

WORTISSIMO

Spielanleitung

• Inhalt:

- 100 WORTISSIMO-Karten
- Punkteblock
- Sanduhr
- Würfel

• Die Spielvorbereitung:

Legen Sie die WORTISSIMO-Karten (mit der schwarzen Seite nach oben), den Würfel und die Sanduhr bereit. Außerdem brauchen Sie noch Stifte und Papier - je größer desto besser, schließlich benötigen Sie Platz für all Ihre Einfälle.

• Spielbeginn:

Vor jedem Durchgang würfeln alle Spieler und schreiben sich das gewürfelte Symbol auf.

• Bedeutung der Symbole:

2 - alle Wörter schon ab zwei Buchstaben (z.B. er, an, in) zählen. Namen mit zwei Buchstaben gelten nicht.

R - man kann Wörter (mindestens drei Buchstaben) auch rückwärts von rechts nach links suchen (keine Namen!).

N - auch Namen ab drei Buchstaben gelten (Vornamen (V) und häufige Nachnamen (N), Künstlernamen (K), Namen aus der Bibel (B) und der Mythologie (M)).

J - ein Jokerbuchstabe darf eingesetzt werden (wie Sie diesen einsetzen können, lesen Sie unten).

• So treibt man Wortsport:

Nach dem Würfeln zieht einer der Spieler eine beliebige WORTISSIMO-Karte aus der Stapelmitte und legt sie, mit der Vorderseite nach oben, für alle gut sichtbar auf den Tisch.

• Die WORTISSIMO-Karte gibt den Spielern ein Wort vor, z.B. KLEISTER. Ihre Aufgabe ist es, innerhalb von drei Minuten

so viele Wörter wie möglich zu finden, die sich in KLEISTER verbergen.

• Es darf kein einzelner Buchstabe verändert, ausgelassen oder die Reihenfolge der Buchstaben umgestellt werden.

• Es zählen nur deutsche und eingedeutschte Wörter.

• Es zählen alle Wörter ab drei Buchstaben (es sei denn, Sie haben zuvor eine 2 gewürfelt).

• Kommt ein Wort (z.B. der) doppelt vor, zählt es auch doppelt. Hat ein Wort eine doppelte Bedeutung (z.B. eichen = (1) Verb und (2) die Eichen), zählt es nur als ein Wort.

• Der vorgegebene WORTISSIMO-Begriff kann von den Spielern nicht als Wort verwendet werden. Bei dem Wort KRANKENSCHWESTERN ist aber z.B. KRANKENSCHWESTER erlaubt.

• Einsatz des Joker-Buchstaben:

Mit dem Joker kann ein Spieler einen zusätzlichen Buchstaben einsetzen. Allerdings nur am Anfang oder Ende eines Wortes. Unser Spieler hat sich beim Wort KLEISTER für ein N entschieden. Und so wird aus KLEISTER das Wort KLEISTERN.

Durch den Einsatz des N findet unser Spieler drei zusätzliche Wörter, nämlich Kleister, das ja nun nicht mehr das vorgegebene Wort ist, Stern und Ern. Das bringt ihm drei extra WORTISSIMO.

• Die Sanduhr startet und beendet das Spiel.

Sobald die Sanduhr umgedreht wird - damit wechseln sich die Spieler Runde für Runde ab - geht es los. Ist die Sanduhr abgelaufen (drei Minuten), hören alle sofort mit dem Schreiben auf. Während die Sanduhr läuft, versucht jeder Spieler, so viele Wörter wie möglich zu finden. Der Spieler muss die gefundenen Wörter vollständig auf seinem Zettel notieren.

• Ist die Sanduhr abgelaufen, wird die WORTISSIMO-Karte umgedreht. Auf der Rückseite sind alle versteckten Wörter aufgeführt.

• KLEISTER enthält z.B. insgesamt 12 versteckte Wörter: Klei (Marschboden), Kleist (Heinrich von Kleist, dt. Dichter, nur gültig, wenn Sie N gewürfelt haben), Leis (geistliches Lied), Leist (Pferdekrankheit), Leiste, Eis, Ei (nur gültig, wenn Sie eine 2 gewürfelt haben), ist, Ster (Holzmaß), er (nur gültig, wenn Sie eine 2 gewürfelt haben), sie, Siel (die letzten beiden nur, wenn Sie ein R gewürfelt haben). Für jedes richtig gefundene Wort erhält der Spieler einen WORTISSIMO.

• Hat ein Spieler ein Wort gefunden, das keiner der anderen Spieler entdeckt hat, bekommt er dafür zwei WORTISSIMO. Das gilt jedoch nicht für Wörter, die durch den Joker-Buchstaben gebildet werden, nicht für Wörter mit zwei Buchstaben, nicht für Namen und rückwärts gelesene Wörter.

• Steht ein Wort nicht auf der Kartenrückseite, so entscheiden die Spieler gemeinsam. Sind alle der Meinung, dass das Wort gelten soll, dann können dafür auch WORTISSIMO verteilt werden.

• Nach jedem Spieldurchgang tragen die Spieler ihre WORTISSIMO auf dem Punktezettel ein.

• Aber:

Jeder Spieler muss eine Mindestwortanzahl erreichen. Auf der Vorderseite der Karte (in dem roten Kreis) steht die Anzahl der Wörter, die ein Spieler mindestens finden muss. Bei KLEISTER sind es z.B. drei Wörter. Erreicht er diese Anzahl nicht, erhält er keinen WORTISSIMO.

• Das Spielende:

Eine Spielrunde ist nach zehn WORTISSIMO-Karten beendet. Sieger ist, wer nach zehn Durchgängen die meisten WORTISSIMO hat.

• Sind auch Sie süchtig nach WORTISSIMO? Haben Sie vielleicht Begriffe gefunden, die selbst unser WORTISSIMO-Expertenteam nicht entdeckt hat?

Werden Sie auch WORTISSIMO-Experte und schreiben Sie uns Ihre Wörter: info@moses-verlag.de Wir freuen uns auf Ihre Vorschläge!