

BLITZ WISSER

SPIELIDEE

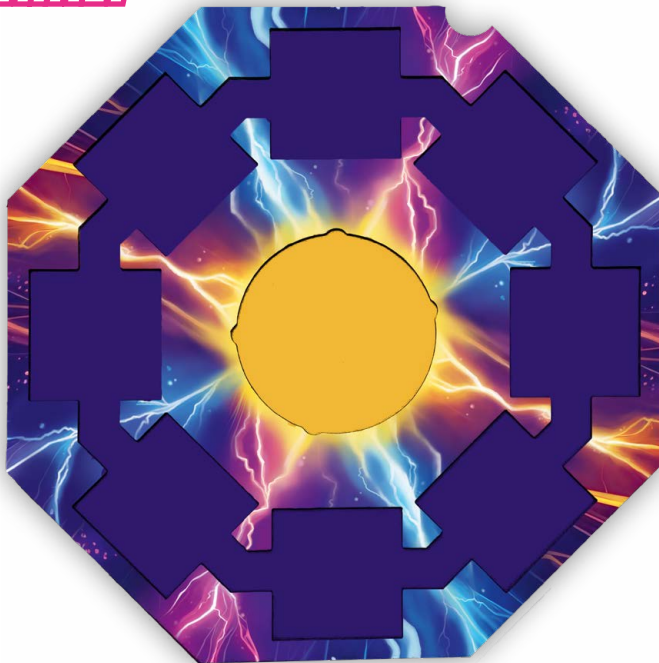
Ein Elektrogerät mit L, ein Superheld mit B oder etwas Typisches für Deutschland mit K - denke schnell und setze deinen Nachbarn mit blitzartigem „Buzzern“ unter Druck! Verliere selbst aber nicht den Kopf, wenn dir ein Mitspieler die Kategorie vor der Nase wegschnappt und sei bereit, wenn es zum großen Showdown kommt. BLITZWISSER - das elektrisierend schnelle Wortspiel!

SPIELZIEL

Versuche, über mehrere Durchgänge möglichst schnell deine Buchstabenkarten loszuwerden.

Während du in einer ersten Phase versuchst, vor Ablauf deiner Zeit einen richtigen Begriff für eine der ausliegenden Kategorien zu finden, versuchst du in der Showdown-Phase, einen Begriff mit möglichst vielen der ausliegenden Buchstaben zu sagen. Denk also schnell und übertrumpfe deine Mitspieler!

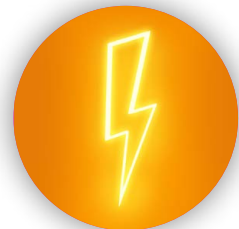
INHALT



1 Spielplan



1 Buzzer



1 Buzzer-Marker



114 doppelseitige Spielkarten
Kategorie/Buchstabe

SPIELVORBEREITUNG

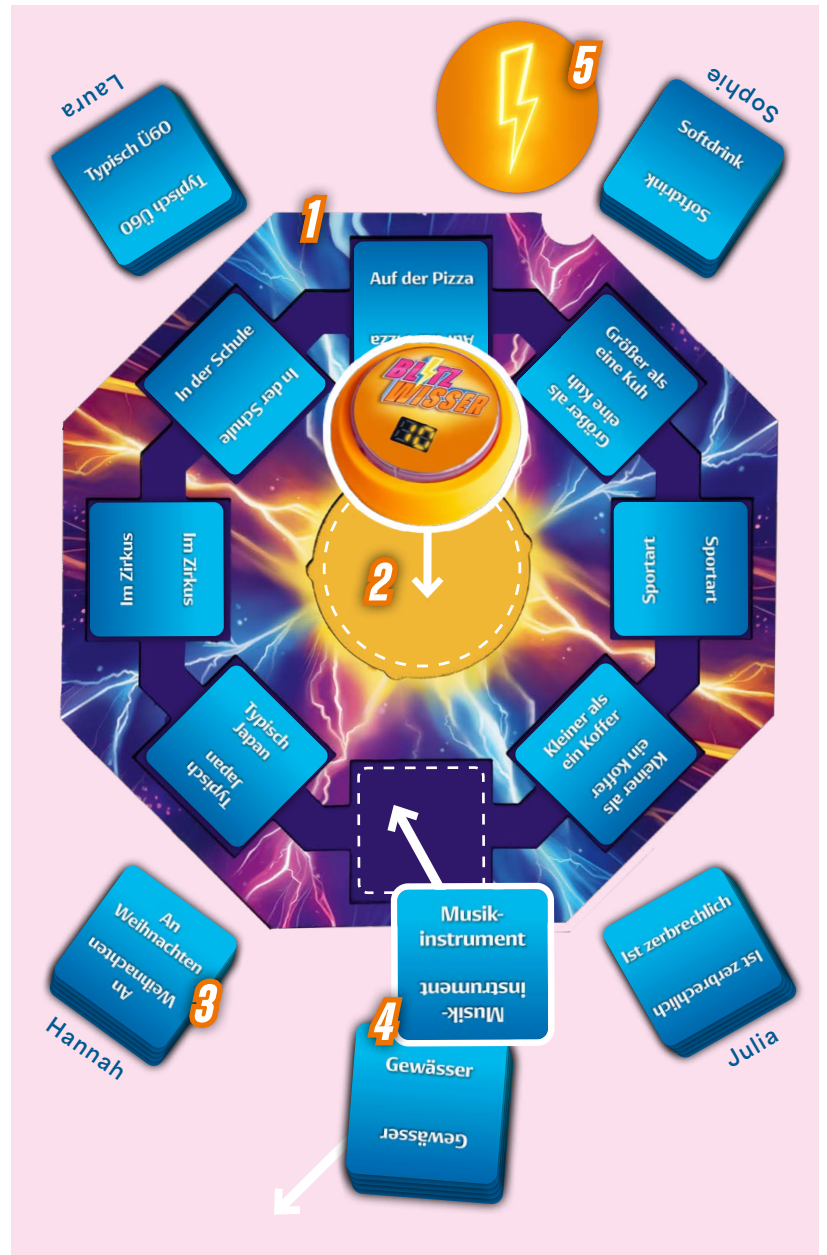
- 1 Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte des Tisches.
- 2 Platziert den Buzzer auf dem dafür vorgesehenen Feld in der Mitte des Spielplans. (Stellt sicher, dass der Buzzer eingeschaltet ist. Vor der ersten Partie müsst ihr zwei AAA-Batterien einlegen.)
- 3 Mischt alle Karten mit der Kategorie-Seite nach oben und verteilt an jeden Spieler 12 Karten. Behaltet diese Karten als Stapel mit der Kategorie-Seite nach oben vor euch, ohne euch die Buchstaben-Seite anzusehen.

