JOHANNES BERGER JULiEN GUPTA

JEDES WORT ZÄHLT!

You NAME it!

SPiELANLEiTUNG

EMF

18+

SPIELIDEE

Kreativität trifft auf Wissen in diesem verboten guten kooperativen Wortspiel, in dem die Spielenden gegen das Spiel antreten und ihr Bestes geben müssen.

Schafft es der Captain, den alphabetischen Einfallsreichtum der anderen Spieler*innen richtig einzuschätzen?

Findet ihr schnell genug so viele Wörter wie angesagt, die zu mindestens einer der beiden spicy Kategorien passen, oder bekommt ihr zur Strafe wertvolle Zeit abgezogen? Die Anfangsbuchstaben werden dabei immer schwieriger. Seid ihr bereit für die Herausforderung?

Zehn Runden mit je zwei Kategorien und einem Buchstaben:

You name it!

SPIELMATERIAL



100 KATEGORIEKARTEN



18 BUCHSTABEN-KARTEN IN 5 LEVELN



10 ZAHLENPLÄTTCHEN VON 1–10



10 ZAHLENKARTEN VON 1–10



15 ZEITPLÄTTCHEN



1 CAPTAIN-PLÄTTCHEN

AUßERDEM BENÖTIGT:

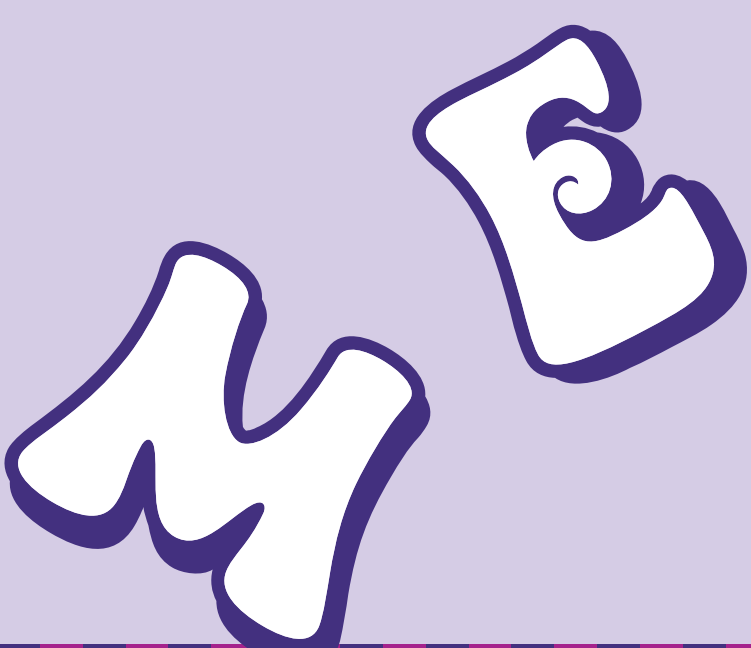


TIMER, Z. B. SMARTPHONE

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst werden die Kategoriekarten gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Sortiert die Buchstabenkarten nach den fünf Leveln und legt sie in fünf verdeckten Stapeln nebeneinander an die Seite. Sowohl die Zeit- als auch die Zahlenplättchen werden an den Rand gelegt. Haltet einen Timer, zum Beispiel von eurem Smartphone, bereit.

Die Person, die zuletzt Sex hatte, wird zuerst Captain und legt das Captain-Plättchen vor sich ab. Außerdem nimmt der Captain die Zahlenkarten von 1–10 auf die Hand.



SPIELABLAUF

Zuerst deckt der Captain die obersten beiden Kategoriekarten vom Stapel auf und legt sie gut sichtbar für alle in die Mitte. Anschließend zieht er die oberste Karte vom Buchstaben-Stapel Level 1 und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Er überlegt nun von 1–10, wie viele Begriffe mit dem gezogenen Anfangsbuchstaben die Mitspielenden in beiden Kategorien nennen können. Die entsprechende Zahlenkarte legt er nun in die Mitte ebenso wie entsprechend viele Zahlenplättchen. Bei einer 8 würde er also acht Zahlenplättchen hinlegen.

