

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN: Am besten: weisses Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat, schwarz/weiss (Seitenangaben bei Papierformat DinA4, Hochformat)

TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!

CHECKLISTE 'QYX' & 'VERRÜCKTE STORY': (Spielmaterial für beliebig viele Spieler!)

- Checkliste, Spielregeln QYX und VERRÜCKTE STORY (2 Seiten)
- Buchstaben (4 Seiten)

Buchstaben ausschneiden (in viereckige Kärtchen)

Die Buchstaben haben wir 'doppelt' zur Verfügung gestellt: es macht also nichts aus wenn man welche verliert. Die Spiele funktionieren auch tadellos mit nur einem 'Set' (2 Seiten A-Z).

Q Y X Spielregeln

1 oder 2 Buchstaben-Sets, Papier & Stift zum Punkte notieren

START

- Spielrunden bestimmen. (Wir spielen 6 Runden...)
- Alle Buchstaben umgedreht am Spieltisch durcheinandermischen.
- Jeder nimmt daraus 20 Kärtchen & läßt sie umgedreht vor sich liegen.

AUFDECKEN: Jetzt decken alle ihre Kärtchen gleichzeitig auf!

WORTE: Jeder versucht jetzt mit seinen Buchstaben so viele bzw. so lange Worte wie möglich zu bilden! (Man muß nicht alle Buchstaben benutzen.)

ZEIT: Achtung! Bei der Bewertung zählt auch die Schnelligkeit!

Wer fertig ist - **FERTIG!** rufen.

Alle anderen dürfen noch weiter'suchen': Wer fertig ist - FERTIG! rufen.

Jeder der schon gerufen hat, darf dann bei seinen Worten nichts mehr verändern!!!

PUNKTE: Sind alle Spieler fertig, werden die Punkte gezählt und notiert:

1 PUNKT: für jeden Buchstaben **IN EINEM WORT**

3 PUNKTE: für den **ERSTEN** Spieler mit den **MEISTEN WORTEN**

3 PUNKTE: für den **ERSTEN** Spieler mit dem **LÄNGSTEN WORT**

3 PUNKTE: für den Spieler mit dem Wort: "QYX"

NÄCHSTE SPIELRUNDE: Alle Kärtchen wieder umgedreht vermischen.

Jeder erhält 20 Kärtchen - aufdecken - Worte suchen.....

SIEGER = Wer am Schluß die MEISTEN PUNKTE hat!

(Spielrunden werden vorher bestimmt!)

Varianten: wer will kann selbst wählen wieviele Kärtchen jeder bekommen soll! (15, 30,...)

Wort-regeln: beliebig bestimmen (z.B.: nur Hauptwörter, mit Eigennamen, Fremdwörtern, Abkürzungen, ...) (mit englisch: I ist auch Y)

AE= Ä OE=Ö UE=Ü Q=QU

1 Buchstabe gilt auch als Doppelbuchstabe!

VERRÜCKTE STORY Spielregeln

1 oder 2 Buchstaben-Sets, Papier & Stift zum Punkte notieren, Schüssel (Schachtel, Teller.....)

SPIELZIEL: Worte anlegen sodaß eine (verrückte) Geschichte entsteht!

START: - Alle Buchstaben sind im Pot. (Schüssel, Schachtel,...)

- Jeder Spieler nimmt davon blind (Augen zu) 7 Buchstaben und legt sie vor sich.

- 1 Startspieler wird bestimmt (jüngste, älteste, kleinster, größter,.....)

ERSTE SPIELRUNDE: ANLEGEN oder WEITER...

Startspieler: Hat der Startspieler bereits irgendein Wort - ANLEGEN (auf den Spieltisch legen).

! PUNKTE NOTIEREN ! (soviel wie angelegte Buchstaben)

! BUCHSTABEN NEHMEN ! (aus dem Pot, soviele wie vorhin angelegt)

- Kann oder will er kein Wort anlegen - WEITER

Nächster Spieler kommt an die Reihe: ANLEGEN (+Punkte + Buchstaben) oder WEITER,.....

... solange bis alle an der Reihe waren (im Uhrzeigersinn).

! ANLEGEN: das neue Wort sollte schon (halbwegs) zum Bestehenden passen !

