

TRAPWORDS

IM LABYRINTH DER WORTFALLEN

SPIELÜBERSICHT



Hallo! Willkommen bei Trapwords! Dies ist ein Partyspiel mit Worten für zwei Teams.

Ihr beginnt, indem ihr euch zuerst das geheime Wort anschaut, welches **das andere Team** erraten muss.



Dann überlegt ihr euch in eurem Team Wörter, die jemand benutzen könnte, um andere auf das geheime Wort zu bringen.



Währenddessen schaut sich das andere Team das Wort an, das euer Team erraten muss, und erstellt ebenfalls eine Liste mit Fallenwörtern, die euer Hinweisgeber nicht nennen darf. Sobald beide Teams bereit sind, gebt ihr jeweils das Buch mit dem geheimen Wort an den Hinweisgeber des anderen Teams.

Eure Fallenliste gebt ihr nicht weiter! Diese bleibt vorerst geheim.

Jetzt bekommt jedes Team die Möglichkeit, ihr Wort zu erraten. Hierbei sind die Teams nacheinander am Zug. Ein Teammitglied wird zum Hinweisgeber. Der Hinweisgeber sieht das geheime Wort, kennt allerdings die Fallenwörter nicht.

Der Hinweisgeber des anderen Teams versucht nun Hinweise zu dem Wort zu geben, ohne die Fallenwörter zu benutzen, die euer Team geheim notiert hat.

Ähm ... oh je. Ich bin sicher, *das* haben sie aufgeschrieben.

Das sag ich besser auch nicht.

Ähm ... probieren wir es so ...

„Kissen sind damit gefüllt.“

(Ich hoffe, sie haben nicht *Kissen* aufgeschrieben.)



Während das andere Team am Zug ist, achtet ihr genau auf eure Fallenliste. Wenn der Hinweisgeber des anderen Teams eines der Fallenwörter nennt, endet ihr Zug sofort.

Der Hinweisgeber kann so viele Hinweise geben, wie er möchte; das Team hat allerdings nur fünf Rateversuche.

Eine Person aus eurem Team sollte die Rateversuche des anderen Teams mitzählen. Es sollte auch jemand die Sanduhr im Auge behalten. Der Zug des anderen Teams endet auch dann, wenn die Zeit abgelaufen ist oder sie alle Versuche verbraucht haben.

Falls sie ihr Wort erraten haben, dürfen sie vorrücken. Falls der Hinweisgeber ein Fallenwort gesagt hat, die Zeit abgelaufen ist oder sie keine Rateversuche mehr haben, rücken sie nicht vor. In jedem Fall ist euer Team anschließend auch noch am Zug, euer Wort zu erraten und möglicherweise tiefer in den Dungeon vorzurücken.



Das ist erst mal alles, was ihr wissen müsst, um eine Runde *Trapwords* zu spielen.

Die separate Spielanleitung zeigt euch im Detail, wie ihr eine Partie aufbaut, wie ihr spielt und wie ihr das Spiel neuen Spielern beibringen könnt. Die Spielregeln sind auch noch einmal auf der anderen Seite dieses Blatts zusammengefasst.

Kurzes Regelvideo:



cge.as/twu-de

ZUSAMMENFASSUNG DER REGELN

AUFBAU

Auf den Seiten 2 und 3 der Spielanleitung findet ihr eine Abbildung des Aufbaus.

1. Teilt euch in 2 Teams auf und setzt euch am Tisch gegenüber hin.
2. Legt 5 Raumplättchen in aufsteigender Reihenfolge aneinander.
3. Stellt eure Teamaufsteller in den ersten Raum.
4. Legt je einen zufälligen Fluch verdeckt neben den zweiten und vierten Raum.
5. Wählt ein zufälliges Monster aus. Stellt seinen Aufsteller in den letzten Raum.
6. Ein Spieler jedes Teams bekommt eine Fackel. Diese Spieler geben in der ersten Runde die Hinweise.
7. Entscheidet, ob ihr mit den beiden Fantasy-Büchern oder den beiden modernen Büchern spielen wollt.

EINE RUNDE

Fallen stellen

Beide Teams stellen ihre Fallen gleichzeitig auf.

