

12+ 2-6 20'

# PERFECT WORDS

Ein kooperatives Wort-Assoziationspiel  
von Paul-Henri Argiot

## Spielinhalt:

7 nummerierte  
Pfeilplättchen



10 Muschelplättchen  
für die Wertung



1 Doppelt- und  
1 Nichts-Plättchen



1 Notizblock



252 doppelseitige Wortkarten, davon  
200 Meereskarten,



47 Krabbenkarten



5 Leerkarten

1 Spielanleitung

Zusätzlich benötigt ihr Stifte  
zum Notieren der Wörter.

*Tipp: Achtet darauf, die Krabbenkarten nach jedem Spiel  
getrennt von den anderen Wortkarten aufzubewahren.  
Das erleichtert euch das Zusammenstellen eures Wort-  
kartenstapels zu Spielbeginn.*

## Spielziel:

Euer gemeinsames Ziel ist es, **PERFEKTE WORT-MEISTER**  
zu werden, indem ihr möglichst viele Muscheln sammelt.  
Dazu müsst ihr so viele gleiche Assoziationen zu dem von  
euch erstellten Kreuzworträtsel notieren wie möglich.



## Spielvorbereitung:



Legt die Muschel-, das Doppelt- und das Nichts-Plättchen sowie den Notizblock zur Seite. Ihr benötigt sie erst in Phase 2 des Spiels.



Stellt euren Wortkartenstapel für das aktuelle Spiel zusammen. Mischt dazu die Meeres- und die Krabbenkarten getrennt voneinander. Zählt anschließend von den **Meereskarten 30** und von den **Krabbenkarten 10** Karten ab, mischt sie und legt sie als Stapel so auf dem Tisch bereit, dass ihr in der Tischmitte genug Platz habt, um euer Kreuzworträtsel zu erstellen. Legt alle restlichen Karten zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie für das aktuelle Spiel nicht mehr.

**Hinweis:** Mit den Begriffen auf den Krabbenkarten lassen sich einfachere Wortassoziationen finden, mit den Begriffen auf den Meereskarten ist das anspruchsvoller (siehe auch **Weitere Spielvarianten** auf Seite 7 der Spielanleitung). Die **Leerkarten** könnt ihr beliebig mit eigenen Begriffen befüllen und mit der entsprechenden Anzahl Meeres- bzw. Krabbenkarten austauschen.



Zieht nun **9 Wortkarten** vom Stapel und legt sie als offene Kartenauslage – in zwei Reihen - neben dem Stapel aus. Ihr habt dann zusammen mit der obersten Wortkarte des Stapels insgesamt 10 Wortkarten zur Auswahl (siehe Abbildung auf Seite 3).



Bildet aus den **Pfeilplättchen** einen absteigend sortierten Stapel, wobei das Plättchen mit der Nummer 10 ganz unten liegt und das Plättchen mit der Nummer 1 oben auf. Legt den Stapel neben der offenen Kartenauslage bereit.



Bestimmt eine Person, die beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn.

## Spielablauf:

Das Spiel verläuft in drei Phasen.

**Phase 1:** Kreuzworträtsel erstellen

**Phase 2:** Überbegriffe notieren

**Phase 3:** Wertung

### Generell gilt:

Ihr dürft während des gesamten Spiels miteinander sprechen, zum Beispiel:

„Könntest du mir bitte diese Karte überlassen?“, „Ich habe eine gute Idee, welche Karte ich hier anlegen könnte!“, „Verstehen alle außer mir den Zusammenhang dieser Wörter?“, etc.



### WAS IHR NICHT DÜRFT:

Über Assoziationen sprechen, die euch durch den Kopf gehen.

### Phase 1: Kreuzworträtsel erstellen

Bist du an der Reihe, **musst** du dir **1 beliebige der 10 Wortkarten** aus der offenen Kartenauslage aussuchen und in die Tischmitte legen. Ergänze anschließend die offene Kartenauslage sofort wieder auf 10, indem du die oberste Wortkarte vom Stapel auf den frei gewordenen Platz legst, ohne sie dabei auf die andere Seite umzudrehen.

