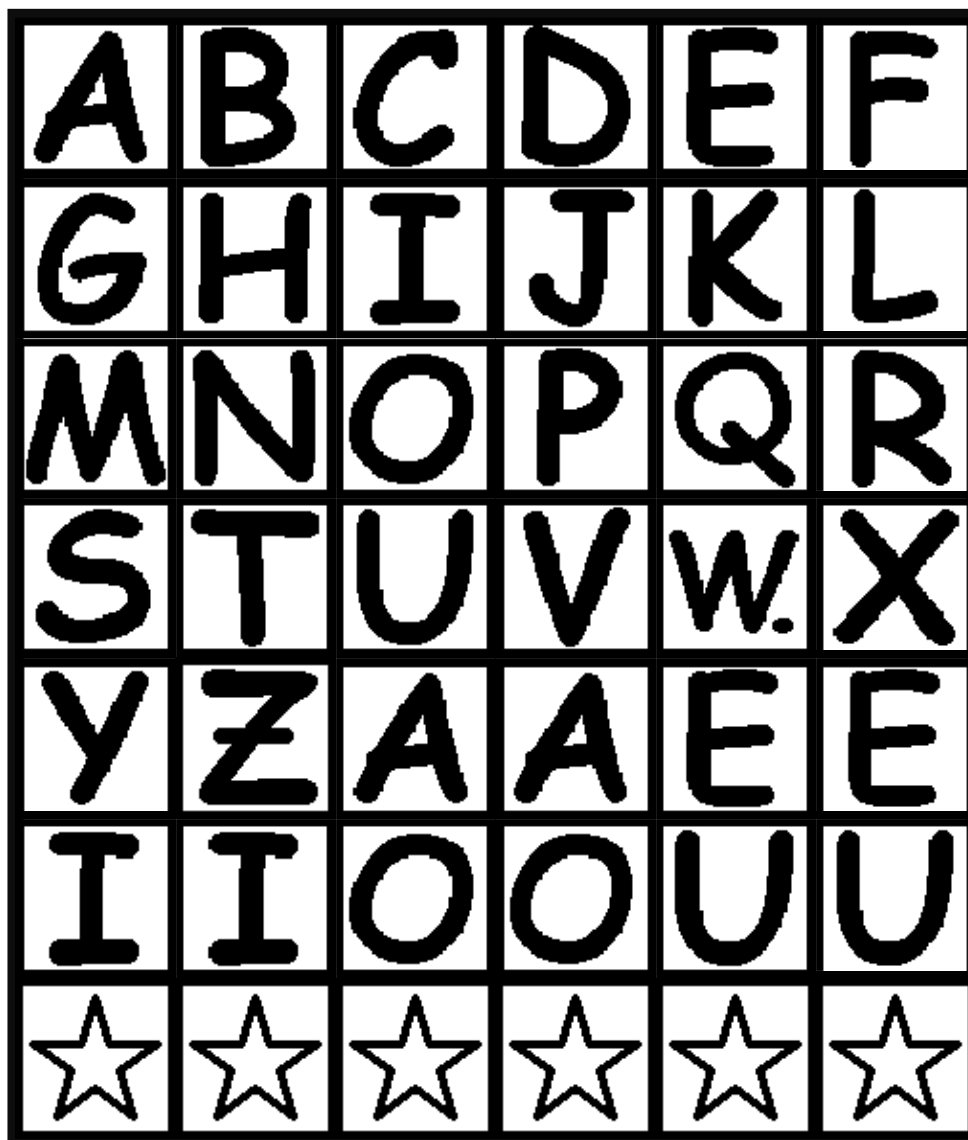
- A gilt auch als Ä; O als Ö, U als Ü
- Jeder Buchstabe/Joker gilt auch als Doppelbuchstabe (z.B.: T=TT, Joker=PP). (Zählt aber nur als 1 Punkt!)
- Q gilt als QU. (Zählt aber nur als 1 Punkt!)

WORT / SATZ / GESCHICHTEN – REGELN:

