

TOPWORDS

Das Wortspiel der dritten Dimension

TOPWORDS ist das neue, dreidimensionale Wortspiel für 2 - 4 Spieler. In jeder Runde heißt es, auf dem Spielbrett aus Buchstaben Wörter zu bilden - entweder waagrecht oder senkrecht. Wer an der Reihe ist, kann bestehende Wörter mit eigenen Buchstaben erweitern, er kann aber auch - und das ist neu - bestehende Wörter verändern, indem er eigene Buchstaben auf bereits vorhandene obenauf setzt.

Die Wertung ist einfach: Die Punktezahl ergibt sich durch die Addition aller benutzten Buchstaben, auch der gestapelten - plus eventueller Bonuspunkte!

Das neuartige Übereinanderstapeln von Buchstaben macht TOPWORDS zu einem anspruchsvollen Wortspiel.

SPIELAUSSTATTUNG

- 1 Spielbrett • 1 farbiger Einsatz für die Spielbrettmittme • 4 GummifüÙe • 1 Aufkleber
- 1 Beute! zur Aufbewahrung der Buchstaben • 4 Stellbretter für die Buchstaben .
- 100 Buchstabenchips;

A =5, Ä = 1, B =2, C=3, D =5, E =14, F = 3, G = 3, H = 4, I =7, J = 1, K =2, L =3, M =3, N =9, O =3, Ö = 1, P = 2, Q = 1, R = 7, S = 7, T =4, U =4. Ü = 1. V =1, W = 1, X = 1, Y = 1, Z = 1

DAS ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, durch geschicktes Setzen eigener Buchstaben möglichst viele Punkte zu erhalten. Jeder Buchstaben eines neuen oder veränderten Wortes bringt einen Punkt ein. Zusätzliche Bonuspunkte können entscheidende Vorteile bringen.

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL:

- Drücken Sie die GummifüÙe unter die vier Ecken des Spielbrettes.
- Befestigen Sie die Aufkleber auf den Seiten des Spielbrettes.
- Drücken Sie den farbigen Einsatz in die vier mittleren Felder des Spielbrettes.
- Legen Sie die Buchstabenchips in den Beutel.

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

- Stellen Sie das Spielbrett auf den Tisch. Stellen Sie den Beutel mit den Buchstaben bereit.
- Ein Spieler übernimmt die Punkte-Zählung; er kann auch als Schiedsrichter fungieren. Bleistift und Papier werden benötigt.
- Jeder Spieler erhält ein Stellbrett.
- Der Startspieler wird ausgelost: Jeder Spieler zieht einen Buchstaben aus dem Beutel: Es beginnt, wessen Buchstabe am nächsten am "A" ist. Die Buchstaben werden zurück in den Beutel gelegt.
- Jeder Spieler zieht verdeckt aus dem Beutel 7 Buchstaben und setzt sie auf sein Stellbrett. Die eigenen Buchstaben sollten vor den anderen Spielern geheimgehalten werden.

DER SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt. Er setzt ein einzelnes Wort - waagrecht oder senkrecht - auf das Spielbrett. Mindestens ein Buchstabe muß auf einem der vier Start-Felder liegen.

- Die Punkte des Startspielers werden notiert - siehe Wertung und Bonuspunkte.
- Der Startspieler zieht Ersatzbuchstaben aus dem Beutel - bis er wieder sieben

auf dem Stellbrett hat. Damit ist sein Zug beendet.

- Der linke Nachbar des Startspielers setzt das Spiel fort.

DIE NACHFOLGENDEN SPIELER:

- 1 Jeder nachfolgende Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, sein neues Wort (oder mehrere) wie folgt setzen:
 - Er kann entweder das neue Wort mit einem Buchstaben eines vorhandenen Wortes verbinden (siehe Abb. 1),
 - oder er verändert ein vorhandenes Wort, indem er neue Buchstaben über vorhandene setzt (siehe Abb. 3). Wichtig: Maximal 5 Buchstaben dürfen übereinander gestapelt werden!
 - Natürlich ist auch die Kombination beider Möglichkeiten erlaubt (siehe Abb. 6).
- 2 Nach dem Setzen erfolgt die "Wertung", eventuell mit "Bonuspunkten". Alte Punkte werden notiert. Nach der Wertung zieht der Spieler so viele Ersatzbuchstaben aus dem Beutel, wie er soeben eingesetzt hat.
- 3 Ein Spieler kann aber auch auf seinen Zug verzichten. Siehe Abschnitt "Passen".
- 4 Der linke Nachbar setzt das Spiel fort.