**Beispiel:** Melanie entscheidet sich für die Wortkarte „Feuer“ und legt sie in die Tischmitte (1). Sie ergänzt anschließend die offene Kartenauslage mit der obersten Wortkarte vom Stapel (2).

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

**Wichtig:** Jede weitere **Wortkarte** müsst ihr **waagrecht** oder **senkrecht** an bereits ausliegende **Wortkarten** oder **Pfeilplättchen** anlegen! So entstehen nach und nach eure **Wortlinien**. Vergesst dabei nicht, dass es euer gemeinsames Ziel ist, Linien zu bilden, deren Wörter zusammen Sinn machen und von möglichst vielen von euch mit demselben **Überbegriff** assoziiert werden (siehe **Phase 2: Überbegriffe** notieren).



**Beispiel:** David darf die von ihm gewählte Wortkarte „Tier“ an die blau markierten Stellen anlegen.

Sobald **mindestens 2 Wortkarten** waagrecht oder senkrecht nebeneinander liegen, ergibt das eine **Wortlinie** und ihr müsst ein **Pfeilplättchen platzieren!**



Nehmt das oberste Pfeilplättchen vom Stapel und legt es an eine der beiden Seiten der Wortlinie so an, dass der Pfeil des Plättchens auf die entsprechende Wortlinie zeigt.

**Hinweis:** Sind auf dem Plättchen **2 Pfeile** abgebildet, wählt ihr **1** davon aus. Der andere Pfeil darf dabei **nicht** auf ein unmittelbar benachbartes anderes Pfeilplättchen oder auf eine Wortlinie zeigen, auf die bereits ein Pfeil eines anderen Plättchens gerichtet ist.

Ergeben sich durch die soeben gelegte Wortkarte mehrere Wortlinien, legt ihr trotzdem nur 1 Pfeilplättchen an. Ihr dürft entscheiden, an welche Wortlinie ihr es anlegt.

**Beispiel:** Nathalie legt das Wort „Baum“ unterhalb des Wortes „groß“ an. Ihr nehmt nun das Pfeilplättchen „2/3“ und entscheidet euch zusammen, auf welcher Seite und mit dem Pfeil welcher Zahl ihr das Plättchen an die soeben gebildete Wortlinie anlegen möchtet.

**Sonderfall:** Es kann vorkommen, dass ihr kein Pfeilplättchen anlegen könnt, weil auf beiden Seiten einer soeben gebildeten Wortlinie kein den Regeln entsprechender freier Platz ist. In diesem Fall dürft ihr kein neues Pfeilplättchen anlegen.



Phase 1 endet, sobald ihr das Pfeilplättchen mit der Nummer 10 angelegt habt

**UND**

jeder Pfeil auf eine Wortlinie mit jeweils mindestens 2 Wortkarten zeigt.



## Phase 2: Überbegriffe notieren

In dieser Phase spielt ihr alle gleichzeitig. Nehmt euch alle jeweils 1 Blatt vom Notizblock sowie 1 Stift. Notiert nun **geheim** für jede Pfeilzahl (von 1 bis 10) einen Überbegriff, den ihr mit den Wörtern dieser Wortlinie assoziiert.

Beachtet dabei:

- Ein Überbegriff darf weder ein Wort noch Teile davon noch abgeleitete Formen eines Wortes enthalten, das in der entsprechenden Wortlinie ausliegt.
- Der Überbegriff darf ein zusammengesetztes Hauptwort, ein Titel, eine Marke, ein Eigenname etc. sein. Es gibt hier keine Einschränkungen! Aber Vorsicht: Je länger und komplizierter ein Überbegriff ist, desto unwahrscheinlicher ist es, dass er mit dem Überbegriff der anderen für dieselbe Wortlinie übereinstimmt.
- Alle 10 Überbegriffe müssen unterschiedlich sein.