Hinweis: Die zu schaffende Anzahl setzt sich aus beiden Kategorien zusammen, es können also auch sieben Begriffe zu einer und nur einen Begriff zur anderen Kategorie genannt werden.

Im Anschluss enthüllt er die Buchstabenkarte und startet den Timer, der in der ersten Runde auf 90 Sekunden gestellt wird.



Jetzt geht's los! Alle Spieler*innen außer dem Captain haben nun 90 Sekunden Zeit, um Begriffe zu nennen, die in eine der beiden Kategorien passen und den aufgedeckten Anfangsbuchstaben haben. Nennen sie eine richtige Antwort, dürfen sie das Zahlenplättchen mit der aktuell niedrigsten Zahl aus der Mitte nehmen – so kann getrackt werden, wie viele Antworten schon gegeben wurden. Wird eine Antwort genannt, die in beide Kategorien gleichzeitig passt, werden zwei Zahlenplättchen aus der Mitte genommen.

Der Captain kann im Zweifelsfall nach dem Durchgang einen Fact-Check machen, falls ihr euch bei einer Antwort unsicher seid.

Habt ihr so viele passende Begriffe genannt, wie vom Captain angesagt wurden, bevor die Zeit abgelaufen ist? Super! Dann seid ihr eine Runde weitergekommen.

Falls die Zeit vorher abgelaufen ist, bekommt ihr für jede fehlende Antwort ein Zeitplättchen, das euch jeweils 5 Sekunden Zeit ab der nächsten Runde abzieht. Musstet ihr beispielsweise in der ersten Runde zwei Zeitplättchen nehmen, habt ihr ab der zweiten Runde nur noch 80 Sekunden Zeit.

Nun erhält die nächste Person im Uhrzeigersinn das Captain-Plättchen, und die neue Runde beginnt. Die eben gespielte Zahlenkarte, die Buchstabenkarte und die beiden Kategoriekarten werden aussortiert. Dann deckt der Captain zwei neue Kategorien vom Stapel auf. Er nimmt eine neue Buchstabenkarte auf die Hand und überlegt auch jetzt,

wie viele Begriffe die anderen in der vorgegebenen Zeit schaffen werden. Achtung: Die in der ersten Runde genannte Zahl wurde aussortiert und darf nicht mehr angesagt werden! Die Zahlenplättchen werden in die Mitte gelegt, der Buchstabe gezeigt, und schon startet die zweite Runde.

Von jedem Buchstaben-Level werden zwei Runden gespielt, dann steigt ihr ins nächste Level auf. Insgesamt spielt ihr zehn Runden.

SPIELENDE

Habt ihr alle zehn Runden durchgespielt, ohne alle Zeitplättchen genommen zu haben, gewinnt ihr das Spiel! Bekommt ihr allerdings das letzte Zahlenplättchen, bevor ihr alle zehn Runden gespielt habt, hat das Spiel gewonnen. Merkt euch, in welchem Level ihr rausgeflogen seid – vielleicht schafft ihr es nächstes Mal eine Runde weiter!

Noch mehr ABC-Challenges



YOU NAME IT! – CLASSIC

GTIN: 4260478344426



STADT, LAND, Ü18

Der verboten gute Spieleklassiker für Partys, Geburtstage und JGAs

GTIN: 4260478343450



STADT, LAND, ...

Der Spieleklassiker für Studentinnen und Studenten

GTIN: 4260478343122

iMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an: Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München | kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2026

© 2026 Edition Michael Fischer GmbH

Spielautoren:
Johannes Berger und Julien Gupta

Cover, Layout und Satz: Meritt Hettwer

Produktmanagement, Redaktion und Lektorat: Daniela Platz

Bildnachweis: © kornn/Shutterstock, © NikWB/Shutterstock, © Silhouette Vector Cut/Shutterstock.

GTIN 4260478344525

www.emf-verlag.de

