

Spell



REGELN



In SPELL kennen alle das geheime Wort, nur du nicht.

Du musst es raten. Und die anderen buchstabieren dir Hinweisworte. Gemeinsam. Nacheinander. Aber sie dürfen über diese Hinweisworte nicht reden.

Und an dieser Stelle wird es abgefahren. Je früher du jedenfalls herausbekommst, was die anderen dir sagen wollen, desto mehr Punkte macht ihr in diesem lustigen kooperativen Spiel.

SPIELMATERIAL

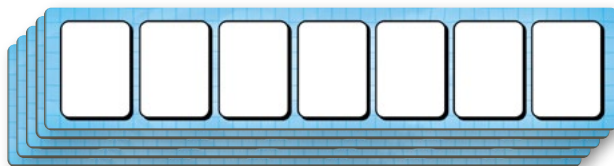
1	Schwein
2	Schiff
3	Oma
4	Teller
5	Bremse

30 Wortkarten

1	Bauer
2	Büro
3	Hase
4	Weg
5	Zahn



1 Stift



5 Hinweistafeln

#1	/50
#2	/50
#3	/50
#4	/50
#5	/50
☐	/250

1 Punktetafel

2

SPIELVORBEREITUNG

Einigt euch, mit welcher Seite der Wortkarten ihr spielen wollt. Dann mischt die Wortkarten und legt sie mit der gewählten Seite nach unten in einem Stapel auf den Tisch. Auf jeder Seite einer Karte befinden sich 5 Begriffe.

Haltet die 5 Hinweistafeln (egal wieviele Mitspielende ihr seid), die Punktetafel und den Stift bereit.



Die jüngste Person am Tisch darf zuerst raten. Sie ist das „Fragezeichen“. Du bist das Fragezeichen? Dann ziehe die oberste Karte und zeige die gewählte Seite mit den Begriffen so in die Runde, dass alle anderen die Worte auf der Karte lesen können. Du selbst darfst dir die Begriffe auf keinen Fall ansehen. Nun nennst du eine Zahl zwischen 1 und 5. Das Wort mit der entsprechenden Zahl auf der Seite, die alle anderen sehen können, ist der „geheime Begriff“. Lege die Karte verdeckt in die Tischmitte.

SPIELABLAUF

Die Person links von dir nimmt sich eine Hinweistafel, denkt sich ein Hinweiswort zum geheimen Begriff aus und schreibt den ersten Buchstaben eben dieses Hinweiswortes in das erste Feld der Hinweistafel.

Wenn der geheime Begriff beispielsweise **HAI** ist, könnte sie ein **F** aufschreiben, weil sie das Wort **FISCH** für einen guten Hinweis hält.



3

Da du das Fragezeichen bist, darfst du nun versuchen, das Hinweiswort zu raten.

Das ist aber quasi ein Ding der Unmöglichkeit, da ja erst ein Buchstabe notiert wurde. Ein **F** kann schließlich auf alles Mögliche hinweisen.

Ob das von dir genannte Hinweiswort richtig oder falsch ist, liegt einzig im Ermessen derjenigen Person, die den letzten Buchstaben aufgeschrieben hatte. Sie allein gibt dir also eine Rückmeldung, ob dein Lösungsversuch auf das Hinweiswort richtig oder falsch war.

Hast du das Hinweiswort nicht richtig geraten, wird die Hinweistafel im Uhrzeigersinn an die Person links weitergegeben. Sie schreibt nun den nächsten Buchstaben auf.

Um bei unserem Beispiel zu bleiben: Sie schreibt als nächstes ein **L** auf, so dass nun **FL** auf der Hinweistafel steht. Als Hinweiswort hatte sie nämlich nicht **FISCH** im Kopf, sondern **FLOSSE**.

Wieder hast du genau einen Rateversuch. Völlig normal, dass du mit erst 2 Hinweisbuchstaben (**FL**) immer noch ziemlich im Dunkeln tappst.

