

Inhalt

1 Spielplan

1 Sanduhr (60 Sekunden)

1 schwarzer Würfel

10 weiße Würfel

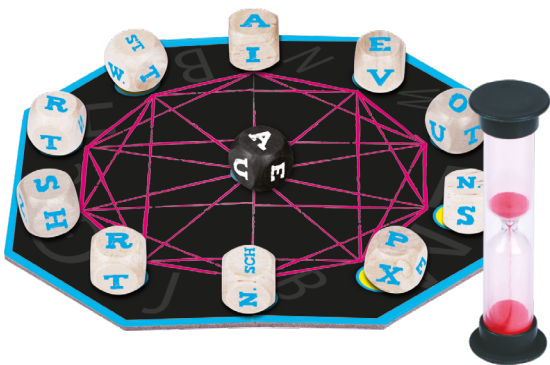
Spielziel

Versucht möglichst lange Wörter zu bilden, um viele Punkte zu bekommen.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Stellt die Sanduhr daneben. Jeder von euch benötigt zusätzlich Papier und einen Stift. Der älteste Spieler würfelt mit dem schwarzen Würfel und legt ihn mit dem gewürfelten Buchstaben nach oben in die Mitte des Spielplans. Danach würfelt ihr abwechselnd und reihum im Uhrzeigersinn mit jeweils einem der zehn weißen Würfel. Diese legt ihr – ebenfalls im Uhrzeigersinn – auf die Markierungen des Spielplans. Ihr dürft frei entscheiden, wo ihr den ersten weißen Würfel hinlegt. Einigt euch vor Spielbeginn, wie lange ihr spielen wollt. Für 10 Runden müsst ihr ungefähr 15 Minuten Spielzeit einplanen.

Hinweis: Liegen im Kreis zwei gleiche Vokale direkt nebeneinander, könnt ihr sie mit einem benachbarten Konsonanten tauschen!



Spielablauf

Auf dem Spielplan sind einige Buchstaben mit Linien verbunden. Ihr müsst nun aus den Buchstaben Wörter bilden. Doch aufgepasst: Es zählen nur solche Wörter, deren Buchstaben über eine Linie direkt miteinander verbunden sind.

Ihr dürft den Buchstaben auf einem Würfel mehrfach in einem Wort verwenden. Doch aufgepasst: Ihr müsst vorher mindestens einen Buchstaben eines anderen Würfels einfügen.

Seid ihr bereit? Dann dreht die Sanduhr um. Ihr habt nun 60 Sekunden Zeit, um möglichst viele Wörter auf eure Zettel zu schreiben.

Beachtet dabei: Ein Wort muss mindestens 3 Buchstaben haben. Je länger die Wörter sind, umso mehr Punkte bekommt ihr.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, legt ihr den Stift zur Seite. Habt ihr vor Ablauf der Zeit mit einem Wort begonnen, dürft ihr es noch zu Ende schreiben. Geht nun der Reihe nach eure Wörter durch. Der älteste Spieler beginnt.

In der nächsten Runde wechselt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Ihr müsst alle Wörter streichen, die zwei oder mehrere Spieler gemeinsam haben. Dafür bekommt ihr keine Punkte. Für die restlichen Wörter bekommt ihr je nach Buchstaben-Anzahl folgende Punkte:

Wort mit 3 Buchstaben	1 Punkt
Wort mit 4 Buchstaben	2 Punkte
Wort mit 5 Buchstaben	4 Punkte
Wort mit 6 Buchstaben	6 Punkte
Wort mit 7 Buchstaben	8 Punkte
Wort mit 8 oder mehr Buchstaben	10 Punkte

Notiert die Punkte auf eurem Zettel.
Eine neue Runde beginnt. Werft die Würfel erneut und legt sie auf den Spielplan.

Welche Wörter lassen sich zum Beispiel oben in der Abbildung finden?

AST (1 Punkte)	PAAR (2 Punkte)
OPA (1 Punkte)	PASTA (4 Punkte)
NEST (2 Punkte)	RASTEN (6 Punkte)

Natürlich gibt es noch viele weitere
Möglichkeiten ...



Sonderfall: QU, CH, CK, ST zählen wie zwei, SCH wie drei Buchstaben.

Die Umlaute Ä, Ö, Ü und die Doppellaute (Diphthonge) ÄU, EU, EI, AU, AI und UI sind nicht auf den Würfeln abgebildet. Ihr müsst diese aus einzelnen Vokalen (A, E, I, O, U) bilden: AE, OE, UE, AEU usw.

Kein Wort in Sicht? Findet keiner von euch ein Wort, dann würfelt ihr mit allen Würfeln noch einmal. Legt sie – wie unter „Spielvorbereitung“ beschrieben – auf den Spielplan.



Welche Wörter sind erlaubt?

Das könnt ihr individuell vereinbaren. Wir schlagen vor, dass nur Wörter zählen, die ihr in den Standardwörterbüchern findet. Namen, Orte, Abkürzungen und Fremdsprachen gelten nicht. Beugungen (Flexion) und Mehrzahl (Plural) sind dagegen erlaubt.

Beispiel: rennt, rief, Fehlern, einfaches, Tische usw.
Tipp: Wenn ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen möchtet, dann lasst nur Hauptwörter (Substantive) gelten.



Spielende

Habt ihr die vereinbarte Anzahl an Runden gespielt? Dann zählt eure Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Einfache Variante

(geeignet für 8- bis 10-Jährige):


Das Spiel läuft wie die Grundversion mit folgenden Änderungen: Es gelten auch solche Wörter, die zwei oder mehrere Spieler gemeinsam haben. Ihr müsst sie nicht streichen. Außerdem zählt ihr nicht die Buchstaben, sondern es gibt – unabhängig von der Buchstabenanzahl – für jedes Wort 1 Punkt.



Variante ohne Zeitdruck:

Ihr könnt WORDZ auch ohne Sanduhr spielen. Dadurch habt ihr mehr Zeit, lange Wörter zu finden und noch mehr Punkte zu bekommen. Ansonsten gelten die Regeln wie in der Grundversion.

Wort mit 3 Buchstaben	1 Punkt
Wort mit 4 Buchstaben	3 Punkte
Wort mit 5 Buchstaben	6 Punkte
Wort mit 6 Buchstaben	10 Punkte
Wort mit 7 Buchstaben	15 Punkte
Wort mit 8 oder mehr Buchstaben	21 Punkte



Autor: Tom Werneck
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2016 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

3. Auflage 2017
Art.-Nr.: 90238