



Gaudi ALARM

Ein flottes Wortspiel für Hütte & Co.

von Andrew & Jack Lawson
für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren
Piatnik Spiel Nr. 664564

© 2020 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Der Titel hält, was er verspricht: Die Gaudi dreht sich rund um das Thema Berg und was da noch so alles dazu gehört. Zugegeben, wer an der Reihe ist, hat zunächst wenig zu lachen. Denn während der Timer unerbittlich tickt, müssen blitzschnell passende Wörter zur vorgegebenen Kategorie gefunden werden. Da geht der Puls schnell mal hoch. Und während sich die Mitspieler gerade noch köstlich amüsieren, sind sie im nächsten Augenblick vielleicht schon selbst an der Reihe, wenn die Drehscheibe neue Aufgaben zeigt. Also, nichts wie aufi auf'd Hütt'n mit Gaudi Alarm im Gepäck!

Spielinhalt:

1 Drehpfeil



1 Drehscheibe

1 Spielanleitung



1 mechanischer Timer



105 Karten
mit je 2 Kategorien



5 Karten,
die mit selbst erfundenen
Kategorien beschriftet
werden können



Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

piatnik.com

Spielziel:

Das Ziel ist es, als Erster mindestens 10 Karten zu sammeln, indem gültige Begriffe zu vorgegebenen Kategorien gefunden werden.

Spielvorbereitung:



Drückt vor dem ersten Spiel die Drehscheibe vorsichtig aus der Stanztafel heraus. Befestigt den Drehpfeil in der Mitte der Drehscheibe.



Entriegelt den Timer, indem ihr den hinteren Teil des Timers, den Standfuß, vorsichtig nach hinten zieht und den schwarzen Zeiger nach oben auf die andere Seite des Zäpfchens vom Standfuß drückt. Der Standfuß steht nun etwas vom Timer ab und ist startbereit. Am Ende des Spieles umgekehrt vorgehen, indem ihr das Zäpfchen des Standfußes wieder über das Zäpfchen des Zeigers schiebt, und den Standfuß komplett anklappt.



Mischt die Kartengut (*unbeschriftete Karten kommen aus dem Spiel*), bildet einen Stapel und legt diesen verdeckt zusammen mit dem Timer und der Drehscheibe bereit. Einigt euch, wer mit welcher Kategorie spielt: Kategorien, die am Holzschild stehen, sind einfacher und eignen sich sehr gut für jüngere Spieler. Die Kategorien auf der Picknickdecke sind anspruchsvoller. Alternativ kann auch so gespielt werden, dass die Spieler eine der beiden Kategorien wählen dürfen, wenn sie an der Reihe sind.

Spielablauf:

Der **jüngste** Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, **startet den Timer**, indem er den Zeiger auf **40 Sekunden** schiebt und ihn danach mit dem farbigen Etikett nach oben wieder auf den Tisch legt. Anschließend zieht er eine Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich ab. Schnell muss er 2 gültige Begriffe passend zu seiner gewählten Kategorie (*siehe Die Kategorien*) nennen. Danach dreht er den Pfeil auf der Drehscheibe und handelt entsprechend dem Symbol wie folgt:



Der Spieler muss **1, 2 oder 3 weitere Begriffe zu derselben Kategorie** nennen. Danach dreht er den Pfeil erneut.



Der Spieler zieht eine neue Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich, auf die vorherige Karte, ab. Sofort muss er **2 Begriffe zur neuen Kategorie** nennen. Danach dreht er den Pfeil erneut.



Der reihum nächste Spieler ist an der Reihe. Er zieht eine neue Karte vom Stapel, legt diese offen vor sich ab und muss nun seinerseits **2 Begriffe passend zur Kategorie** nennen. Anschließend dreht er den Pfeil der Drehscheibe und fährt wie beschrieben fort.

So wird im Blitztempo weitergespielt, bis die 40 Sekunden abgelaufen sind, und der Timer in die Luft springt.

Jeder Spieler behält alle Karten, die er in dieser Runde gesammelt hat und legt sie zur Seite. **Ausnahme:** Der Spieler, der gerade an der Reihe war, als der Timer in die Luft gesprungen ist, darf nur dann seine zuletzt gezogene Karte behalten, wenn er noch rechtzeitig genügend gültige Begriffe genannt hat.

Konnte er die Aufgabe **nicht** rechtzeitig erfüllen, kommt die Karte aus dem Spiel. Zusätzlich verliert er eine bereits gesammelte Karte, sofern er bereits eine besitzt. Das kann auch eine Karte aus einer Vorrunde sein. Alle weiteren in dieser Runde gesammelten Karten darf er behalten.

Die neue Runde beginnt der Spieler, der als nächster an der Reihe ist.

Die Kategorien:

Allgemein ...: Dazu zählen Kategorien wie *Sportarten im Sommer*, *Namen für Kühe*, *Gründe für eine Wanderpause* etc. Genannt werden dürfen beliebige Begriffe, die zur Kategorie passen.

Beispiel: *Gründe für eine Wanderpause* - schmerzende Beine, Erschöpfung usw.

Worte mit ...: Zu nennen sind Begriffe, die das vorgegebene Wort beinhalten. Das Wort darf dabei zu Beginn, am Ende oder an beliebiger Stelle stehen.

Beispiel: *Worte mit STERN* - sternenklar, Ostern, Sternzeichen usw.

Anders für ...: Gesucht sind Synonyme zum genannten Wort.

Beispiel: *anders für GEHEN* - marschieren, schreiten, laufen usw.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler nach einer Runde insgesamt 10 oder mehr Karten gesammelt hat. Dieser Spieler gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, spielen die betroffenen Spieler noch so viele Runden weiter, bis jeder dieser Spieler einmal Startspieler war. Wer dann die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Sollte es dann wieder einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Gewinner.

Gültige und ungültige Wörter:



Jedes Wort der deutschen Sprache ist erlaubt, auch Eigen- und Markennamen, sowie Fremdwörter, die in die deutsche Sprache übernommen wurden.



Ein Begriff darf aus mehreren Wörtern bestehen.



Ein Begriff darf in der gleichen Runde nur einmal genannt werden, selbst wenn er auf mehrere Kategorien zutrifft.

Wenn du zu „Gaudi Alarm“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien oder info@piatnik.com

Du findest uns auf



facebook.com/PiatnikSpiele



instagram.com/piatnik_spiele