1. Jedes Team zieht eine Wortkarte und legt sie in ein Buch. Durch den Schlitz seht ihr das geheime Wort, welches das andere Team erraten muss.
2. Jedes Team erstellt eine Fallenliste, passend zum geheimen Wort des anderen Teams.
 - Die Anzahl der Fallenwörter muss mit der Nummer des Raums übereinstimmen, in dem sich das andere Team gerade befindet.

Raten

Die Teams versuchen nacheinander, ihr geheimes Wort zu erraten. Ein Team beginnt:

- Falls ein Team hinten liegt, rät dieses zuerst.
- Falls beide Teams im selben Raum stehen, wird das Buch mit dem glühenden Symbol zuerst weitergegeben.

Wenn das andere Team am Zug ist:

1. Gebt ihrem Hinweisgeber das Buch mit ihrem geheimen Wort.
2. Gebt dem Hinweisgeber einen Moment, um das Wort zu lesen und zu verstehen (etwa 3 Sekunden).
3. Dreht die Sanduhr um.
4. Ihr Hinweisgeber darf nun Hinweise geben. Unterbricht ihn in folgenden Situationen:
 - Der Hinweisgeber nennt ein Fallenwort in irgendeiner Form.
 - Der Hinweisgeber gibt einen verbotenen Hinweis. (Regeln auf Seite 11 der Spielanleitung.)
 - Das Team hat zum fünften Mal falsch geraten.
 - Die Zeit ist abgelaufen.
5. Wie haben sie abgeschnitten?
 - Haben sie ihr Wort erraten, dürfen sie ihren Aufsteller einen Raum vorrücken.
 - Musstet ihr sie unterbrechen, haben sie diesen Raum nicht geschafft. Sie dürfen ihren Aufsteller nicht vorrücken.

Ende einer Runde

Nachdem beide Teams raten durften, endet eine Runde.

- Falls beide Teams den Raum nicht geschafft haben, rückt das Monster einen Raum weiter in Richtung der Teams vor.
 - Sollte das Monster einen Raum mit einem Fluch betreten, wird der Fluch einen Raum weiter in Richtung der Teams geschoben. Liegt dort bereits ein Fluch, wird dieser ebenfalls einen Raum weitergeschoben.
- Wechselt die Hinweisgeber nach jeder Runde. Reicht dafür am Ende jeder Runde die Fackeln an die nächsten Hinweisgeber weiter.

FLÜCHE

Falls ein Team eine Runde in einem Raum mit einem Fluch beginnt:

- Dieses Team muss in dieser Runde mit einer besonderen Herausforderung spielen, die auf der Fluchkarte beschrieben ist.
- Der Fluch wird am Ende der Runde abgelegt, egal wie sie ausgeht.

Falls beide Teams im gleichen Raum mit einem Fluch stehen, betrifft er sie beide.

KAMPF GEGEN DAS MONSTER

Steht zu Beginn der Runde ein Team gemeinsam mit dem Monster in einem Raum, kommt es zum „Kampf gegen das Monster“.

Während ihr gegen das Monster kämpft, spielt ihr mit einer besonderen Herausforderung, die auf der Monsterkarte beschrieben ist.

Falls nur **ein Team** gegen das Monster kämpft:

1. Das andere Team ist zuerst am Zug und darf seinen Aufsteller vorrücken, wenn sie das Wort erraten.
2. Anschließend ist das Team am Zug, das gegen das Monster kämpft.
 - Erraten sie das Wort, gewinnt dieses Team.
 - Erraten sie das Wort nicht, passiert nichts. Das Monster rückt nicht vor. Spielt wie gewohnt weiter, außer dies war die achte Runde.

Falls **beide Teams** gegen das Monster kämpfen:

1. Das Buch mit dem glühenden Symbol wird zuerst weitergegeben. Das andere Team ist erst danach am Zug.
2. Wie haben sie abgeschnitten?
 - Falls es **beide Teams** schaffen, gewinnen sie beide.
 - Falls es nur **ein Team** schafft, gewinnt dieses Team.
 - Falls es **kein Team** schafft, rücken weder das Monster noch die Teams vor. Spielt wie gewohnt weiter, außer dies war die achte Runde.

DIE ACHE RÜNDE

- Euer Zettel bietet Platz für acht Fallenlisten.
- Sobald ihr die achte Runde beendet und keines der Teams gewonnen hat, gewinnt das Monster.