

Ende einer Runde und Wertung

- Sobald der Sand in der Sanduhr durchgelaufen ist, ist die Runde beendet.
- Derjenige, der das als erster bemerkt, ruft laut "Stop!". Jetzt dürfen keine Boote mehr plaziert werden.
- Angefangen bei dem Spieler, der "Stop!" gerufen hat, nennt nun reihum Jeder seine gefundenen Wörter. Für Jeden Buchstaben, aus denen ein Wort besteht, gibt es 1 Punkt. Die gewonnenen Punkte werden auf einem Blatt unter dem Namen des Spielers notiert. In der Beispiel-Abbildung würde Spieler Rot für WUESTE und REUSE also 11 Punkte bekommen.
Tip: Der besseren Übersicht wegen entfernen Sie am besten die Boote gleich nachdem Sie die Punkte notiert haben.

Vor der nächsten Runde wird der Wörtersee erneut wie beschrieben vorbereitet. Auch die drei übrig gebliebenen Buchstabenchips kommen nun wieder mit dazu.

Spielende

Nach vier Runden ist das Spiel beendet. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Einige Hinweise zu den erlaubten Wörtern

- Gültig sind alle Wörter der deutschen Sprache in allen Formen in Einzahl oder Mehrzahl, z.B. (du) SPIELST, (des) HAUSES, (auf dem) LAUFENDEN, (die) BOTEN.
- Ausgenommen sind alle Eigennamen (also z.B. Städte, Vor- oder Nachnamen), Abkürzungen (WC, usw, GmbH), Wörter die mit Bindestrich oder Apostroph geschrieben werden.
- Wörter mit ß werden als SS gelesen.
- Umlaute, also Ä, Ö und Ü, werden als AE, OE und UE gelesen.
- Einen innerhalb eines Wortes schon einmal verwendeten Buchstabenchip darf man in demselben Wort erneut verwenden, wenn man wieder auf diesen Chip zurückkommt.
- Nicht erlaubt ist es jedoch, in demselben Wort unmittelbar von einem Buchstabenchip auf den vorhergehenden wieder zurückzuspringen.
In der Beispiel-Abbildung wäre also das Wort EDEL nicht zulässig.

V A R I A N T E N

Schwierigeres Spiel

Jetzt dürfen Sie auch innerhalb eines Wortes von einem Buchstabenchip zum vorherigen zurückspringen. Dadurch sind noch mehr und interessantere Buchstabenkombinationen möglich. Das Wort EDEL wäre in der Beispiel-Abbildung also erlaubt.

Einfacheres Spiel

Wenn Sie das Spiel etwas leichter machen wollen, geben Sie den Spielern mehr Zeit. Nachdem die Sanduhr einmal abgelaufen ist, wird sie ein zweites Mal umgedreht, so daß insgesamt sechs Minuten zur Verfügung stehen.

Um die Regeln zu vereinfachen, darf jetzt jeder Buchstabenchip in demselben Wort nur einmal verwendet werden.

Spiel mit Handicap-Regeln / Spiel mit Kindern

1. Wenn ein Spieler immer besonders schnell ist, können Sie mit Vorgabe spielen.

Zur Verfügung stehen dann zweimal drei Minuten. Der "Schnellmerker" Jedoch hat nur drei Minuten. Er darf seine Boote erst setzen, nachdem die Uhr zum zweiten Mal umgedreht wurde.

2. Eine andere Möglichkeit - besonders im Spiel zu zweit - ist, daß "stärkere" Spieler weniger Boote erhalten als "schwächere" Spieler. Dadurch können diese schon mit einfachen, kürzeren Wörtern ebenso viele Punkte erzielen.

- Bei absoluten Superspielern können Sie diese beiden Varianten natürlich auch miteinander kombinieren.
- Wenn Sie mit einer dieser Regeln oder beiden spielen, können auch Jüngere Kinder sehr gut mit Erwachsenen mithalten.

Spiel mit Jokern

Versuchen Sie doch mal, mit Jokern zu spielen. Dazu setzen sie bei der Vorbereitung einen, zwei oder drei Buchstabenchips nicht verdeckt in die Löcher ein, sondern offen. Wenn Sie den Wörtersee dann aufdecken, sehen sie nur die farbigen Flächen. Diese Chips gelten jetzt als Joker. Jeder Spieler kann diese Chips als Buchstaben seiner Wahl in seinen Wörtern einbauen. Dabei darf jeder für denselben Chip, den Buchstaben wählen, den er gerade benötigt.

Herausforderung für Solo-Spieler

"Wörtersee" läßt sich auch ideal alleine spielen. Bereiten Sie einfach den Wörtersee vor, und versuchen Sie so viele Wörter wie möglich zu finden. Oder versuchen Sie, mit einer vorgegebenen Anzahl an Booten, ein Punkteziel, das sie sich zu Beginn setzen, zu erreichen. Schaffen Sie beim nächsten Mal genauso viele Punkte mit weniger Booten, also längeren Wörtern?
Probieren Sie es mal mit und mal ohne Sanduhr.

Spiele Spaß mit englischen Wörtern

Wenn Sie "Wörtersee" auf englisch spielen möchten müssen sie die Buchstabenchips, die die englische Flagge auf der Rückseite tragen, hinzunehmen. Wie gewohnt werden zuerst alle roten Buchstabenchips eingesetzt, dann beliebig die zusätzlichen "englischen" Buchstaben und schließlich so viele blaue Chips, bis alle Löcher gefüllt sind. Es gelten alle Spielregeln der deutschen Version.



Der Autor

Manfred Ludwig ist Lehrer an einem bayrischen Gymnasium. Mehr als 25 Spiele sind bereits von ihm erschienen, und ein Titel wurde auch schon in der "Auswahlliste Spiel des Jahres" aufgenommen. Seine Spiele zeichnen sich besonders durch ebenso einfache wie pfiffige Ideen aus. Dies gilt auch für sein tolles Wortgetüffel "Wörtersee".

Grafik

Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern um Regellesern.

Art.-Nr: 687014

© 1998 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY