Hirnkäs

VON JAN HIRSCHER

Spielkonzept

Hirnkäs: Gesehen Gedacht Gesagt. Es geht nämlich darum, so schnell wie möglich Wörter zu Buchstaben zu finden und diese vor allen anderen auszurufen 📣.

Voraussetzungen

Spieleranzahl: 2-16 Spieler
Spieldauer: 10-15 Minuten pro Runde
Altersempfehlung: 12+ Jahre
Schwierigkeit: mittel

Aufbau

- Lege zwei Buchstaben offen auf den Tisch.
- Jeder Spieler erhält einen weiteren Buchstaben, den er sich kurz anschaut und danach verdeckt

vor sich ablegt (diese Karte darf danach nicht mehr angeschaut werden).
- Mische die restlichen Buchstaben und die Aktionskarten und lege sie neben den zwei offenen Buchstaben als Nachziehstapel bereit.
- Der Spieler, der als letzter Käse gegessen hat, ist der Startspieler.

Spielablauf

- Die Spieler ziehen abwechselnd eine Karte vom bereitgelegten Stapel und legen sie auf einen der zwei offenen Buchstaben Stapel auf den Tisch (die Wahl des Stapels ist beliebig).
- Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn.
- Wird eine Aktionskarte aufgedeckt, deckt diese einen der zwei Buchstaben ab, sodass einer sichtbar bleibt.

Aktionskarten

Zwei Buchstaben

- **Beliebig:** Nenne ein Wort, das beide Buchstaben irgendwo enthält.
- **Mitte:** Nenne ein Wort, das beide Buchstaben irgendwo in der Mitte enthält.
- **Sprache:** Nenne ein Wort, das beide Buchstaben enthält und in einer anderen Sprache ist.
- **Start und Ende:** Nenne ein Wort, das mit einem der Buchstaben beginnt und mit dem anderen endet.

- **Zwillingswort**: Nenne ein zusammengesetztes Wort, das beide Buchstaben enthält.

Einen Buchstaben

- **Adjektiv:** Nenne ein Adjektiv, das mit einem der Buchstaben beginnt.
- **Alliteration:** Nenne zwei Wörter, mit einem der Buchstaben, bei der beide mit demselben Buchstaben beginnen.
- **Doppel:** Nenne ein Wort, das einen der Buchstaben enthält, welcher zweimal in diesem Wort vorkommt.
- **Reim:** Nenne zwei Wörter, die jeweils mit einem der Buchstaben beginnen und sich reimen.
- **Starter:** Nenne ein Wort, das mit einem der Buchstaben beginnt aus einer der folgenden Kategorien: **Beruf, Berühmte Person, Essen, Filmtitel, Fluss, Gegenstand, Gerät, Hobby, Land, Liedtitel, Marke, Name, Pflanze, Sportart, Stadt, Tier, Verb**.

Keinen Buchstaben

- **Hirnkäs:** Rufe als erster „Hirnkäs" und nenne alle deine in dieser Runde schon genannten Wörter, mit denen du Aktionskarten gewonnen hast.
- **Kein Buchstabe:** Nenne ein Wort, das die beiden Buchstaben nicht enthält.
- **Rotation:** Alle Spieler geben ihren Buchstaben an den rechten Spieler weiter.
- **Tausch:** Der Spieler muss seine verdeckte Karte mit einem anderen Spieler tauschen.

Aktionskarten gewinnen

- Nachdem eine Aktionskarte aufgedeckt wurde, gewinnt der erste Spieler, der eine richtige Antwort ruft, die Aktionskarte und legt sie offen vor sich ab (gewinnende Wörter dürfen im selben Spiel nicht wiederholt werden).
- Wird der verdeckte Buchstabe von ihm hierbei benutzt, muss er diese aufdecken und den anderen Spielern zeigen.
- Der Buchstabe, welcher verdeckt war, wird nun vom Gewinner der Aktionskarte mit einem der verdeckten Buchstaben der anderen Spieler getauscht. Beide dürfen sich den Buchstaben kurz anschauen und danach verdeckt vor sich platzieren.

Spielende

- Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel leer ist.
- Der Spieler mit den meisten gehobenen Fingern gewinnt.

Falsche Antwort

- Wenn ein Spieler eine falsche Antwort ruft, muss er eine seiner gewonnenen Aktionskarten in die Mitte legen (hat er keine Aktionskarte, passiert nichts).
- Der Spieler, der eine richtige Antwort gibt, gewinnt auch diese zusätzliche Aktionskarte.

Aktionskarten weitergeben

- Wenn sich alle Spieler einig sind, dass ihnen keine Antwort einfällt, können sie die Aktionskarte auf den anderen offenen Stapel legen.
- Wenn ihnen immer noch keine Antwort einfällt, können sie die Aktionskarte in die Mitte legen, damit sie vom Gewinner der nächsten Aktionskarte beansprucht werden kann.

Käse

- Wenn der Buchstabe **X, Y, oder Z** aufgedeckt wird, wird ein **Käse** neben ihn gelegt (ist der Buchstabe eine verdeckte Karte, wird der Käse auf diese Karte gelegt).
- Der Spieler, der mit diesem Buchstaben eine Aktionskarte gewinnt, bekommt auch den Käse, welcher wie ein extra gehobener Finger zählt (Pro Runde nur einen Käse pro Karte zu gewinnen. Weitere gewinnenden Wörter mit dieser Buchstabenkarte bekommen keinen Käse zusätzlich dazu).

Gehirn

- Wenn der Buchstabe **E** aufgedeckt wird, wird das **Gehirn** neben ihn gelegt (ist der Buchstabe eine verdeckte Karte, wird das Gehirn auf diese Karte gelegt).
- Der Spieler, der mit dem Buchstaben E eine Aktionskarte gewinnt, bekommt auch das Gehirn, wodurch er seine verdeckte Buchstabenkarte mit

dem Spieler, welcher am wenigsten gehobene Finger hat (bei mehreren ohne gehobenen Fingern, oder gleichstand, darf ausgesucht werden), tauschen muss.

Erlaubte Wörter

Alle Wörter, die in einem anerkannten, nicht veralteten Wörterbuch der deutschen Sprache zu finden sind, sind erlaubt. Dazu gehören auch die dort aufgeführten mundartlichen Wörter, Fremdwörter und Wörter aus Fachsprachen. Es wird davon ausgegangen, dass die in einem Standardlexikon aufgeführten Wörter auch die, die aus fremden Sprachen übernommen wurden, mittlerweile in den Sprachgebrauch übernommen worden sind und daher erlaubt sind.

Nicht erlaubte Wörter

Nicht erlaubt sind Eigennamen. Dazu gehören auch geografische Namen, Produkt- und Firmennamen und Wörter. Diese Regel wird ausgesetzt, wenn die Aktionskarte Marke oder Name erscheint.

Lass deine Mitspieler so richtig schmelzen.
Viel Spaß beim Spielen 😁.