Im Spiel zu zweit erhaltet ihr beide je 20 Karten.

- 4 Von den übrigen Karten legt ihr auf jedes der acht Kartenfelder auf dem Spielplan eine zufällige Karte mit der Kategorie-Seite nach oben.

Legt die restlichen Karten zur Seite. Ihr benötigt sie später.

- 5 Der jüngste Spieler ist Startspieler des ersten Durchgangs. Gebt dem Spieler zu seiner Rechten den Buzzer-Marker.



Weitere spannende Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com



ABLAUF EINES DURCHGANGS

Jeder Durchgang besteht aus zwei Phasen: **Phase 1 - Rundherum** und **Phase 2 - Showdown**. In Phase 1 wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Bist du am Zug, hast du 10 Sekunden Zeit, um eine Karte loszuwerden. In Phase 2 seid ihr alle gleichzeitig gefragt.

PHASE 1 - RUNDHERUM

Der Spieler mit dem Buzzer-Marker zählt von 3 herunter. Auf „0“ ziehen alle Spieler die oberste Karte ihres Stapels und schauen sich die Buchstaben-Seite an. Diesen Buchstaben gilt es loszuwerden. Der Spieler mit dem Buzzer-Marker drückt dann ohne zu zögern auf den Buzzer und startet somit den Countdown für seinen linken Nachbarn - dessen 10 Sekunden laufen ...

Wenn du dran bist, musst du innerhalb des 10-sekündigen Countdowns einen Begriff finden, der mit deinem aktuellen Buchstaben beginnt und zu einer der ausliegenden Kategorien passt. Hast du einen Begriff gefunden, sagst du laut die Kategorie und den Begriff, legst dann deine Karte mit der Buchstaben-Seite nach oben auf diese Kategorie und drückst anschließend den Buzzer - der Countdown deines linken Nachbarn läuft somit. Mit Buchstaben abgedeckte Kategorien sind für den Rest dieses Durchgangs nicht mehr verfügbar.

Gelingt es dir innerhalb der 10 Sekunden **nicht**, einen passenden Begriff zu finden, musst du die Karte mit der Kategorie-Seite nach oben unter deinen Stapel schieben und den Buzzer für den nächsten Spieler drücken. Du wirst also keine Karte los.

Sobald du eine Karte abgelegt oder unter deinen Stapel geschoben hast, darfst du eine neue Karte von deinem Stapel ziehen und dir deinen nächsten Buchstaben ansehen.

Wenn ein Spieler die **vorletzte** Kategorie-Karte mit einem Buchstaben überdeckt, nimmt er sich den Buzzer-Marker. Die **Phase 1 - Rundherum** endet und **Phase 2 - Showdown** beginnt unmittelbar. Lasst den Buzzer auslaufen und ignoriert ihn fürs Erste.

