

SPIELANLEITUNG

Letramix


EINFASZINIERENDES WORTSPIEL
FÜR DIE GANZE FAMILIE

Letra-Mix kann einzeln, in Gruppen oder mit Partnern
gespielt werden.

Inhalt: Ein Satz mit 13 Spielwürfeln, Spielbecher, Sanduhr.

SPIELVERLAUF:

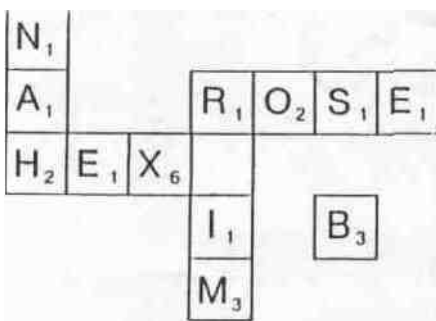
Zu Beginn des Spiels nimmt sich jeder Teilnehmer einen Würfel aus dem Becher, ohne ihn vorher anzusehen. Der Spieler, der die höchste Zahl auf seinem Stein stehen hat, beginnt. Der erste Spieler legt nun alle 13 Würfel in den Spielbecher, schüttelt ihn kräftig und stülpt anschließend die Spielsteine auf den Tisch. Von diesem Moment an läuft die Sanduhr ab. Bei keinem odernureinem Vokal darf nochmals gewürfelt werden, ohne daß die Sanduhr umgedreht wird. Aus den Buchstaben, die auf der Oberfläche der Würfel erscheinen, muß der Spieler nun Worte bilden, die er nach Art der Kreuzworträtsel anlegt. Es sind nur Worte erlaubt, die auch in einem Lexikon zu finden sind; also keine Eigenschöpfungen bitte! Ebenfalls nicht erlaubt ist die Verwendung von Eigennamen, Abkürzungen, Dialekt- und Fremdwörtern.

Ein Würfel hat eine Blanko- oder Rautenseite , die als Joker verwendet werden kann. Der Joker kann jeden Buchstaben ersetzen, er wird jedoch nicht gewertet. Wird der Joker verwendet, muß er, sobald ein zweites Wort darangelegt wird, denselben Buchstaben ersetzen, d.h. ein und derselbe Joker kann nicht zwei verschiedene Bedeutungen haben. Während die Sanduhr läuft, können alle Würfel beliebig umgelegt werden. Ist die Sanduhr abgelaufen, muß der Spieler sofort aufhören und seine Wertung entgegennehmen.

WERTUNG:

Wie Sie bereits gesehen haben, ist jeder Würfel neben dem Buchstaben mit einem bestimmten Zahlenwert bedruckt. Der Joker mit der Blanko-Seite zählt nicht. Ist die Sanduhr abgelaufen, werden die einzelnen Punkte (= Zahlen) der waagrechten und senkrechten Worte zusammengezählt.

Die Werte der nicht benützten Spielsteine werden ebenfalls addiert und dann vom Ergebnis der benützten Steine abge-



Waagrecht	: 14 Punkte
Senkrecht	: 9 Punkte
	23 Punkte
- unbenutzter Stein	: 3 Punkte
Insgesamt	: 20 Punkte

Beachten Sie bitte, daß Buchstaben, die sowohl horizontal als vertikal verwendet werden, bei der Wertung auch zweimal gezählt werden.

Nachdem der erste Spieler seine Wertung erhalten und aufgeschrieben hat, werden alle Würfel wieder in den Becher zurückgelegt und der Mitspieler zu seiner Linken ist an der Reihe.

Gewinner des Spieles ist, wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden (z. B. drei oder vier) die höchste Punktzahl erreicht hat. Es ist möglich, die Spieldauer beliebig zu begrenzen, z. B. 2 Std., oder eine bestimmte Punktzahl festzulegen, die vom Gewinner erreicht werden soll (z. B. 200). Eine Spielrunde muß jedoch, auch wenn die Punktzahl von einem Spieler bereits erreicht wurde, zu Ende gespielt werden, damit niemand benachteiligt wird. Haben mehrere Spieler in einer Runde die festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt, wer die meisten Punkte darüber hinaus erzielen konnte.

Beteiligen sich mehr als 6 Spieler an einer Runde, ist es zweckmäßig, mit einem Partner zu spielen. Die Partner können, wenn sie am Zug sind, sich gegenseitig um Rat fragen. Beide Partner dürfen aktiv am Spiel teilnehmen.

Darüber hinaus ist Letra-Mix ein anregendes und interessantes Einzelspiel. Der Spieler sieht sofort, welche Punktzahl er mit einem einzigen Wurf erreichen kann. Mit zunehmender Anzahl von Spielen wird sein Wortschatz immer größer und er wird in der Runde mit mehreren Spielern öfter gewinnen können.

Für die jüngeren Spieler, die Letra-Mix ebenso gerne spielen wie die älteren, ist es vorteilhaft, die Spielregeln etwas zu vereinfachen. Bei dieser Spielart verzichten wir darauf, die einzelnen Spielwürfel in Kreuzform zu legen. Gewinner ist dabei, wer einfach die meisten Worte aus seinen Würfeln bilden konnte. Ist ein kleiner Spieler besonders geschickt, gibt es eine Belohnung.

Spiel mit-spiel mit Schmidt