Hast du also abermals nicht das richtige Hinweiswort nennen können, wird die Hinweistafel wieder an die nächste Person links weitergegeben. Sie hatte beim **F** zunächst zwar auch an **FISCH** gedacht, muss sich nun aber der aktuellen Buchstabenkombo **FL** anpassen. Da sie jedoch nicht an **FLOSSE** denkt, sondern an **FLUKE**, schreibt sie ein **U** auf. auf der Hinweistafel steht nun also **FLU**.

Und wieder hast du genau einen Rateversuch auf das entstehende Hinweiswort.



Person 1 denkt als Hinweis für den geheimen Begriff „Hai“ an „Fisch“.



Person 2 hat daraufhin den Hinweis „Flosse“ im Kopf.



Person 3 wiederum denkt nun an „Fluke“.

4

Weitere Regeln für das Aufschreiben der Buchstaben:

1. Haben alle hinweisgebenden Personen je einen Buchstaben aufgeschrieben, geht es einfach im Uhrzeigersinn weiter. Nicht selten schreiben also einige von euch auch 2 oder gar mehr Buchstaben auf. Das hängt vor allem von der Anzahl der mitspielenden Personen ab.
2. Wenn eine hinweisgebende Person einmal keine Idee hat, welches Hinweiswort da gerade entsteht, und darum auch keinen sinnvollen Buchstaben eintragen kann, dann muss sie das am weitesten rechts liegende freie Feld der Hinweistafel durchstreichen. Dadurch stehen also insgesamt weniger Buchstaben für dieses Hinweiswort zur Verfügung. Du (als das Fragezeichen) darfst nach dem Durchstreichen des Feldes aber dennoch wie gewohnt genau einen weiteren Rateversuch auf das aktuelle Hinweiswort vornehmen. Danach läuft das Spiel wie üblich weiter.



Person 1 kann mit den gegebenen Buchstaben nichts anfangen und streicht das letzte Hinweisfeld durch.

3. Obwohl jede Hinweistafel über 7 Buchstabenfelder verfügt, müssen die auf den Hinweistafeln entstehenden Hinweiswörter nicht genau 7 Buchstaben haben. Ihr dürft auch Hinweiswörter verwenden, die weniger oder mehr als 7 Buchstaben haben. Mehr als 7 Buchstaben können aber pro Hinweistafel nie aufgeschrieben werden. Durch das Durchstreichen von Feldern können es manchmal sogar noch weniger Felder sein.



Für den geheimen Begriff „Hai“ soll der zweite Hinweis „Raubtier“ entstehen. Obwohl er 8 Buchstaben hat, hoffen die Hinweisgebenden, dass „Raubtie“ ausreichen wird.

5

Sollte es dir irgendwann gelingen, das richtige Hinweiswort zu nennen, dann seid ihr schonmal einen gehörigen Schritt weiter gekommen.

Zur Erinnerung: Ob dein Rateversuch auf das Hinweiswort richtig oder falsch war, entscheidet immer die Person, die den aktuell letzten Buchstaben eingetragen hat. Obwohl sie – um bei unserem Beispiel zu bleiben – das **U** aufgeschrieben hat und **FLUKE** meint, du dann aber **FLUSS** sagst, könnte sie deinen Rateversuch als richtig einordnen.

Ein richtiger Rateversuch bedeutet, dass die Hinweistafel in die Tischmitte geschoben wird. Immer wenn das passiert, hast du dir nun sogar einen Rateversuch auf den geheimen Begriff (in unserem Beispiel **HAI**, um den es ja eigentlich geht) erarbeitet.

Ist dein Rateversuch auf den geheimen Begriff falsch, schnappt sich die nächste hinweisgebende Person eine neue Hinweistafel, denkt sich ein weiteres Hinweiswort aus und schreibt den ersten Buchstaben dazu auf.

Im weiteren Verlauf geht ihr wie oben beschrieben vor.

Wurde der 7. Buchstabe eines Hinweiswortes auf einer Hinweistafel hinzugefügt und das Hinweiswort dann immer noch nicht erraten, dann darf die Person, die den letzten Buchstaben aufgeschrieben hat, das Hinweiswort verraten! Anschließend schiebt sie die Hinweistafel wie gewohnt in die Tischmitte und du hast sogar einen Rateversuch auf den geheimen Begriff.

