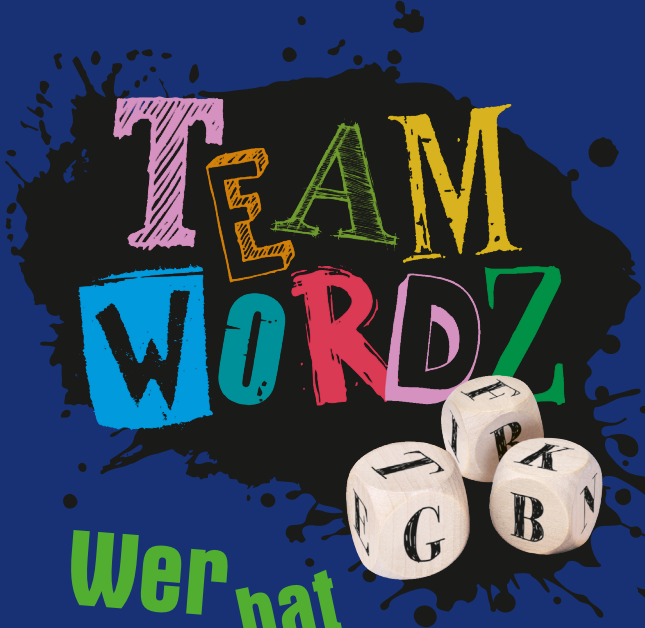


TEAM WORDZ



Wer hat den größten Wortschatz?

Ein Wortspiel für 2-10 Spieler ab 10 Jahren

Inhalt

- 54 Kategorie-Karten
- 12 Buchstabenwürfel
- 6 Wertungssteine
- 5 Spielfiguren
- 1 Punkteskala
- 1 Sanduhr

Spielziel

Versucht im Zweierteam zwei unterschiedliche Wörter zu jeder Kategorie-Karte zu finden, um viele Punkte zu bekommen. Denn am Ende der Runde wertet ihr nur die Kategorie-Karten, bei denen ihr beide je ein Wort nennen konntet. Die Buchstabenwürfel geben euch hierfür immer die Anfangsbuchstaben vor.

Spielvorbereitung

Schiebt den Schubler aus der Spielschachtel und nehmt das gesamte Spielmaterial heraus. Dreht anschließend den Schubler um und legt ihn mit dem Spielfeld nach oben für alle gut sichtbar auf den Tisch. Stellt die Sanduhr daneben und haltet die zwölf Buchstabenwürfel und die sechs Wertungssteine bereit. Mischt die Kategorie-Karten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel ebenfalls neben das Spielfeld.

Bildet nun Teams mit je zwei Personen, wählt eine Spielfigur je Team aus und stellt sie auf das Startfeld. Die restlichen Spielfiguren kommen aus dem Spiel.

Die Anzahl der Teams bestimmt die Anzahl der Spielrunden: fünf Teams – drei Runden, vier Teams – vier Runden oder drei Teams – fünf Runden.

Spielablauf

Das Team mit dem ältesten Spieler startet. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Dein Team ist an der Reihe? Dann zieht sechs Kategorie-Karten vom Nachziehstapel und legt sie offen in einer Reihe zwischen euch auf den Tisch.

Dein Teampartner und du sitzt euch gegenüber, sodass ihr beide die aufgedeckten Kategorie-Karten gut erreichen könnt. Jeder von euch nimmt sich nun je einen Wertungsstein mit den Werten 1, 2 und 3. Das sind später eure Punkte, die ihr am Ende der Runde pro Kategorie-Karte ergattern könnt. Legt sie nun abwechselnd und verdeckt auf die grünen, runden Felder in der Mitte der Kategorie-Karten. Pro Kategorie-Karte dürft ihr nur einen Wertungsstein legen und dabei nicht miteinander sprechen.

Seid ihr bereit? Entscheidet, wer von euch alle zwölf Buchstabenwürfel wirft und wer die Sanduhr umdreht. Los geht's! Ab jetzt läuft eure Spielrunde und ihr habt 60 Sekunden Zeit. Die gegnerischen Teams kontrollieren die Sanduhr. Jeder von euch muss ein passendes Wort zu den aufgedeckten Kategorie-Karten finden. Dabei dürft ihr nur Wörter nennen, deren Anfangsbuchstaben mit einem Buchstaben auf den Buchstabenwürfeln übereinstimmen. Ihr sucht gleichzeitig nach passenden Wörtern.



Elefant

Feuerwehr

Hast du ein Wort gefunden? Dann nenne es laut, nimm den entsprechenden Buchstabenwürfel und platziere ihn auf deiner Seite im rechteckigen, roten Feld auf der Kategorie-Karte.

Du darfst immer nur auf deiner Seite der Kategorie-Karte Buchstabenwürfel platzieren und deinem Teampartner keine Wörter vorgeben. Ihr dürft jeden Buchstabenwürfel nur

einmal verwenden, ist aber ein Buchstabenwürfel platziert, so bleibt er liegen und darf nicht mehr ausgetauscht werden.

Hinweis: Stößt einer von euch versehentlich einen Buchstabenwürfel um und ihr wisst nicht mehr, welcher Buchstabe dort lag? Dann darfst du ihn nochmal würfeln.