GRUNDSÄTZLICH GILT:

- Wörter können nur in gerader Linie gebildet werden - senkrecht oder waagrecht - niemals diagonal!
- Berührt einer der Buchstaben andere Wörter, so muß bei jeder Berührung ein neues Wort entstehen.
Siehe Abbildung 2: Durch die Bildung des Wortes "RAT" muß auch senkrecht ein neues Wort entstehen: "ER".
- Es dürfen niemals 2 gleiche Buchstaben aufeinander gesetzt werden.

DIE PUNKTWERTUNG

Ein Spieler erhält Punkte für jedes neue oder veränderte Wort, das er mit seinen Buchstaben auf dem Spielbrett bildet:

- Einen Punkt für **jeden Buchstaben** des ganzen Wortes (egal ob neu oder verändert). Zusätzlich kann er Bonuspunkte erhalten (siehe unten).
- Entsteht ein Wort durch Übereinanderstapeln von Buchstaben, so erhält er für **jeden Buchstaben im Stapel** einen Punkt.
- entstehen durch einen Buchstaben zwei miteinander verbundene Wörter, so erhält der Spieler für jede Benutzung des Buchstabens Punkte.
Siehe Abbildung 2: Für den Buchstaben "R" erhält der Spieler zweimal Punkte! Befindet sich der betroffene Buchstabe auf einem Stapel, so gibt es auch für die unteren Buchstaben im Stapel zweimal Punkte,
Siehe Abbildung 4: Durch das "S" wird aus "LIEB" "LIES" (6 Punkte) und aus "BAUM" "SAUM" (5 Punkte).
- Keine Punkte gibt es für ein Wort, das nicht verändert, sondern nur benutzt wird.
Siehe Abbildung 1: Für die Benutzung des "B" in "SIEB" gibt es keine Punkte.
- Am Ende des Spieles bringen nicht eingesetzte Buchstaben Minuspunkte. Für jeden verbliebenen Buchstaben auf dem Stellbrett müssen fünf Punkte abgezogen werden.

BONUS-PUNKTE

- Jedes vollständige Wort bringt die doppelte Punktezahl, wenn alle Buchstaben direkt auf dem Spielbrett liegen (wenn kein Buchstabe auf einem Stapel sitzt).
Der Startspieler erhält automatisch diesen Bonus.
- Die folgenden Buchstaben bringen einen Bonus: J, Q, X, Y, Z.
Wird einer dieser Buchstaben gesetzt, werden zu den Punkten dieses Wortes 2 Bonus-Punkte addiert.
Dieser Bonus gilt aber nur einmal - beim Einsetzen.
- Kann ein Spieler alle sieben Buchstaben auf seinem Stellbrett auf einmal setzen, so erhält er zusätzlich 10 Punkte Extra-Bonus.

WÖRTER BILDEN:

Die folgenden Beispiele zeigen die Wortbildung und die Punkte, die es dafür gibt.

1 Abb.1

Das Wort "SIEB" ist bereits vorhanden. Neu ist das Wort "BAUM", wobei das vorhandene "B" genutzt wird.
Punkte: 4 Buchstaben = 4 Punkte; durch Bonus verdoppelt auf 8 Punkte (alle Buchstaben direkt auf dem Spielbrett).

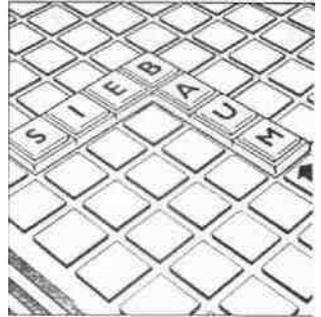


Abb. 1

Wert: 8 Punkte

2 Abb. 2

Der nächste Spieler setzt die Buchstaben "R" und "T".
Damit bildet er zwei neue, verbundene Wörter: "RAT" und "ER".
Punkte: 2 für "ER" und 3 für "RAT", durch Bonus verdoppelt auf insgesamt 10 Punkte.



Abb. 2

Wert: 10 Punkte

3 Abb. 3

Jetzt setzt ein Spieler das "L" auf den Buchstaben "S" und bildet das Wort "LIEB". Punkte: 5 Punkte für fünf Buchstaben (im Stapel zählen das "L" und das "S" darunter).



