

SPIELANLEITUNG

Inhalt: 100 Blatt

Zusätzlich benötigt ihr noch Stifte und eine Schere.

SPIELZIEL:

Findet in den Rätselwörtern blitzschnell die gesuchten Lösungswörter. Wer am schnellsten ist, räumt die meisten Punkte ab.

VORBEREITUNG:

Jeder von euch erhält das gleiche Spielblatt. Es gibt insgesamt 50 Kategorien. Oben rechts seht ihr, welche Kategorie das aktuelle Blatt hat. Von jeder Kategorie gibt es zwei Seiten. Auf diese Weise könnt ihr mit bis zu vier Personen spielen. Jede Seite hat eine Schneidelinie, so könnt ihr die Spielblätter trennen und an eure Mitspieler austeilen. Achtet darauf, dass niemand die Rückseite mit den Lösungen sehen kann.

Auf jedem Spielblatt steht pro Reihe ein Rätselwort. Darin wiederum müsst ihr 5 Lösungswörter finden. Über den Platzhaltern lest ihr Hinweise zu den gesuchten Lösungswörtern.

Unten links seht ihr neben „**Rundenmaestro**“ bunte Kreise. Jeder Kreis steht für eine Reihe.

WIE WIRD GESPIELT?

Ihr spielt gleichzeitig und das Spiel geht über mehrere Runden. Eine Reihe auf eurem Spielblatt entspricht einer Runde. Seid ihr bereit? Dann gibt der Jüngste unter euch das Startsignal „Auf die Wörter, fertig, los!“. Jeder schnappt sich einen Stift und versucht, die erste Reihe so schnell wie möglich zu füllen. Die Hinweise geben euch einen Tipp, welches Lösungswort ihr im Rätselwort finden müsst. Manchmal müsst ihr nur einen Wortteil ergänzen. Notiert es in den dazu passenden Kästchen.

Hinweis: Das Lösungswort hat immer genau so viele Buchstaben wie Kästchen. Die **Umlaute** ä, ö und ü sowie das **Eszett** (ß) schreibt ihr als einen Buchstaben und nicht als zwei.

Beispiel: **AUFZUGLICHTERSTÖRUNGEN**

Wind...	Läuft nicht
ZUG	STÖRUNG

In manchen Reihen müsst ihr **Spiegelwörter** erraten. Das sind Wörter, die ihr vorwärts und rückwärts lesen könnt. Notiert hier beide Spiegelwörter.

Beispiel: **LAGERFELDGRÜBE**

Spiegelwort
LAGER / REGAL

In manchen Reihen müsst ihr ein Lösungswort in Englisch, Französisch, Lateinisch oder Spanisch finden. Das ist folgendermaßen gekennzeichnet: (engl.), (franz.), (lat.) und (span.).

Ein **(R)** beim Hinweis bedeutet, dass ihr die Lösung **rückwärts** im Rätselwort findet.

Beispiel: **NODESCHAUENDEKORATIONEN**

Sakrales Gebäude (R)

DOM

Hast du als Erster alle Lösungswörter gefunden?

Super, dann rufe laut: „Salto Wortale!“. Damit endet die Runde. Kreuze auf deinem Spielblatt unten links den ersten Kreis an. Diese Runde geht an dich und du bist der Rundenmaestro. Deine Mitspieler dürfen ihr Lösungswort noch eintragen und legen dann die Stifte aus der Hand. Die Lösungen bleiben zunächst verdeckt und ihr beginnt die zweite Runde.

Wieder dürfen alle gleichzeitig rätseln und lösen. Wer bei der nächsten Reihe als Erster alle Lösungswörter gefunden hat, ruft „Salto Wortale!“ und kreuzt unten links auf dem Blatt den zweiten Kreis an.

So spielt ihr weiter, bis ihr alle Reihen gespielt habt.

WERTUNG:

Habt ihr alle Reihen ausgefüllt?

Dann geht sie noch einmal von oben nach unten durch und überprüft eure Lösungen. Der jeweilige Rundenmaestro liest dazu seine Lösungen vor und die anderen Spieler überprüfen sie gemeinsam. Seid ihr euch nicht sicher, ob eine Lösung richtig ist? Dann dürft ihr das Spielblatt umdrehen und die Lösung auf der Rückseite prüfen. Der Rundenmaestro der ersten Runde fängt an.

Bist du der Rundenmaestro dieser Runde und hast alle Lösungswörter richtig erraten?

Dann erhältst du pro Lösungswort 1 Punkt und als Rundenmaestro 5 zusätzliche für die Reihe.

Hast du als Rundenmaestro nicht alle Lösungswörter richtig erraten?

Dann erhältst du nur 1 Punkt für jedes richtige Lösungswort und für die falschen natürlich keine. Alle anderen Spieler erhalten für jedes richtige Lösungswort in dieser Runde 1 Punkt.

Nun prüft ihr die nächste Reihe mit dem nächsten Rundenmaestro und macht so weiter, bis ihr alle Reihen ausgewertet habt. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt und ist „Salto-Maestro“. Haben mehrere Spieler dieselbe Punktzahl? Bravo! Ihr seid die besten Wortakrobaten. Wie wäre es mit einer Revanche?

Spielt nach dieser Partie gerne noch eine weitere und nehmt euch ein neues Spielblatt.

Ihr kommt nicht drauf?

Manche Reihen haben es in sich. Kommt ihr nicht auf die Lösung, dann ratet. Kommt gar niemand von euch auf die Lösung? Dann müsst ihr einstimmig beschließen, dass es in dieser Runde keinen Rundenmaestro gibt.

SOLO-VARIANTE:

Du möchtest deine Wortkünste alleine testen? Dann stelle dir einen Timer auf 5 Minuten und versuche innerhalb dieser Zeit, die meisten Lösungswörter in allen Reihen zu finden. Für jedes richtige Lösungswort erhältst du 5 Punkte. Zähle am Ende deine Punkte zusammen:

- Liegt deine Gesamtpunktzahl über 125?
Wow! Du bist ein echter Wortakrobat.
- Bist du zwischen 100 und 124 gelandet?
Nicht schlecht! Versuche es gleich noch einmal.
- Liegst du unter 100?
Nicht den Mut verlieren, Übung macht den Meister.