TOPP

KRZ GRTN

3–6

10+

30 MIN



OHNE VOKALE BIS ZUM FINALE!

In *KURZ GERATEN* gebt ihr mit euren Buchstabenplättchen Hinweise auf eines der Bilder, das auf dem Tisch liegt. Aber leider habt ihr immer zu wenig Buchstaben auf der Hand – und keiner davon ist ein Vokal!

Könnt ihr euch trotzdem mit kurzen und kreativen Hinweisen verständlich machen und gemeinsam gewinnen?

VL RFLG!



INHALT



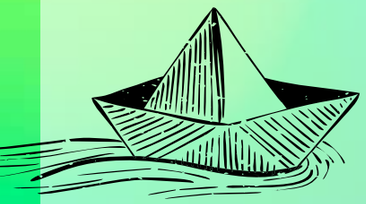
167 × Bildkarten
(beidseitig bedruckt)



6 × Levelkarten



5 × Lebenskarten





56 ×
Buchstabenplättchen

12 ×
Blankoplättchen



6 ×
Sichtschirme

VORBEREITUNG

1. Mischt die Bildkarten und bildet daraus einen Stapel.
2. Nehmt euch je einen Sichtschirm und zwei Blankoplättchen. Nicht verwendete Blankoplättchen legt ihr in die Schachtel zurück.
3. Mischt die Buchstabenplättchen mit der Buchstabenseite nach unten.
4. Zieht je 5 Buchstabenplättchen und legt sie hinter euren Sichtschirm (offen).
5. Sortiert die Levelkarten der Größe nach und legt sie als offenen Stapel bereit (die 1 muss oben sein, die 6 unten).
6. Legt die 5 Lebenskarten als Stapel bereit.
7. Einigt euch darauf, wer zuerst Hinweise interpretieren soll. Diese Person nennen wir X.



ABLAUF

Seht euch die oberste Levelkarte an. Die Levelkarten enthalten zwei Informationen:

- **A** Die Zahl der Bildkarten, unter denen X die richtige finden muss
- **B** Wie viele Plättchen ihr zieht, wenn ihr den Level besteht



Nun dreht X sich um und guckt weg. Ihr anderen hebt einige Bildkarten vom Stapel ab und legt sie unter den Stapel. Dann dreht ihr die oberste Karte um und legt sie neben den Stapel.

Gebt nun alle hinter eurem Sichtschirm mit euren Buchstabenplättchen einen Hinweis auf die Bildkarte. Dafür gelten die folgenden Regeln:

- Ihr müsst mindestens 2 Buchstabenplättchen verwenden. Die Blankoplättchen könnt ihr zusätzlich einsetzen, solange ihr mindestens 2 Buchstabenplättchen nutzt.
- Ihr dürft nicht passen.
- Ihr dürft die Plättchen verwenden, wie ihr möchtet. Ihr dürft zwischen den Buchstaben Lücken lassen, die Buchstaben drehen (auch auf die Rückseite) oder sie übereinanderlegen. Alle denkbaren Anordnungen sind erlaubt.
- Euer Hinweis darf nur aus den verwendeten Plättchen bestehen. Ihr dürft also keine weiteren Gegenstände zu Hilfe nehmen.

Ob ihr lieber ein Wort legt oder eure Buchstaben als Bilder verwendet, ist euch überlassen. Es empfiehlt sich, eure Hinweise so auszurichten, dass X sie gut sehen kann.

ACHTUNG: Eure Buchstabenplättchen sind knapp, und im Spielverlauf werden sie immer knapper! Versucht, möglichst wenige davon einzusetzen!

Wenn alle fertig sind, dreht ihr so lange weitere Karten vom Stapel um, bis ihr die Anzahl auf der Levelkarte erreicht habt.



In Level 3 deckt ihr so lange weitere Bildkarten um, bis insgesamt 5 Karten auf dem Tisch liegen.

Mischt diese Karten und legt sie so aus, dass sie zu X hinzeigen. Jetzt darf sich X wieder umdrehen und ihr hebt eure Sichtschirme an, sodass alle eure Hinweise sehen können.

Wenn du X bist, musst du nun mit Hilfe der Hinweise herausfinden, welche Bildkarte gemeint war. Dazu tippst du auf die deiner Meinung nach gemeinte Bildkarte.

Tippst du im ersten Versuch auf die richtige Karte, habt ihr den Level bestanden. Tippst du auf eine andere Karte, habt ihr den Level nicht bestanden.

ACHTUNG: Während du überlegst, dürfen die anderen ihre Hinweise nicht mehr verändern oder sie kommentieren. Die einzigen Hinweise, die du bekommst, sind die, die auf dem Tisch zu sehen sind.

Beispiel:
Im Spiel zu fünft spielt ihr Level 1. Die Bildkarte, auf das Ihr verweisen sollt, zeigt das grüne Ampelmännchen. Während X wegguckt, gebt ihr eure Hinweise und entfernt anschließend gleichzeitig eure Sichtschirme. Dann mischt ihr zu dem grünen Ampelmännchen zwei weitere Bildkarten.

A hat den Hinweis GR_N gelegt, um auf die Farbe Grün zu verweisen. B hat den Hinweis G_H gelegt, um auf das Signal für Gehen zu verweisen. C hat die Buchstaben so gelegt, dass sie etwa die Form des Ampelmännchens nachbilden. D hat MP gelegt, um auf die Ampel zu verweisen. Leider hatte D kein L zur Verfügung, um den Hinweis eindeutiger zu machen.