NÄCHSTE SPIELRUNDEN: 2 BUCHSTABEN NEHMEN - ANLEGEN oder WEITER...

Startspieler: 2 Buchstaben aus dem Pot nehmen - dann ANLEGEN oder WEITER (wie oben)

Nächster Spieler: 2 Buchstaben nehmen, dann ANLEGEN oder WEITER (wie oben)

Auf diese Weise wird solange gespielt bis keine Buchstaben mehr im Pot sind!

Nach der Spielerreihenfolge kann man dann noch Worte anlegen. (+ Punkte)

SPIELENDE: Wenn niemand mehr ein Wort anlegen kann - ist das Spiel zu Ende.

SIEGER = WER DIE MEISTEN PUNKTE HAT!

Oder: nur die Buchstaben die man am Schluß noch besitzt werden notiert:

SIEGER = DER SPIELER MIT DEN WENIGSTEN PUNKTEN!

Satz-Ende: Der Spieler der zuletzt angelegt hat kann bestimmen ob ein Satz nach seinem Wort zu Ende ist.
Der nächste Spieler beginnt dann mit einem neuen.

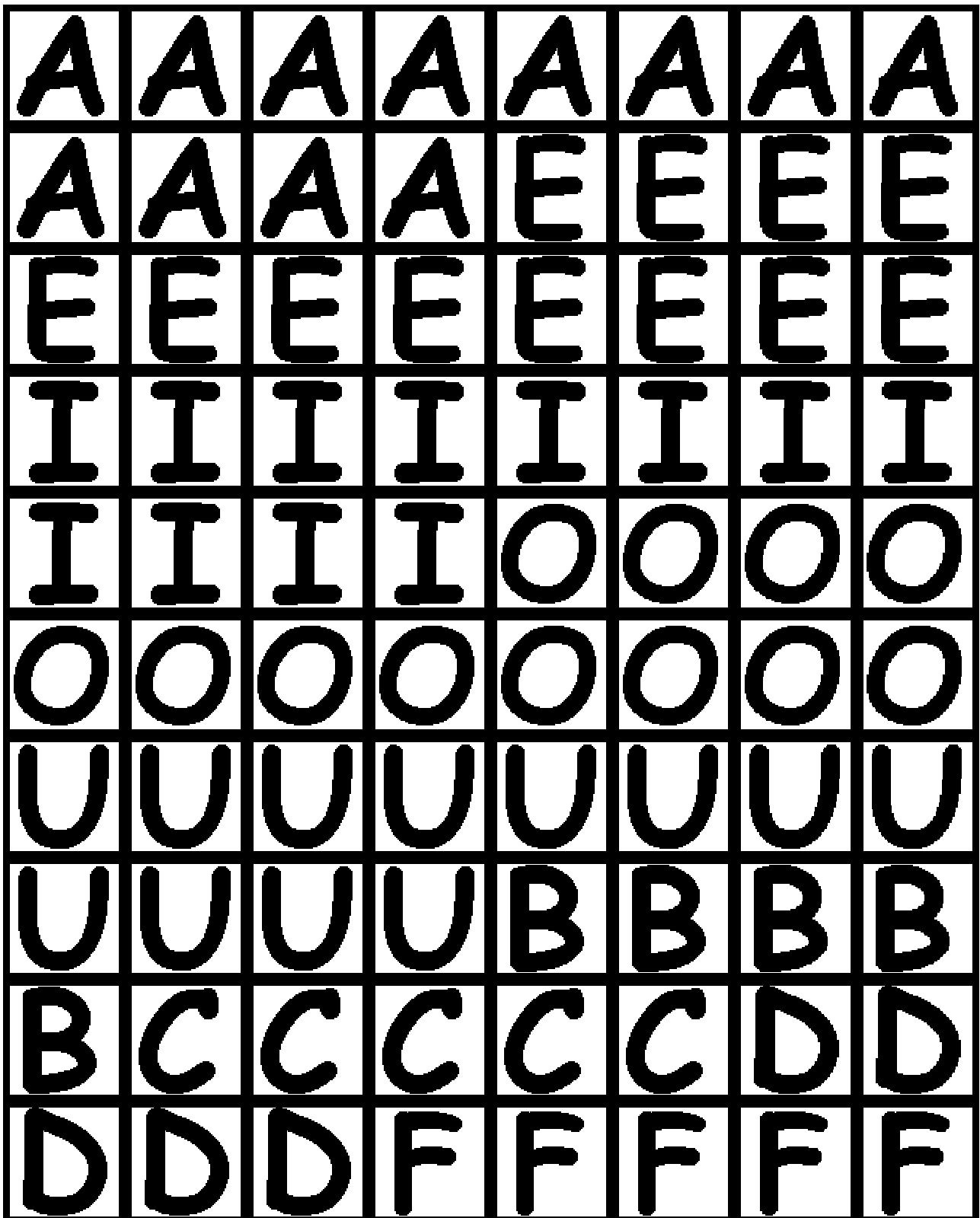
STORY: Über den Sinn der Geschichte kann diskutiert werden - ein bißchen verrückt darf sie sein!

