

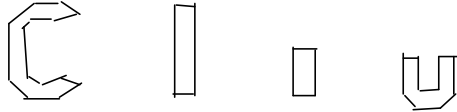
### Buzzle - KSR

Zählsteine auf Feld "0" setzen. Jeder Spieler erhält eine Spieltafel, die so zu legen ist, dass er das Buzzle-Alphabet richtig herum sieht.

Jeder Spieler wählt geheim ein Wort mit 5 Buchstaben (vorher abklären, welcher Art) und notiert dieses auf Papier, das er unter seine Tafel legt. Startspieler ermitteln.

Buchstaben-Zelle: 5 Kästchen für die Buzzle-Teile. Jedes Kästchen steht für 1 Buchstaben des Geheimwortes.

Verfügbare Teile:



#### 1.) BUZZLE-TEILE AUSLEGEN:

- Genau 1 Buzzle-Teil in eine beliebige Buchstaben-Zelle (Nr. 1 - 5) eines Mitspielers legen, der dann prüft, ob dieses Teil noch zur Bildung des dort gedachten Buchstaben benötigt wird.
- Antwort: "IST DRIN":  
Legender Spieler erhält 1 Punkt auf Zählleiste. Das Buzzle-Teil bleibt in der Zelle. Der Spieler ist erneut am Zug.
- Antwort: "NICHT DRIN":  
Buzzle-Teil wird unterhalb der Buchstaben-Zelle abgelegt. NICHT DRIN-Sager +1 Punkt. Der nächste Spieler ist am Zug.

#### 2.) BUZZLE-TEILE POSITIONIEREN:

- Statt ein neues Buzzle-Teil zu setzen, darf der Spieler ein beliebiges (schon platziertes) Teil bei einem Mitspieler in die gedachte Position bringen, die es haben sollte.
- Legender Spieler sagt an: "ICH POSITIONIERE".
- Mitspieler antwortet "RICHTIG" oder "FALSCH". Es gibt auf jeden Fall keine Punkte.
- Bei Antwort "FALSCH" ist der nächste Spieler am Zug.

#### 3.) ERRATEN EINES GEHEIMWORTES:

- Jederzeit - auch ohne dran zu sein - darf man ein Geheimwort erraten.
- Rät man RICHTIG, erhält man so viele Punkte, wie noch Buzzle-Teile zur Vervollständigung des Wortes fehlen. Zusätzlicher Bonus = 5 Punkte.  
Der Spieler, dessen Wort geraten wurde, räumt alle Buzzle-Teile ab und denkt sich ein neues Geheimwort aus. Das Spiel geht da weiter, wo es unterbrochen wurde.
- Rät man FALSCH, wird jedes Buzzle-Teil des falschen Wortes ermittelt und bringt Minuspunkte. (Beispiel: LIEBE = -14). Evtl. passende Teile sind nicht anzurechnen.  
Das Spiel geht da weiter, wo es unterbrochen wurde.

#### Ende:

- Wer zuerst 25 Punkte erreicht/überschreitet UND dann noch 1 gegnerisches Geheimwort errät, gewinnt die Partie. Er muss also nach Erreichen der 25 Punkte auf jeden Fall noch 1 Geheimwort lösen, unabhängig davon, ob er zuvor schon eines geraten hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.05.06

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

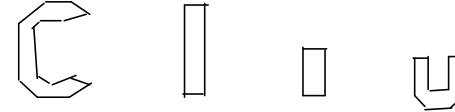
### Buzzle - KSR

Zählsteine auf Feld "0" setzen. Jeder Spieler erhält eine Spieltafel, die so zu legen ist, dass er das Buzzle-Alphabet richtig herum sieht.

Jeder Spieler wählt geheim ein Wort mit 5 Buchstaben (vorher abklären, welcher Art) und notiert dieses auf Papier, das er unter seine Tafel legt. Startspieler ermitteln.

Buchstaben-Zelle: 5 Kästchen für die Buzzle-Teile. Jedes Kästchen steht für 1 Buchstaben des Geheimwortes.

Verfügbare Teile:



#### 1.) BUZZLE-TEILE AUSLEGEN:

- Genau 1 Buzzle-Teil in eine beliebige Buchstaben-Zelle (Nr. 1 - 5) eines Mitspielers legen, der dann prüft, ob dieses Teil noch zur Bildung des dort gedachten Buchstaben benötigt wird.
- Antwort: "IST DRIN":  
Legender Spieler erhält 1 Punkt auf Zählleiste. Das Buzzle-Teil bleibt in der Zelle. Der Spieler ist erneut am Zug.
- Antwort: "NICHT DRIN":  
Buzzle-Teil wird unterhalb der Buchstaben-Zelle abgelegt. NICHT DRIN-Sager +1 Punkt. Der nächste Spieler ist am Zug.

#### 2.) BUZZLE-TEILE POSITIONIEREN:

- Statt ein neues Buzzle-Teil zu setzen, darf der Spieler ein beliebiges (schon platziertes) Teil bei einem Mitspieler in die gedachte Position bringen, die es haben sollte.
- Legender Spieler sagt an: "ICH POSITIONIERE".
- Mitspieler antwortet "RICHTIG" oder "FALSCH". Es gibt auf jeden Fall keine Punkte.
- Bei Antwort "FALSCH" ist der nächste Spieler am Zug.

#### 3.) ERRATEN EINES GEHEIMWORTES:

- Jederzeit - auch ohne dran zu sein - darf man ein Geheimwort erraten.
- Rät man RICHTIG, erhält man so viele Punkte, wie noch Buzzle-Teile zur Vervollständigung des Wortes fehlen. Zusätzlicher Bonus = 5 Punkte.  
Der Spieler, dessen Wort geraten wurde, räumt alle Buzzle-Teile ab und denkt sich ein neues Geheimwort aus. Das Spiel geht da weiter, wo es unterbrochen wurde.
- Rät man FALSCH, wird jedes Buzzle-Teil des falschen Wortes ermittelt und bringt Minuspunkte. (Beispiel: LIEBE = -14). Evtl. passende Teile sind nicht anzurechnen.  
Das Spiel geht da weiter, wo es unterbrochen wurde.

#### Ende:

- Wer zuerst 25 Punkte erreicht/überschreitet UND dann noch 1 gegnerisches Geheimwort errät, gewinnt die Partie. Er muss also nach Erreichen der 25 Punkte auf jeden Fall noch 1 Geheimwort lösen, unabhängig davon, ob er zuvor schon eines geraten hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.05.06

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)