

# WORTISSIMO

Spielanleitung

LEVEL 2

## Die Spiel-Vorbereitung:

Platzieren Sie die WORTISSIMO-Karten mit den Vorderseiten nach oben (Seite mit dem Grundwort) im Stapel auf dem Tisch. Legen Sie den Punkteblock, den Würfel und die Sanduhr bereit. Und natürlich brauchen Sie auch noch Stifte und Schreibpapier – je größer desto besser, schließlich benötigen Sie Platz für all Ihre Einfälle.

## Bedeutung der Würfel-Symbole:

**2** - Wörter schon ab zwei Buchstaben (z.B. „er“, „an“, „in“) zählen.

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

**N** - auch Namen ab drei Buchstaben gelten (nur Vornamen bzw. Namen berühmter Persönlichkeiten).

**J** – ENTWEDER darf ein Jokerbuchstabe eingesetzt werden (wie Sie diesen einsetzen können, lesen Sie unten) ODER Sie dürfen die im Grundwort enthaltenen Imperative aufschreiben („sag“, „mach“, „geh“ etc.).

## Spielbeginn:

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

Nach dem Würfeln zieht einer der Spieler eine beliebige WORTISSIMO-Karte aus dem Kartenstapel und legt sie, mit der Vorderseite nach oben, für alle gut sichtbar auf den Tisch. Die WORTISSIMO-Karte gibt den Spielern ein Grundwort vor, z.B. „KLEISTER“.

Die Sanduhr startet und beendet das Spiel. Sobald die Sanduhr umgedreht wird – damit wechseln sich die Spieler Runde für Runde ab – geht es los.

## So treibt man Wort-Sport:

Während die Sanduhr läuft, ist es die Aufgabe der Spieler, innerhalb von vier Minuten so viele Wörter wie möglich zu finden, die sich im Grundwort verbergen.

Dabei darf kein einzelner Buchstabe verändert, ausgelassen oder die Reihenfolge der Buchstaben umgestellt werden (es sei denn, ein Spieler hat das „R“ gewürfelt).

## Einsatz des Joker-Buchstabens:

Mit dem Joker kann der Spieler einen zusätzlichen Buchstaben einsetzen. Allerdings nur am Anfang oder Ende eines Grundwortes. 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 Grundwort ist, „Stern“ und „Ern“.

## Der Spieler hat mehrere Möglichkeiten Wörter zeitsparend aufzuschreiben:

Angenommen er hat das Grundwort „Konzertpianistenaufnahmespezialisten“ notiert. Das nächste sinnvolle, aber sehr lange Wort wäre „Konzertpianistenaufnahmespezialist“. Da er nur 240 Sekunden Zeit hat, kommt es auf jede Sekunde an. Unser Vorschlag: Bei dem Grundwort werden die Buchstaben „en“ eingeklammert. Schon zählt „Konzertpianistenaufnahmespezialist(en)“. Auch bei kürzeren Wörtern macht die schnelle Schreibweise Sinn: Aus „Pianist“ und „Pianisten“ wird ganz schnell „Pianist(en)“.

Kommt ein Wort (z. B. „ACHT“ in „MACHNACHT“) mehrfach vor, muss der Spieler das Wort nicht mehrfach aufschreiben, sondern einfach notieren, wie häufig das Wort im Grundwort vorkommt (z. B. „ACHT“ (2x)).

Auf den Rückseiten der WORTISSIMO-Karten erklärt sich das System quasi von alleine.

Sie und Ihre Mitspieler haben eigene kreative Ideen, Wörter zeitsparend aufzuschreiben? Prima. Bei WORTISSIMO gilt: Je schneller, desto erfolgreicher.

## Spielende:

Ist die Sanduhr abgelaufen (nach 4 Minuten), hören alle sofort mit dem Schreiben auf und die WORTISSIMO-Karte wird umgedreht.

Auf der Rückseite sind alle versteckten Wörter aufgeführt (Ausnahme: Jokerbuchstaben-Worte und Imperative).

„KLEISTER“ enthält z. B. folgende Wörter:

**Klei** (Marschboden)

**Kleist** (Heinrich von Kleist, dt. Dichter – nur gültig, wenn Sie „N“ gewürfelt haben)

**Leis** (geistliches Lied)

**Leist** (Pferdekrankheit)

**Leiste/ leiste**

**Eis**

**Ei** (nur gültig, wenn Sie eine „2“ gewürfelt haben)

**ist**

**Ster** (Holzmaß)

**er** (nur gültig, wenn Sie eine „2“ gewürfelt haben)

**sie** (nur gültig, wenn Sie ein „R“ gewürfelt haben)

**Siel** (nur gültig, wenn Sie ein „R“ gewürfelt haben)

## Nun darf gezählt werden:

Punkte werden in diesem Spiel als „WORTISSIMO“ bezeichnet. Für jedes richtig gefundene Wort erhält der Spieler ein WORTISSIMO.

Es gelten nur deutsche und eingedeutschte Wörter.

Das vorgegebene Grundwort zählt nicht.

Namen zählen nicht (es sei denn, ein Spieler hat zuvor ein „N“ gewürfelt).

Es gelten alle Wörter ab drei Buchstaben (es sei denn, ein Spieler hat zuvor eine „2“ gewürfelt).

Kommt ein Wort (z. B. „ACHT“ in „MACHNACHT“) mehrfach vor, zählt es auch mehrfach.

Worte, die es sowohl in Klein- als auch Großschreibung gibt, z. B. „eichen“ (Verb), „die Eichen“ (Substantiv, Plural), zählen nur als ein WORTISSIMO. Aus Platzgründen schreiben wir diese Wörter auf den Kartenrückseiten in großen Buchstaben („EICHEN“).

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

## Achtung:

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

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

Haben Sie vielleicht Begriffe entdeckt, die selbst wir nicht gefunden haben? Werden Sie moses. WORTISSIMO-Experte und schreiben Sie uns Ihre Wörter: [info@moses-verlag.de](mailto:info@moses-verlag.de). Wir freuen uns auf Ihre Vorschläge!