Abb. 3

Wert: 5 Punkte

4 Abb.4

Der nächste Spieler stapelt das "S" auf dem "B".
Er bildet die zwei Wörter "LIES" und "SAUM".
Punkte: Zusammen sind das 1 1 Buchstaben (2 Stapel mit je 2 Buchstaben), also 1 1 Punkte.



Abb. 4

Wert: 11 Punkte

5 Abb. 5

Jetzt setzt ein Spieler das verbundene Wort "NAGEL", dabei entsteht das Wort "SAUG".
PUNKTE: Mit den 2 Stapeln sind das 1 2 Buchstaben, also 1 2 Punkte.



Abb. 5

Wert: 12 Punkte

6 Abb. 6

Der nächste Spieler landet einen großen Treffer. Er setzt das neue Wort "FERNE", verlängert dadurch das Wort "RAT" zu "RATE" und macht aus "NAGEL" jetzt "NAGEN". Punkte: Für "RÄTE" 8 Punkte (+ Bonus), für "NAGEN" 7 Punkte, für "FERNE" 6 Punkte; zusammen 21 Punkte.

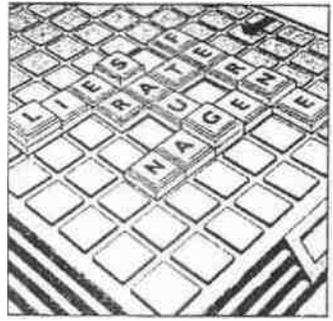


Abb. 6

Wert: 21 Punkte

NICHT ERLAUBTE WÖRTER:

Generell sind alle Wörter erlaubt, die im Duden stehen.

Nicht erlaubt sind; Eigennamen, Abkürzungen. Wörter mit Apostroph, Wörter mit Bindestrich, Vor- und Nachsilben, die nicht alleine stehen können.

Hinweis: Ein Duden kann für Streitfälle bereitgelegt werden; aber niemand sollte ihn dazu mißbrauchen, dort neue Wörter zu suchen.

Umlaute dürfen nicht durch Kombinationen mit "E" gebildet werden. Ä, Ö und Ü sind jeweils einmal im Spiel.

ANZWEIFELN EINES WORTES:

Ist ein Spieler der Meinung, daß ein verbotenes Wort benutzt wurde, so muß er das melden, bevor der nächste Spieler Buchstaben setzt. Der Duden darf zur Überprüfung benutzt werden. Ist das angezweifelte Wort tatsächlich nicht erlaubt, muß der Spieler diese Buchstaben entfernen. Er kann ein neues Wort bilden oder passen.

PASSEN:

Ist ein Spieler, der Meinung, daß er kein Wort bilden kann, so darf er passen; das heißt, er beendet seinen Zug ohne Setzen und sein linker Nachbar setzt das Spiel fort.

Ein Spieler, der gepaßt hat, darf einen seiner Buchstaben in den Beute! werfen und blind einen neuen ziehen.

Passen ist auch aus taktischen Gründen erlaubt, vor allem, wenn es auf das Ende des Spieles zugeht. Aber Vorsicht; Das Spiel endet, wenn alle Spieler nacheinander einmal gepaßt haben.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn eine der drei Möglichkeiten eintritt:

- » Ein Spieler hat keine Buchstaben mehr (und kann auch aus der" leeren Beutel keine nachziehen); oder
- keiner der Spieler kann mit seinen Buchstaben ein neues Wort bilden, oder
- alle Spieler haben hintereinander einmal gepaßt.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat. Nicht vergesse": Jeder Buchstabe auf dem Stellbrett bringt 5 Minuspunkte, die abgezogen werden müssen.

© 1994 Hasbro International Inc

Wichtig! Bitte aufbewahren.

Verbraucherservice

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland: Hasbro Deutschland GmbH.

Geschäftsbereich Spiele.

Verbraucherservice,

Max-Planck-Straße 10,

63123 Dietzenbach

Österreich:

Hasbro Österreich GmbH,

Verbraucherservice

Davidgasse 92-94,

A-1100 Wien.

Schweiz:

Hasbro Schweiz AG.

Verbraucherservice.

Alte Bremgartenstrasse 2.

CH-8965 Berikon.