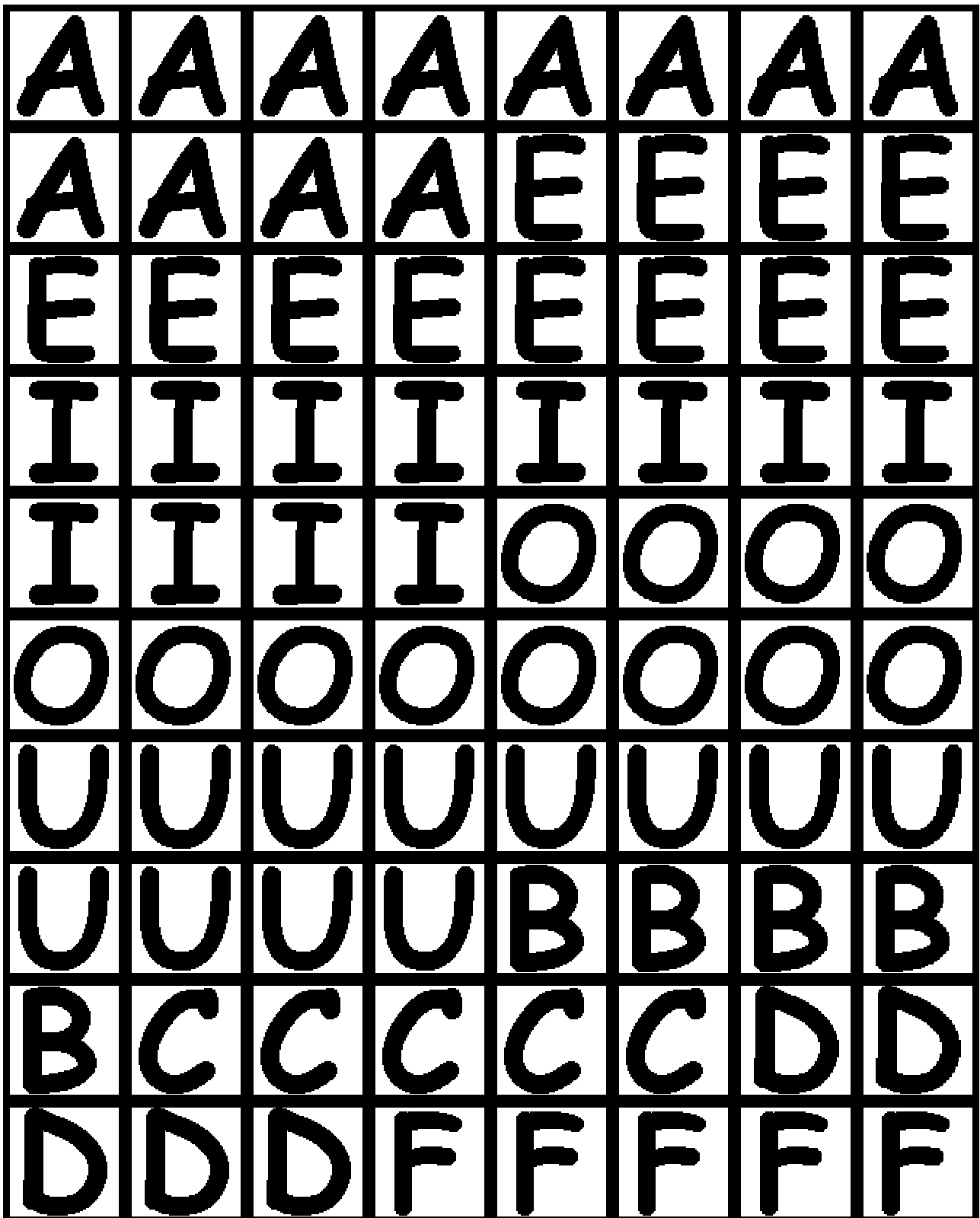
Werden Eigennamen angelegt, müssen alle Spieler einverstanden sein.