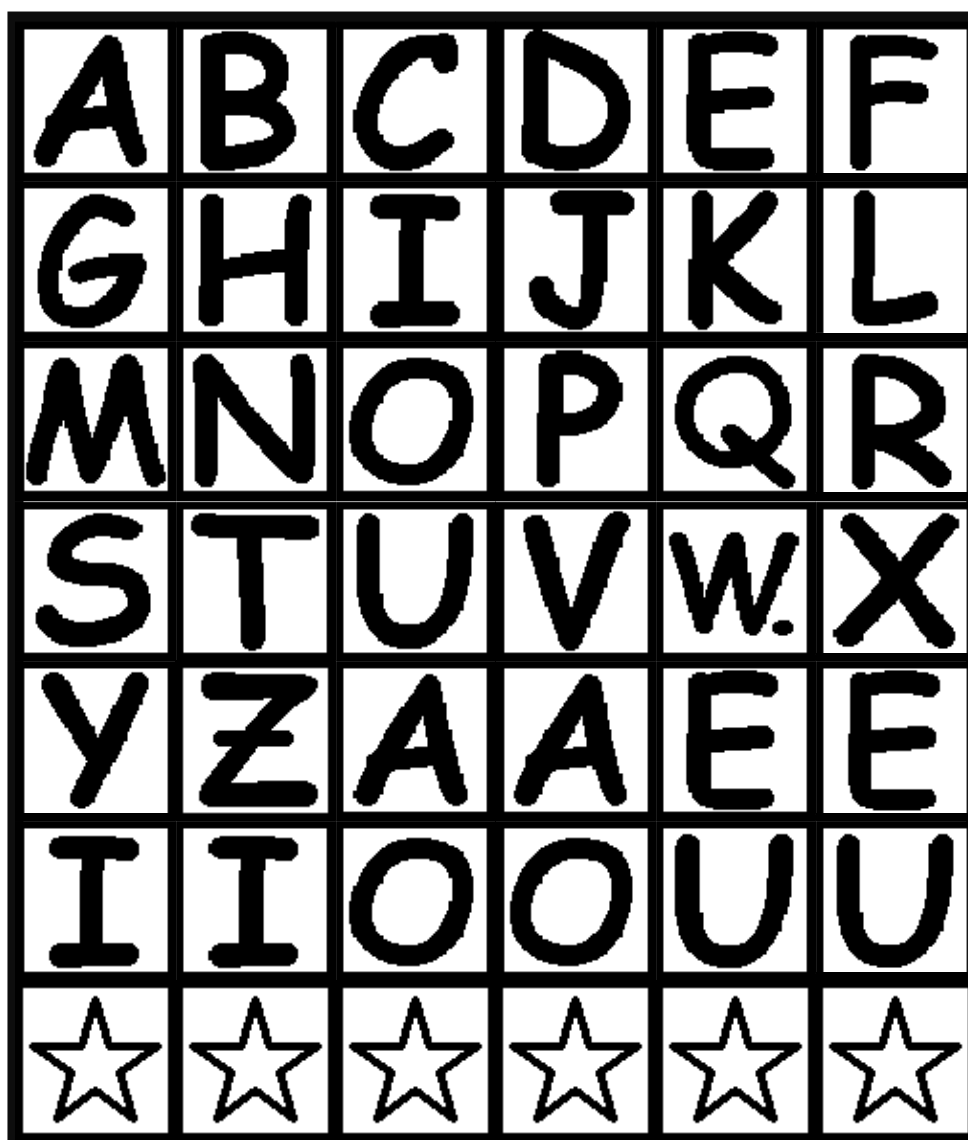
- Du kannst **EIN** (möglichst langes) **Wort** erreichen und dafür Punkte sammeln. (oder lieber einen Satz / eine Geschichte mit noch mehr Buchstaben versuchen...)
- Ein Satz/eine Geschichte muss aus **mindestens 3 Wörtern** bestehen.
- Der nachfolgende Spieler darf **kein Wort des vorigen** wiederholen, der nächste darf nur **ein Wort des vor-vorigen** Spielers wiederholen! (gilt für eine Spielrunde)
- Englische, lateinische,... Wörter sind nur erlaubt, wenn sie häufig in unserer Sprache vorkommen.
- Eigennamen, Fremdwörter, Dialektwörter,... sind nur erlaubt, wenn alle Spieler damit einverstanden sind.
- Grammatik ist bei diesem Spiel egal :-)
- Die Mitspieler dürfen auch ein bisschen helfen :-)

Die Wörter/Sätze/Geschichten dürfen beliebig kreativ und abstrakt sein, nur muss sie der Spieler den anderen halbwegs ‚sinnvoll‘ erklären können. Beispiele aus einigen „Blöde Geschichten“ Spieleabenden:
Oje Hipie in Latzmauszo (Leider besucht ein Hippie den Zoo einer neu entdeckten Mäuseart)
Wastl an YetiJoe (Funkspruch zwischen Geheimagenten mit Decknamen)
Opa Linz Ich EU (Mein Großvater arbeitet in Linz, ich in Brüssel für die Europäische Union)

Buchstaben-Set:



Zusatz Buchstaben-Set:



FERTIG!!! VIEL SPASS! Vielen Dank für die Benützung unseres Services!