Gelingt es dir irgendwann, den geheimen Begriff zu nennen, dann könnt ihr jubeln. Ihr habt es gemeinsam geschafft und dürft nun eure Punkte ermitteln.

Wenn ihr es allerdings nach dem 5. Hinweiswort nicht geschafft habt, endet die Runde für euch punktlos.

Auf jeden Fall ist nun die nächste Person im Uhrzeigersinn das neue Fragezeichen.

So spielt ihr 5 Runden, bis alle Felder auf der Punktetafel ausgefüllt sind.

6

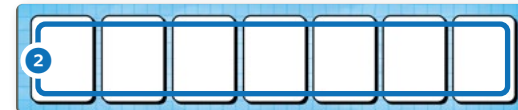
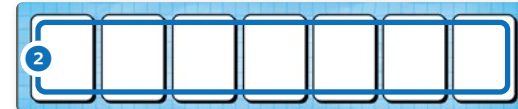
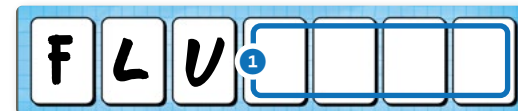
PUNKTEWERTUNG

Wenn eine Runde beendet ist, dann zählt ihr eure Punkte zusammen und tragt sie auf der Punktetafel ein.

1 Für die verwendeten Hinweistafeln erhaltet ihr 1 Punkt pro freiem Feld, das weder durchgestrichen wurde, noch einen Buchstaben enthält.

2 Ihr erhaltet 10 Punkte für jede Hinweistafel, die ihr nicht verwendet habt, weil das Ratewort vorher bereits erraten wurde.

#1	29	/50
#2		/50
#3		/50
#4		/50
#5		/50
☰		/250



In Runde 1 gibt es hier 9 Punkte für ungenutzte Felder und 20 Punkte für 2 ungenutzte Hinweistafeln.

SPIELENDE

Nach 5 Runden ist das Spiel beendet und ihr berechnet eure Gesamtpunktzahl. Habt ihr einen neuen Rekord geschafft? Wenn nicht, dann spielt doch gleich nochmal und versucht, noch besser zu werden.

7

BEISPIEL: Der geheime Begriff ist **SCHILDKRÖTE**.

Auf der ersten Hinweistafel hat das Fragezeichen das Hinweisort **REPTIL** erkannt.

Dann auf der zweiten das Hinweiswort **PANZER**. Anschließend, bereits nach zwei von fünf möglichen Hinweisen, hat das Fragezeichen den geheimen Begriff **SCHILDKRÖTE** benannt.

Dafür werden nun je **10 Punkte für die 3 freien Hinweistafeln** notiert, außerdem **5 Punkte für die 5 noch freien Felder** auf den beiden beschrifteten Hinweistafeln.

1	Spinn	R	E	P	T	I			01	35	/50
2	Schildkröte								02		/50
3	Strand								03		/50
4	Boot								04		/50
5	Orange	P	A	N	Z				05		/50
											/250

EIN HINWEIS ZUM SCHLUSS: SPELL ist ein lustiges Wortratespiel. Nehmt es bitte nicht zu ernst. Natürlich solltet ihr nach den Regeln spielen und versuchen, möglichst viele Punkte zu erzielen. Aber der Spaß steht auf jeden Fall im Vordergrund. Wenn es mal Unklarheiten oder Grenzfälle gibt, dann entscheidet so, wie es euch am besten passt.

CREDITS

Autor des Spiels: Ralf zur Linde

Grafik: Christian Schaarschmidt

Redaktion: Thomas Alt, Beate Heinke, Eileen Knorr

Skellig Games bedankt sich bei allen, die in die Entwicklung, das Testen und die Produktion dieses Spiels einbezogen waren. Ohne Euch sind wir nichts.

Besucht uns
auf Discord



Für Ersatzteile meldet
euch bitte hier:
info@skellig-games.de



SKELLIG GAMES GmbH

Parkweg 6

35452 Heuchelheim

Germany

www.skellig-games.de

Hergestellt in China.

© 2026 Skellig Games GmbH

Änderungen vorbehalten. 1. Edition V1/2026