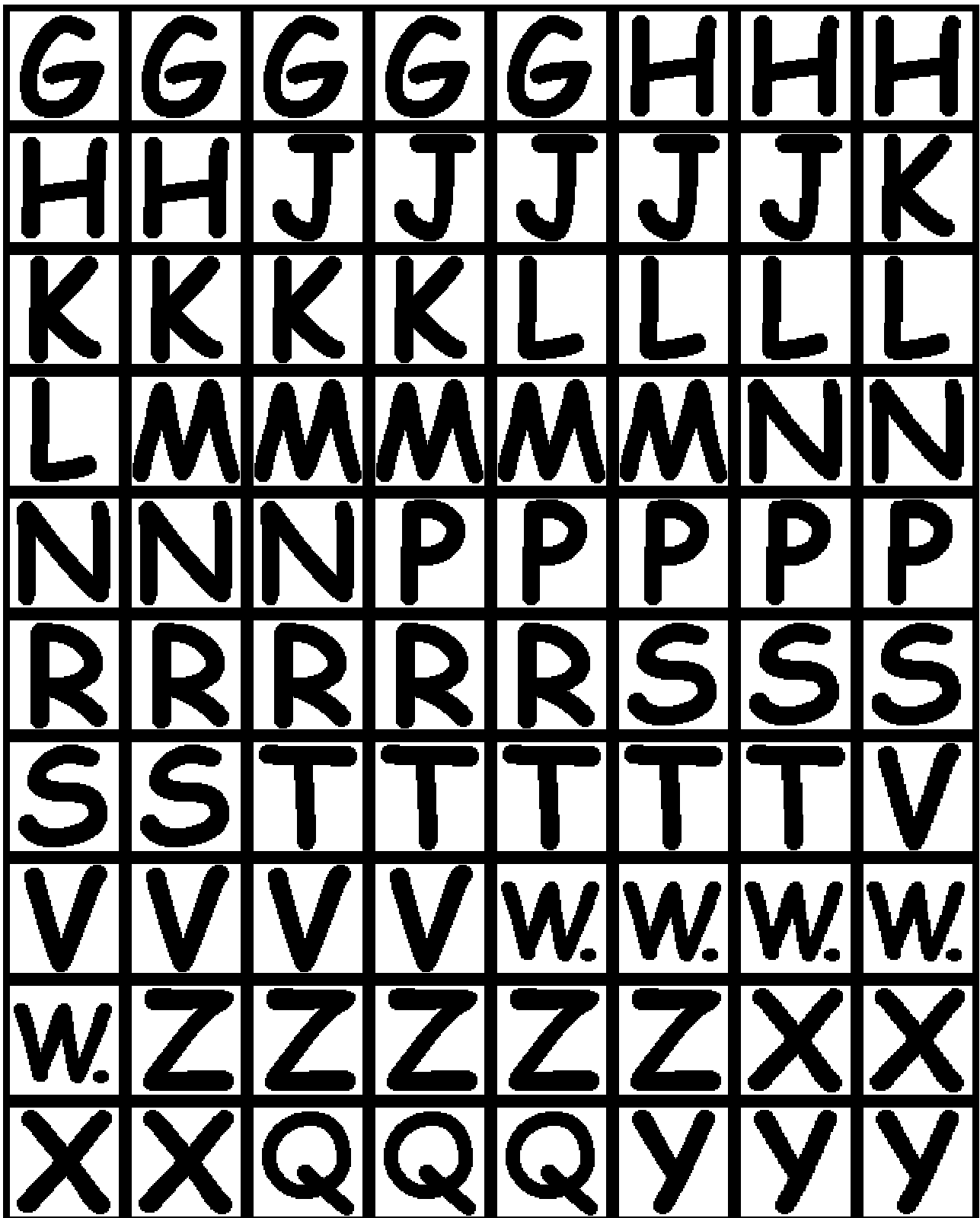
Worte nach der Reihe und halbwegs sinngemäß anlegen! Nicht die Grammatik total verdrehen.

