

Buchstaben

SUPPE



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Unterhaltungsspiel

Spielerzahl: 1 - 4

Altersempfehlung: 6 - 88

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Können Glück

Spielmaterial

144 Buchstaben

| Löffel

| Schale

| Zählblock

| Anleitung

Spielziel

Jeder Spieler versucht, möglichst alle seine Buchstaben in einer bestimmten Zeit zu Wörtern zusammenzusetzen. Die Buchstaben für die einzelnen Wörter werden ineinandergesteckt.

Spielvorbereitung

Die Buchstaben werden von den Kunststoffstäben abgedreht und in die Suppenschale gegeben. Eine Uhr wird für alle Spieler gut sichtbar bereitgelegt, daneben der Zählblock und ein Stift.

Spielablauf

Jeder Spieler nimmt sich zwei Löffel voll Buchstaben aus der Schale (die restlichen Buchstaben verbleiben in der Schale). Bei vier Spielern bilden je zwei Spieler ein Team. Spielen weniger als vier Personen versucht jeder sein Glück allein.

Damit sich kein Spieler übermäßig viele Buchstaben - maximal 35 - aus der Schüssel löffelt, gibt es folgende Regelung:

Ein Spieler kann einen Mitspieler als "Gierhals" bezichtigen, wenn er annimmt, daß sich dieser mehr als 35 Buchstaben genommen hat. Die Beschuldigung muß erfolgen, sobald der Spieler seine Buchstaben herausgelöffelt und noch nicht gezählt hat. Ist der Spieler ein "Gierhals" (mit mehr als 35 Buchstaben), muß er die doppelte Differenz an Buchstaben in die Schüssel zurückgeben. Stellt sich jedoch heraus, daß der Beschuldigte 35 Buchstaben oder weniger hat, muß der Kläger 5 Buchstaben in die Schüssel zurückgeben. Diese zieht er wahllos aus seinen verdeckt liegenden Buchstaben heraus. Hat jeder Spieler seine Buchstaben vor sich liegen

und ist ein bestimmter Zeitraum (z. B. 5 Minuten) vereinbart worden, beginnt das Spiel. Jeder Spieler deckt seine noch umgedrehten Buchstaben auf und versucht in der vereinbarten Zeit möglichst alle Buchstaben zu Wörtern zusammenzustecken. (Beim Spiel zu viert dürfen innerhalb der Teams Buchstaben zwischen den Partnern ausgetauscht werden.) Die Spieler passen gemeinsam auf die Einhaltung der Zeit auf und rufen nach deren Ablauf "stop".

Joker:

Das Steinchen mit dem Joker ist ein freigestellter Buchstabe, der beim Bilden von Wörtern anstelle jedes der 26 Buchstaben des Alphabets verwendet werden kann.

Bonus:

Ein Bonus kann erreicht werden, wenn ein Spieler alle seine Buchstaben in angenehmen Wörtern untergebracht hat. Es müssen jedoch mindestens 70 Punkte erreicht werden, damit man den Bonus erhält: 100 Punkte.

Superbonus (beim Spiel zu viert):

Wenn beide Spieler einer Partei alle ihre Buchstaben verwenden konnten, erhalten sie einen Superbonus: 300 Punkte.

Hinweis:

Es dürfen nur Wörter gezählt werden, die in jedem deutschen Wörterbuch erscheinen. Wörter in der Mehrzahl sowie Eigennamen sind nicht gestattet.

Wenn die Zeit abgelaufen ist, werden die Wörter von allen Spielern geprüft und die Punkte für die einzelnen Buchstaben zusammengezählt bzw. abgezogen und auf der Zähltafel eingetragen. (Es zählen nur zusammengesteckte Wörter.) Ebenso verfährt man mit den Punkten für Silben. Die Werte der Buchstaben und Silben entnehmen Sie bitte der Punktetafel(s.u.).

