

Wort~ wirbel

Das quirlige Spiel mit Wörtern



Ravensburger

Ravensburger Spiele* Nr. 00 1 1 3 1

Autor: Tom Werneck

Buchstabenspiel

Für beliebig viele Mitspieler ab 10 Jahren

Inhalt

1 Spielplan

10 weiße Buchstabenwürfel

1 gelber Buchstabenwürfel

1 Sanduhr

1 Anleitung

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, aus den gewürfelten Buchstaben möglichst viele und lange Wörter zu bilden.

Vorbereitung

Jeder Spieler benötigt ein Blatt Papier und einen Schreibstift.

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.

Einer der Spieler wirft den gelben Buchstabenwürfel und legt ihn - mit dem gewürfelten Buchstaben nach oben - auf das Mittelfeld des Spielplans.

Nun würfelt ein Mitspieler mit einem normalen, weißen Buchstabenwürfel. Dieser wird ebenfalls mit dem geworfenen Buchstaben nach oben auf ein beliebiges Außenfeld gelegt. Anschließend würfelt der Reihe nach jeder

Spieler mit einem weiteren Würfel und legt ihn im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Außenfeld.

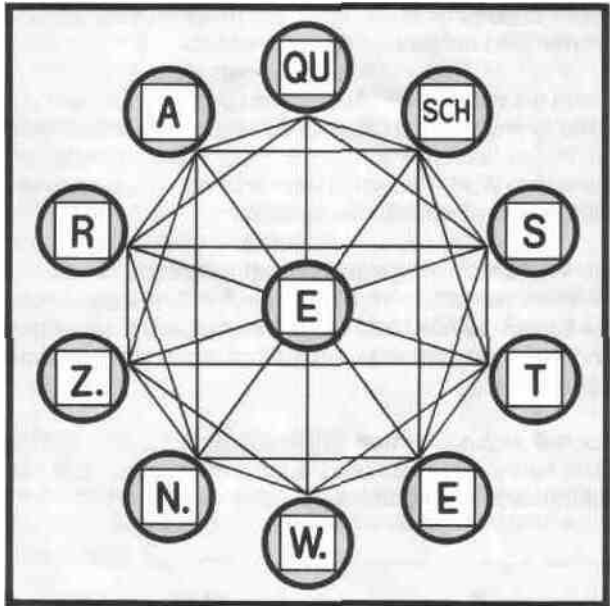
Spielregel

Sind alle Würfel in der beschriebenen Weise auf dem Spielplan ausgelegt, nimmt einer der Spieler die Sanduhr und steckt sie mit der gefüllten Hälfte nach oben in die dafür vorgesehene runde Aussparung im Schachtel-einsatz.

Nun läuft die Zeit, und die Spieler beginnen, gefundene Wörter aufzuschreiben. Ist der Sand durchgelaufen, endet die Spielzeit dieser Runde, und die Spieler dürfen nur noch ein bereits begonnenes Wort zu Ende schreiben.

Wollen die Spieler mehr Zeit pro Runde zur Verfügung haben, um auch besonders schwierige und lange Wörter zu finden, so können sie bei Spielbeginn vereinbaren, daß die Sanduhr pro Runde zweimal durchlaufen muß.

Jeder Spieler versucht jetzt, Wörter mit den gewürfelten Buchstaben zu bilden und auf seinem Blatt aufzuschreiben. Die Wörter müssen mindestens drei Buchstaben haben. Dabei können nur solche Buchstaben zu einem Wort zusammengefügt werden, zwischen denen eine direkte Verbindungslinie verläuft. Jeder Buchstabe darf beliebig oft in einem Wort verwendet werden, d. h. man darf, wenn es die Verbindungen erlauben, beliebig oft zu diesem Buchstaben zurückkehren. Dabei muß jedoch immer die Bedingung erfüllt sein, daß zu dem vorhergehenden Buchstaben eine direkte Verbindungslinie vorhanden ist. Der gleich Buchstabe darf also nicht zweimal direkt hintereinander benutzt werden.



Beispiel: Aus dieser Aufstellung können folgende Wörter gebildet werden:

QUERE
 TEER
 SEE
 WESEN
 SCHERE
 REST
 TEST

SET
 WESTEN
 WESTE
 SCHERZ
 ERZ
 QUARZ
 ZAR

NEST
 NERZ
 TERZ
 TEE
 AESTE
 ESCHE
 ASCHE

RESTE
 SCHAR
 SCHERZEN
 SCHAREN

Diese Zusammenstellung ist nicht vollständig; weitere Wörter sind möglich.

Wenn die vorhandene Auswahl an Buchstaben sehr ungünstig erscheint, d.h. wenn sich nur sehr wenige Wörter bilden lassen, können die Spieler entscheiden, ob der ganze Wurf wiederholt wird oder ob nur jeder zweite Würfel neu geworfen werden soll.

Zur Wortbildung zugelassen sind nur solche Wörter, die in einem Wörterbuch zu finden sind, z. B. im Duden. Falls die Spielrunde es nicht anders vereinbart, sollten Orts- und Personennamen sowie Abkürzungen nicht verwendet werden.

Auch Beugungsformen sind zulässig, z.B. sie „GEHT“, Man kann einschränkend auch vereinbaren, daß nur Hauptwörter (Substantive) zugelassen sind.

Punktewertung

Nach Ablauf der Zeit darf kein neues Wort mehr geschrieben werden. Die Spieler vergleichen ihre gefundenen Wörter und notieren sich ihre Punkte.

Jedes Wort, das auch ein anderer Spieler aufgeschrieben hat, wird ausgestrichen und zählt 0 Punkte.

Ein Wort mit 3 Buchstaben zählt	1 Punkt
Ein Wort mit 4 Buchstaben zählt	2 Punkte
Ein Wort mit 5 Buchstaben zählt	4 Punkte

Ein Wort mit 6 Buchstaben zählt 6 Punkte
Ein Wort mit 7 Buchstaben zählt 8 Punkte
Ein Wort mit 8 oder mehr Buchstaben zählt 10 Punkte.

QU, CH, CK, ST gelten als zwei Buchstaben, SCH als drei.

Bei Spielrunden mit Kindern kann die Wertung folgendermaßen abgeändert werden:
Wörter, die von mehreren Spielern aufgeschrieben wurden, werden nicht gestrichen, sondern unabhängig von der Buchstabenanzahl mit jeweils 1 Punkt bewertet.

Ende des Spiels

Gewinner ist der Spieler, der nach einer vereinbarten Zahl von Runden die höchste Gesamtpunktzahl vorweisen kann.

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag
Ravensburg**