**Beispiele:** Zeigt ein Pfeil auf die Wortlinie „Geschichte / Dschungel / Mann / wild“, dürft ihr nicht „Dschungelbuch“ notieren. Zeigt ein Pfeil auf die Wortlinie „Pirat:in / stehlen“, dürft ihr nicht „Piraterie“ notieren.

### DOPPELT und NICHTS:

Ohne eure notierten Überbegriffe bzw. die damit verbundenen Assoziationen preiszugeben, dürft ihr diskutieren und gemeinsam entscheiden, welche der 10 ausliegenden Wortlinien das Doppelt-Plättchen (x2) und welche das Nichts-Plättchen (X) erhält. Legt das entsprechende Plättchen auf die erste Wortkarte der gewählten Linie.

Die Wortlinie mit dem **Doppelt-Plättchen** bringt euch bei der Wertung **doppelte Muscheln!**

Die Wortlinie mit dem **Nichts-Plättchen** wird **nicht gewertet.**

### Phase 3: Wertung



Lest nun reihum eure 10 notierten Überbegriffe laut vor. Je nachdem, wie viele ihr seid und wie viele Übereinstimmungen ihr pro Überbegriff für eine Wortlinie habt, legt ihr ein Muschelplättchen entweder mit der Seite, die nur eine Muschel zeigt, oder mit der Seite, die „Perfect“ und zwei Muscheln zeigt, neben dem Pfeilplättchen der jeweiligen Wortlinie ab.

Personenanzahl	Anzahl Übereinstimmungen pro Überbegriff	
2	*	2
3 oder 4	2	3 +
5 oder 6	3	4 +

\*Im Spiel zu zweit erhaltet ihr keine Plättchen mit nur 1 Muschel.



Multipliziert die Muschelanzahl der Wortlinie mit dem Doppel-Plättchen mit 2. Für die Wortlinie mit dem Nichts-Plättchen gibt es keine Muschel(n).

### Wertungsbeispiel im Spiel zu viert:



**Pfeil 3** zeigt auf die Wortlinie „Pirat:in / Holz“. Melanie hat „Bein“ notiert, Karl „Planke“, David und Nathalie jeweils „Schiff“. Der Überbegriff „Schiff“ stimmt zwei Mal (von vier Mal) überein. Es gibt daher 1 Muschel für Pfeil 3.



**Pfeil 4** zeigt auf die Wortlinie „Tier / groß / Feuer“. Drei von vier Personen haben „Drache“ notiert. Es gibt daher 2 Muscheln für Pfeil 4. Da auf diese Wortlinie auch das Doppel-Plättchen gesetzt wurde, gibt es für diese Wortlinie sogar 4 Muscheln!

## Spielende & Belohnung:

Zählt nun alle erhaltenen Muscheln zusammen. Die Summe ist euer **Ergebnis!**

Schreibt das Ergebnis in den unteren Bereich eures Notizblatts.



Basierend auf eurem Ergebnis erhaltet ihr folgende Belohnung:

6-7 :



Bronze-Medaille!

8-9 :



Silber-Medaille!

10-11 :



Gold-Medaille!

Und für die Champions:

12-13 :



GROSSARTIG!

14-16 :



UNGLAUBLICH

17-20 :

PERFEKTE  
WORT-MEISTER!

## Weitere Spielvarianten:

### Variante Kleine Krabbe

Wollt ihr das Spiel **einfacher** gestalten, nehmt ihr bei der Spielvorbereitung **20 Meeres- und 20 Krabbenkarten** und bildet daraus euren Wortkartenstapel.



### Variante Offenes Meer

Wollt ihr das Spiel **schwieriger** gestalten, nehmt ihr bei der Spielvorbereitung **40 Meereskarten** und **keine Krabbenkarten** und bildet daraus euren Wortkartenstapel.



### Variante Semi-Kompetitiv

Wollt ihr auch ein kompetitives Element im Spiel haben, könnt ihr in **Phase 3: Wertung** mit euren notierten Überbegriffen zusätzlich persönlich punkten. Für jeden Überbegriff bekommt ihr 1 Punkt pro Übereinstimmung mit einer anderen Person. Gibt es keine Übereinstimmung, gibt es auch keine Punkte. Notiert die Punkte neben dem jeweiligen Begriff auf euren Notizblättern.

Verdoppelt die Punkte für den Überbegriff der Wortlinie, auf der das Doppelt-Plättchen liegt. Für die Wortlinie mit dem Nichts-Plättchen gibt es keine Punkte.



**Beispiel:** Pfeil 4 zeigt auf die Wortlinie „Tier / groß / Feuer“. Melanie, David und Nathalie haben den Überbegriff „Drache“ notiert. Sie erhalten somit jeweils 2 Punkte. Karl hat „Dinosaurier“ notiert und bekommt dafür keinen Punkt.



Der Autor dankt Louise und Céline für deren unermüdliche Unterstützung. Seinen Freunden Flo, Math, Gérald, Olive ... dankt er, dass sie alles erdenklich Mögliche getan haben, damit sein erstes Spiel veröffentlicht werden konnte. David und Julian dankt er für deren Überzeugung, dass ein neues Spiel auf Basis von Assoziationen seinen Platz in der Brettspiele-Welt hat.



Wenn ihr zu „Perfect Words“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

**Piatnik**  
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien,  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickengefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



PiatnikSpiele



piatnik\_spiele



# Spielanleitung - Kurzfassung



## Phase 1: Kreuzworträtsel erstellen

Bist du an der Reihe ...

- suchst du dir **1 beliebige Wortkarte** aus der offenen Kartenauslage aus und legst sie **waagrecht oder senkrecht** an bereits ausliegende Wortkarten oder Pfeilplättchen an.
- bildest du mit deiner gelegten Wortkarte eine Linie mit mindestens zwei Wörtern, legt ihr zusätzlich ein **Pfeilplättchen**. **Ausnahme:** Auf die Wortlinie zeigt bereits ein Pfeil!

Phase 1 endet, sobald ihr das Pfeilplättchen mit der Nummer 10 angelegt habt UND jeder Pfeil auf eine Wortlinie mit jeweils mindestens 2 Wortkarten zeigt.

## Phase 2: Überbegriffe notieren

Notiert geheim für jede Pfeilzahl (von 1 bis 10) einen Überbegriff, den ihr mit den Wörtern dieser Wortlinie assoziiert.

**Doppelt und Nichts:** Entscheidet euch gemeinsam, für welche Wortlinie ihr die doppelte Muschelanzahl (x2) erhalten wollt und für welche Wortlinie es keine Muschel(n) geben soll (X).

## Phase 3: Wertung

Vergleicht eure notierten Überbegriffe und vergebt für jede Pfeilzahl die Muschelplättchen entsprechend der Anzahl Übereinstimmungen:

Personenanzahl	Anzahl Übereinstimmungen pro Überbegriff	
2	*	2
3 oder 4	2	3 +
5 oder 6	3	4 +

\*Im Spiel zu zweit erhaltet ihr keine Plättchen mit nur 1 Muschel.



Berücksichtigt das Doppel- und das Nichts-Plättchen.

**Zählt alle erhaltenen Muscheln zusammen und freut euch über eure Belohnung:**

<p>6-7  :</p>  <p>Bronze-Medaille!</p>	<p>8-9  :</p>  <p>Silber-Medaille!</p>	<p>10-11  :</p>  <p>Gold-Medaille!</p>
<p>12-13  :</p>  <p><b>GROSSARTIG!</b></p>	<p>14-16  :</p>  <p><b>UNGLAUBLICH</b></p>	<p>17-20  :</p> <p><b>PERFEKTE WORT-MEISTER!</b></p>