Kann X aus diesen Hinweisen die richtigen Schlüsse ziehen und das Ampelmännchen identifizieren?



ENDE EINES LEVELS

Legt eure verwendeten Buchstabenplättchen mit der Buchstabenseite nach unten in die Tischmitte zurück und mischt alle Plättchen dort wieder gut durch. Die Blankoplättchen könnt ihr behalten und in jedem Level aufs Neue verwenden.

Wenn ihr den Level bestanden habt:
Alle außer X ziehen jetzt so viele Buchstabenplättchen nach, wie die Levelkarte angibt. Dann legt ihr die Levelkarte in die Schachtel zurück, sodass die nächste Levelkarte offenliegt.

Wenn ihr den Level nicht bestanden habt:
Legt eine Lebenskarte in die Schachtel zurück. Wenn ihr keine mehr habt, habt ihr das Spiel verloren. Ihr zieht keine Buchstabenplättchen nach und spielt den gleichen Level erneut.

In jedem Fall wird die nächste Person im Uhrzeigersinn zu X.



BESONDERHEITEN

EIN LEBEN AUSGEBEN, UM NEUE PLÄTTCHEN ZU ZIEHEN

Zu jedem Zeitpunkt darf jede Person eine Hand heben und „Leben" sagen. Wenn nun alle (außer X) die Hand heben, seid ihr übereingekommen, eine Lebenskarte in die Schachtel zurückzulegen und euch dafür jeweils 2 neue Buchstabenplättchen zu nehmen.

ACHTUNG: Nur auf diese Weise bringt ein verlorenes Leben neue Buchstabenplättchen ein. Wenn ihr ein Leben verliert, weil X falsch getippt hat, erhaltet ihr keine neuen Buchstabenplättchen!

PLÄTTCHENLIMIT:

Ihr dürft nicht mehr als 8 Buchstabenplättchen hinter eurem Sichtschirm haben. Solltet ihr einmal mehr als 8 haben, legt ihr überzählige Plättchen eurer Wahl in die Mitte zurück.

KOMMUNIKATION

Ihr dürft nicht miteinander reden, während ihr eure Hinweise gebt. X darf beim Ansehen der Hinweise aber sehr wohl laut denken. Dies gibt allen einen Einblick, welche Hinweise gut funktionieren und welche weniger gut. Nachdem X einen Tipp abgegeben hat, dürft ihr natürlich ebenfalls über eure Ideen reden und sie gegebenenfalls erklären.

ENDE

Wenn ihr 6 Level bestanden habt, gewinnt ihr!

Ihr verliert, wenn ihr während des Spiels

- einen Level nicht besteht und keine Lebenskarte mehr zum Abwerfen habt.
- Eine oder mehrere Personen keine 2 Buchstabenplättchen für einen Hinweis haben und ihr keine Lebenskarte mehr habt, die ihr für neue Plättchen ausgeben könnt.

ZU EINFACH?

Wenn ihr mit dem Spiel schon gut vertraut seid, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Dazu könnt ihr vor Beginn der Partie vereinbaren, dass jede Person nur ein Blankoplättchen oder gar keins zur Verfügung hat. Möchtet ihr es noch schwieriger haben, lasst einen oder mehrere der niedrigeren Level aus und spielt stattdessen die höheren Level mehrfach (die Gesamtzahl der gespielten Level sollte immer 6 betragen).

DER AUTOR: MADS FLØE



Wenn er nicht seiner Lohnarbeit nachgeht, findet man Mads Fløe beim Spielen, beim Reden oder Nachdenken über Spiele, ob zu Hause oder bei Spieleveranstaltungen.

Zwischendurch organisiert er Tagungen für Autor:innen, Spielentwicklungswettbewerbe sowie offene Spieletreffs in seiner Gemeinde.

Er hat früher aus Leidenschaft von seiner Stadtwohnung aus einen Spielehandel betrieben und die bestellten Spiele an die Kundschaft mit dem Fahrrad ausgeliefert.

Kurz gesagt: Er liebt die Spiele-Community aus ganzem Herzen.

HILFE - HINWEISE - SERVICE-HOTLINE

Du hast Fragen oder es gibt ein Problem? Dann schau doch in der Digitalen Bibliothek des frechverlags vorbei. Hier findest du eventuelle Aktualisierungen. Nach Ein-gabe des Freischaltcodes gelangst du ohne weitere Registrierung auf die Produktseite:

www.topp-kreativ.de/digibib Freischaltcode: **38576**

Die Seite hilft dir nicht weiter?
Dann schreib uns eine E-Mail oder ruf uns an:

E-Mail: **hilfe@frechverlag.de** **0711/12375720***
*normale Telefongebühren

Weitere Informationen zum Verlag und zu unserem gesamten Programm findest du unter**: www.topp-kreativ.de**

IMPRESSUM

SPIELEAUTOR: Mads Fløe
FOTOS: Unsplash, Freepik, Pixabay
COVERILLUSTRATIONEN: Katrin Schindel
PRODUKTMANAGEMENT: Hilko Drude
VERPACKUNGSGESTALTUNG: Lena Sofie Schmitt, Eva Hook
HERSTELLUNG: Konstanze Laue

1. Auflage 2026

© 2026 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5, 70839 Gerlingen, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München

produktsicherheit@frechverlag.de

GTIN 4007742186715 • Best.-Nr. 18671