Beispiel:

In der Tischmitte liegt beispielsweise die Kategorie-Karte Dreisilbige Wörter und die Buchstabenwürfel zeigen unter anderen die Buchstaben E und F.

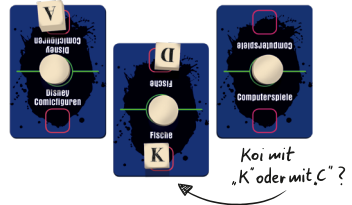
Du nimmst den Buchstabenwürfel mit dem Buchstaben E, nennst „Elefant“ und platzierst den Buchstabenwürfel auf deiner Seite der Kategorie-Karte Dreisilbige Wörter. Dein Teampartner nimmt den Buchstabenwürfel mit dem Buchstaben F, nennt „Feuerwehr“ für dieselbe Kategorie und platziert ebenfalls den Buchstabenwürfel auf seiner Seite der Kategorie-Karte. So habt ihr bereits zwei Buchstabenwürfel auf einer Kategorie-Karte platziert. Findet schnell weitere Begriffe aus eurem Wortschatz für die anderen Kategorie-Karten!

Welche Wörter sind erlaubt?

Alle anderen Mitspieler kontrollieren sofort, ob die genannten Wörter richtig sind. Akzeptieren sie ein Wort nicht? Dann schiebt ein beliebiger Mitspieler die Kategorie-Karte aus der Reihe in die Richtung, in der der angezweifelte Buchstabenwürfel liegt.

Ist dein Wort angezweifelt worden? Dann darfst du ein anderes Wort mit demselben Anfangsbuchstaben nennen, um dich zu korrigieren. Fällt dir kein anderes Wort zu der Kategorie ein? Dann diskutiert das angezweifelte Wort nach Ablauf der 60 Sekunden.

Hat sich ein Mitspieler vertan und die Kategorie-Karte in die falsche Richtung geschoben? Pech gehabt und Glück für euch. Der Einspruch ist ungültig.



Pro Kategorie-Karte darf jedes Wort nur einmal genannt werden, auch wenn zwei Buchstabenwürfel denselben Buchstaben zeigen. Dein Teampartner darf beispielsweise nicht einen zweiten Buchstabenwürfel mit E aufnehmen und ebenfalls „Elefant“ für die Kategorie-Karte Dreisilbige Wörter nennen. Er kann aber „Elefant“ für eine andere Kategorie-Karte nennen, wenn es passt. Ob ein Wort zählt oder nicht entscheiden die gegnerischen Mitspieler nach Ablauf der 60 Sekunden. Ihr könnt euch dabei an den gängigen Wörterbüchern orientieren. Grundsätzlich gilt: Es genügt, wenn ein gegnerischer Mitspieler das genannte Wort akzeptiert.



Wertung

Die 60 Sekunden sind vorbei? Alle strittigen Wörter habt ihr geklärt? Dann dreht die Wertungssteine auf den Kategorie-Karten um, auf denen zwei gültige Buchstabenwürfel liegen. Nur diese Kategorie-Karten dürft ihr werten. Zählt die Punkte zusammen und rückt eure Spielfigur auf der Punkteskala entsprechend vor. Gebt die sechs Wertungssteine an das nächste Team weiter. Eure sechs Kategorie-Karten kommen offen neben den Nachziehstapel. Das ist euer Ablagestapel. Das nächste Team zieht nun sechs neue Kategorie-Karten vom Nachziehstapel und legt sie offen auf den Tisch. Eine neue Spielrunde beginnt.

Hinweis: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel.

Spielende

Das Spiel endet nach der festgelegten Anzahl an Spielrunden. Das Team, das dann die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner-Teams.

Jeder-für-sich-Variante

Ihr seid nur zwei, drei oder fünf Spieler? Dann kann jeder von euch jetzt beweisen, dass er den größten Wortschatz hat! Ihr bildet aber keine Teams. Jeder von euch wählt eine Spielfigur, mit der er spielt. Ihr spielt reihum und im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe? Dann decke sechs Kategorie-Karten auf und platziere sie gut sichtbar in einer Reihe nebeneinander auf dem Tisch. Lege die sechs Wertungssteine zufällig nacheinander und aufgedeckt auf die Kategorie-Karten. Wirf die zwölf Buchstabenwürfel und drehe die Sanduhr um. Nun hast du 60 Sekunden Zeit, passende Wörter zu den Kategorien zu finden.

Für die Wertung genügt es, wenn ein Buchstabenwürfel pro Kategorie auf den Kategorie-Karten platziert ist. Konntest du zwei Buchstabenwürfel platzieren? Dann erhältst du die doppelte Anzahl der Punkte auf dem Wertungsstein. Das Spiel endet, sobald einer von euch als Erster auf dem Zielfeld angekommen ist.

Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia

Lizenz: Projekt Spiel

Grafik/Gestaltung: Götz Rohloff - Die Buchmacher, Köln

Redaktion: Dagmar Hoppe

© 2018 mooses.verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90285

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Der Autor und der mooses.verlag danken allen Testspielern aus Kempen und Bödefeld.