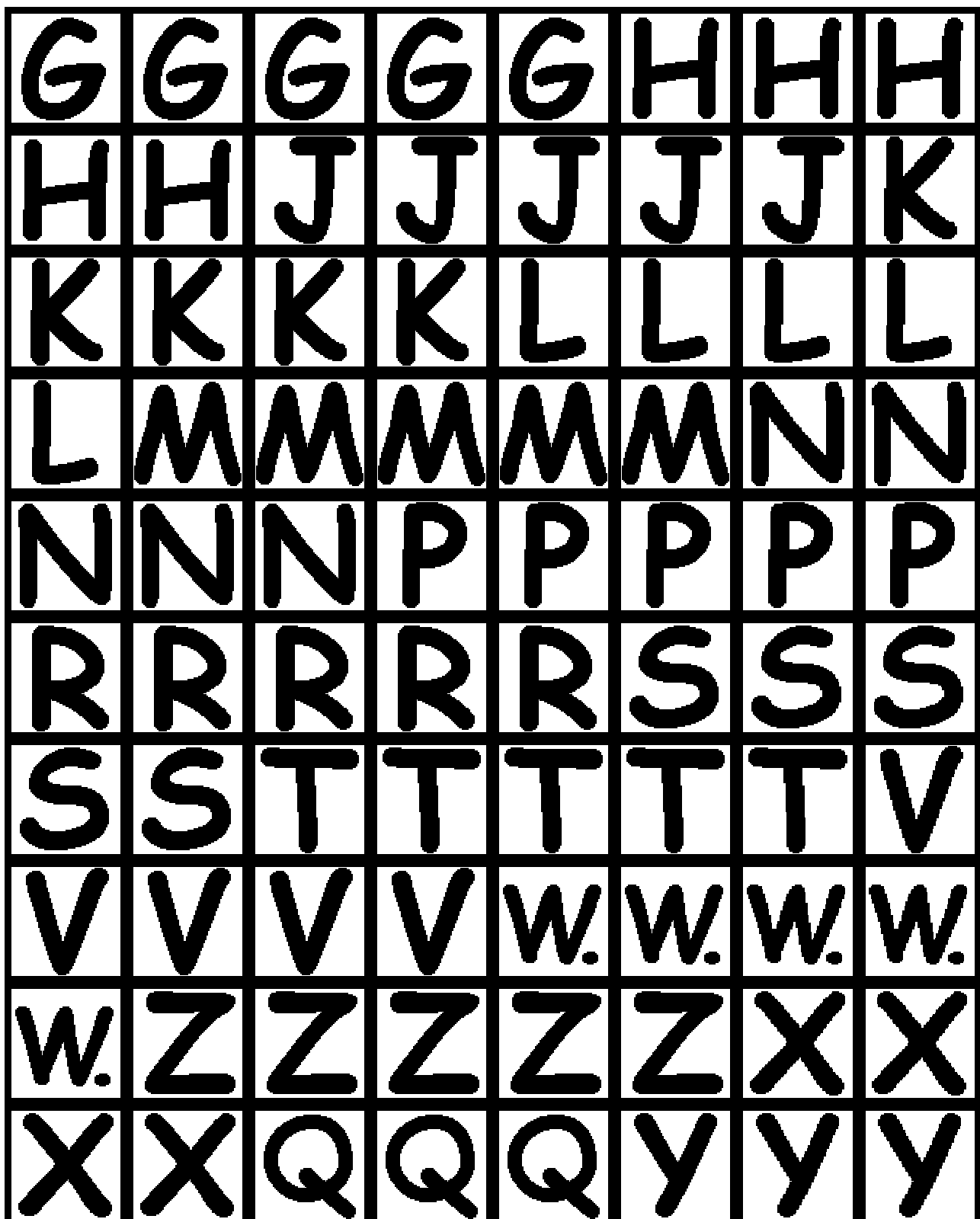
AE= Ä OE=Ö UE=Ü Q=QU

1 Buchstabe gilt auch als Doppelbuchstabe!









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