Nachdem alle Punkte notiert wurden, werden die Buchstaben wieder voneinander gelöst, in die Schüssel zurückgegeben und vermischt. Die nächste Runde beginnt wie oben beschrieben.

Spielende

Das Spiel endet nach der 5. Runde. Nun werden alle Punkte auf der Zähltafel zusammengezählt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Eigene Regeln:

Was die annehmbaren Wörter betrifft, können die Spieler die Regeln jederzeit ändern, um das Spiel einfacher oder schwieriger zu gestalten. Sie können z. B. bestimmen, daß Wörter mit zwei oder weniger Silben nicht zum Mitzählen geeignet sind usw. Ebenso kann die Zeitspanne beliebig verlängert oder verkürzt werden.

Punktetafel:

Buchstaben	Wörter														
für verwendete Buchstaben je Stück: 5 Punkte	<table><thead><tr><th data-bbox="758 535 853 565">Silben:</th><th data-bbox="1077 535 1173 565">Punkte:</th></tr></thead><tbody><tr><td data-bbox="758 568 774 599">1</td><td data-bbox="1141 568 1173 599">5</td></tr><tr><td data-bbox="758 602 774 632">2</td><td data-bbox="1141 602 1173 632">10</td></tr><tr><td data-bbox="758 636 774 666">3</td><td data-bbox="1141 636 1173 666">20</td></tr><tr><td data-bbox="758 669 774 700">4</td><td data-bbox="1141 669 1173 700">50</td></tr><tr><td data-bbox="758 703 774 733">5</td><td data-bbox="1125 703 1173 733">100</td></tr><tr><td data-bbox="758 736 917 767">6 und mehr</td><td data-bbox="1125 736 1173 767">200</td></tr></tbody></table>	Silben:	Punkte:	1	5	2	10	3	20	4	50	5	100	6 und mehr	200
Silben:	Punkte:														
1	5														
2	10														
3	20														
4	50														
5	100														
6 und mehr	200														
Strafen	Bonuspunkte														
für nicht verwendete Buchstaben je Stück: 5 Punkte Abzug	Bonus: 100 Punkte Superbonus: 300 Punkte														

Spielvarianten

1. Wer bildet die meisten Wörter?

Kurzes Spiel für 2-4 Kinder im Alter von 6-8 Jahren

Spielablauf

Die Buchstaben verbleiben zu Spielbeginn in der Suppenschale, die für alle Kinder gut erreichbar in der Mitte der Spielfläche plaziert ist. Ohne zeitliche Beschränkung versuchen nun alle Kinder gleichzeitig aus den vorhandenen Buchstaben so viele Wörter wie möglich zu bilden, und vor sich abzulegen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Buchstaben verbraucht oder sich die Spieler einig sind, daß aus den verbliebenen Buchstaben keine Wörter mehr gebildet werden können. Gewinner ist, wer die meisten Wörter zusammensetzen konnte.

2. Wer bildet die meisten Silben?

Spiel für 2-4 Kinder im Alter von 8-14 Jahren

Spielablauf

Jeder Spieler nimmt zwei Löffel Buchstabensuppe aus der Schüssel, zählt diese ab und reduziert die Anzahl auf 30 Buchstaben oder stockt sie entsprechend auf. Eine Spieldauer wird vereinbart - und los geht's.

Jeder versucht jetzt innerhalb der vereinbarten Zeit, aus seinen Buchstaben Wörter mit vielen Silben zu bilden.

Spielende

Das Spiel endet nach Ablauf der vereinbarten Zeit. Es zählen nur die Silben. Wer gemäß der Punktetafel am meisten Punkte für seine Silben ergattern konnte, gewinnt das Spiel.

3. Spiel für eine Person

Innerhalb einer bestimmten Zeit bildet der Spieler aus allen Buchstaben Wörter und versucht eine möglichst hohe Buchstaben- und Wortpunktzahl gemäß der Punktetafel zu erreichen. Diese notiert er jeweils und kann sie somit mit früheren oder späteren Ergebnissen vergleichen.