PHASE 2 - SHOWDOWN

Nun versucht ihr alle gleichzeitig, einen zur verbliebenen Kategorie passenden Begriff zu finden, der möglichst viele der ausliegenden Buchstaben enthält (die Reihenfolge der Buchstaben spielt keine Rolle). Sobald dir ein Begriff eingefallen ist, sagst du laut die Anzahl der verwendeten Buchstaben - **nicht aber den Begriff selbst** - und drückst auf den Buzzer. Die **anderen** Spieler haben nun 10 Sekunden Zeit, um einen Begriff zu finden, der **mehr** der ausliegenden Buchstaben enthält.



Beispiel: Julias Karte zeigt ein „T“. Da würde bei der Kategorie „Typisch Japan“ zum Beispiel „Tokio“ passen, „Tuba“ bei „Musikinstrument“ oder „Taschenuhr“ bei „Kleiner als ein Koffer“.

Julia sagt „Musikinstrument - Tuba!“, legt ihre Karte mit dem „T“ nach oben auf die Kategorie „Musikinstrument“ und drückt dann auf den Buzzer.

Nun ist Hannah an der Reihe und hat 10 Sekunden Zeit, um einen Begriff für eine andere Kategorie zu finden.

Achtung: Wenn du vergisst, den Buzzer zu drücken, hat der nächste Spieler Glück und gewinnt die Zeit, bis du den Buzzer drückst ...

Gelingt dies einem Spieler, sagt dieser die höhere Anzahl und drückt auf den Buzzer, was allen anderen Spielern (einschließlich des überbotenen Spielers) wiederum 10 Sekunden Zeit gibt, um einen Begriff zu finden, der noch mehr der ausliegenden Buchstaben enthält. Nochmals zur Klarstellung - in dieser Phase gibt es keine Zugreihenfolge!

Läuft die Zeit ab oder hat ein Spieler einen Begriff mit allen 7 ausliegenden Buchstaben gefunden, kommt es zur Auflösung. Hierfür sagt der Spieler nun laut seinen Begriff:

- Wenn der Begriff zur Kategorie passt und **mindestens** die angegebene Anzahl Buchstaben enthält, darf der entsprechende Spieler die oberste Karte seines Stapels mit der Buchstaben-Seite nach oben auf die Kategorie legen.
- Hat der Spieler einen Fehler gemacht, weil der Begriff nicht passt oder weniger der ausliegenden Buchstaben enthält als angesagt, muss er zwei der zu Beginn zur Seite gelegten Karten mit der Kategorie-Seite nach oben unter seinen Stapel schieben.

Beispiel: Die verbleibende Kategorie ist „In der Schule“ und die ausliegenden Buchstaben sind „A-L-T-H-T-S-K“. Hannah denkt an „BLEISTIFT“, sagt laut „4!“ und drückt den Buzzer. Julia denkt einige Sekunden nach und sagt dann „5!“, woraufhin niemandem ein Begriff mit mehr passenden Buchstaben einfällt und die Zeit abläuft. Julia sagt dann ihren Begriff „TAFELSCHWAMM“ und darf ihre oberste Karte mit der Buchstaben-Seite nach oben auf die Kategorie „In der Schule“ legen.

Hinweis: Kommt ein Buchstabe mehrmals im Begriff vor, darf er nur so oft gezählt werden, wie er auch ausliegt.



Fairplay-Hinweis: Seid fair und verhaltet euch respektvoll – seid keine Haarspalter aber nennt auch keine Begriffe, die ihr selbst nicht durchgehen lassen würdet! Diskutiert nicht, während der Timer läuft.

Euch steht die Möglichkeit offen, zwischen den Phasen demokratisch über eine Strafkarte zu entscheiden. Ihr kriegt das hin!

NEUER DURCHGANG

Nach der Auflösung von **Phase 2 - Showdown** stellt ihr zunächst sicher, dass auf allen Kategorien eine Karte mit der Buchstaben-Seite nach oben liegt. Ist das nicht der Fall (weil der auflösende Spieler einen Fehler gemacht hat), legt ihr eine zufällige der zu Beginn zur Seite gelegten Karten auf die verbleibende Kategorie.

Dann dreht ihr alle Karten auf dem Spielbrett um, sodass wieder 8 neue Kategorien sichtbar sind. Startet den nächsten Durchgang mit **Phase 1 - Rundherum**.

Wer den Buzzer-Marker hat (weil er in der **Phase 1 - Rundherum** als Letzter an der Reihe war), drückt auf den Buzzer. **Sein linker Nachbar** wird zum Startspieler des neuen Durchgangs.

SPIELLENDE

Sobald ein Spieler die letzte seiner Karten abgelegt hat, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler gewinnt und darf sich bis zur nächsten Partie „Blitzwisser“ nennen.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Anleitung die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Autor: Arno Steinwender
Design: Melanie Friedli
Redaktion: Rico Gadola
Game Factory © 2025



Unter Lizenz: White Castle Games Agency

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de | info@carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

