

WORTWERK

DAS
RASANTE
WORTSUCHSPIEL

Worum geht's?

Begebt euch auf rasante Wortsuche! In der Mitte liegt eine Reihe von Buchstaben aus. Ihr alle versucht daraus gleichzeitig ein Wort zu bilden, das zur aktuellen Kategorie passt. Klingt einfach? Das kommt drauf an! Denn ein Wort wird wertvoller, wenn es möglichst viele der ausliegenden Buchstaben in der richtigen Reihenfolge enthält. Also seid schnell, bevor euch jemand eine Punktesäule wegschnappt. Nur die schnellsten Wortfinder werden mit hohen Punkten belohnt!

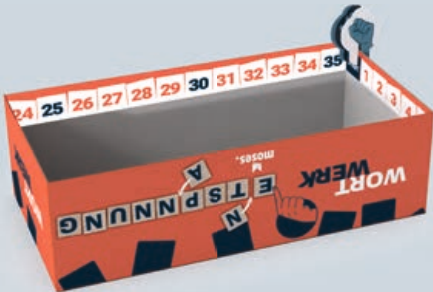
Das ist drin:

- 80 Kategorienkarten mit je 3 Kategorien
- 40 Buchstabenplättchen
- 5 Punktesäulen
- 5 Punktemarker
- 1 Sanduhr (60 Sekunden)
- 1 Spielfeld mit Führungsschiene
- 1 Spielanleitung
- 1 Punkteleiste (im Schachteldeckel)



So macht ihr das Spiel startklar:

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Legt dann das **Spielfeld** oben auf die Schachtel. Stellt darauf die fünf **Punktesäulen**. Die **Buchstabenplättchen** verteilt ihr verdeckt auf dem Tisch und mischt sie gründlich. Nehmt **fünf Buchstabenplättchen** davon und legt sie offen und in zufälliger Reihenfolge in die Führungsschiene. Bildet nun aus den restlichen Buchstabenplättchen sieben verdeckte Stapel mit je drei Plättchen und stellt sie neben die Schachtel. Die restlichen Buchstabenplättchen braucht ihr nicht. Legt sie beiseite. Mischt nun auch die **Kategorienkarten**. Aus ihnen bildet ihr einen verdeckten Nachziehstapel. Stellt außerdem die **Sanduhr** bereit. Nun wählt jeder von euch eine Spielerfarbe aus und nimmt sich den entsprechenden **Punktemarker**. Steckt alle eure Punktemarker in den umgedrehten Schachteldeckel auf **START** in der **Punkteleiste**.



So wird's gespielt:

Ihr spielt über sieben Runden. In jeder Runde sucht ihr alle jeweils ein Wort zur aktuellen Kategorie. Danach verteilt ihr Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt! Und das geht so:

1 Buchstaben schubsen!

Die Person mit dem längsten Vornamen beginnt. Das bist du? Dann decke die oberste Kategorienkarte vom Nachziehstapel auf. Wähle nun **eine der drei Kategorien** und lies sie laut vor. Schiebe dann die drei Buchstabenplättchen eines bereitgelegten Stapels deiner Wahl nacheinander von links in die Führungsschiene des Spielfeldes. Jetzt liegen acht Buchstabenplättchen aus. Drehe sofort die Sanduhr um. Die Zeit läuft!

Hinweis: Wir empfehlen euch in den ersten Partien eine der ersten beiden Kategorien auf den Kategorienkarten zu wählen. Später könnt ihr euch auch an die dritte Kategorie wagen. Diese ist schwieriger!

2 Wörter finden!

Ihr spielt alle gleichzeitig und gegeneinander.
Ihr habt eine Sanduhrlänge Zeit, um ein Wort zu finden, das

... zur aktuellen Kategorie passt und

... möglichst viele der ausliegenden Buchstaben enthält.

Und zwar in der **richtigen Reihenfolge** von links nach rechts.

Dazu dürft ihr in Gedanken Buchstaben aus der ausliegenden Reihenfolge auslassen bzw. überspringen und sogar weitere Buchstaben hinzufügen! Hauptsache, ihr behaltet die Reihenfolge der ausliegenden Buchstaben bei.

Hinweis: Umlaute (ä, ö und ü) könnt ihr beliebig hinzufügen oder ihr bildet sie aus zwei Buchstaben (ae, oe, ue).

Beispiel: In der Mitte liegt die Buchstaben-Reihe **URD-TEEOL** aus. Die aktuelle Kategorie lautet „Gericht“.
Vanessa hat das Wort „**URTEIL**“ gefunden. Sie verwendet die ausliegenden Buchstaben **U, R, T, E** und **L** in der richtigen Reihenfolge. Das I denkt sie sich dazu, denn sie darf Buchstaben beliebig überspringen und hinzufügen. Li kommt auf das Wort **RICHTER** und verwendet dafür in richtiger Reihenfolge die Buchstaben **R, T** und **E**. Die restlichen Buchstaben fügt sie einfach hinzu. **Denkt dran:** Je mehr ausliegende Buchstaben ihr in der richtigen Reihenfolge verwendet, desto mehr Punkte erhaltet ihr für das gebildete Wort!



Hast du ein passendes Wort gefunden? Dann schnapp dir schnell die Punktesäule mit der Zahl, die der Anzahl der verwendeten, ausliegenden Buchstaben entspricht. Die „hinzugedachten“ Buchstaben zählen nicht dazu! Diese Punktesäule ist bereits vergriffen? Dann kannst du auch (falls übrig) eine Punktesäule mit einer niedrigeren Zahl nehmen. Nun kannst du dich zurücklehnen, alle anderen suchen fleißig nach einem Wort.

Tip: Du findest gar kein Wort? Dann versuche doch ein Wort zu finden, das mit einem der ausliegenden Buchstaben beginnt. So hast du immerhin die Chance auf einen Punkt. Natürlich nur, falls die entsprechende Punktesäule noch da ist.

Die Runde endet, sobald ...

... ihr euch alle eine Punktesäule geschnappt habt, oder
... die Sanduhr abgelaufen ist.

Beispiel: Vanessa hat in ihrem Wort **URTEIL** fünf der ausliegenden Buchstaben verwendet. Also schnappt sie sich die 5-Punktesäule. Li hat das Wort **RICHTER** gebildet und damit drei der ausliegenden Buchstaben verwendet. Sie will gerade die 3-Punktesäule greifen doch bemerkt, dass Noah schneller war. Also weicht sie schnell auf die niedrigere Säule aus und erhält die 2-Punktesäule.

3

Punkte kassieren!

Beginnend bei der Person mit der niedrigsten Zahl auf der Punktesäule nennt ihr nacheinander erneut eure Wörter. Zeigt dabei auf die verwendeten Buchstabenplättchen. **Das Wort muss mindestens so viele ausliegende Buchstaben in der richtigen Reihenfolge beinhalten, wie die Zahl auf eurer Punktesäule angibt.**

Dein Wort ist richtig? Dann ziehe deinen Punktemarker auf der Punkteleiste vor, und zwar entsprechend der Zahl auf deiner Punktesäule.

Dein Wort ist falsch? Dann bekommst du leider keine Punkte. Das passiert z. B., wenn das Wort nicht zur Kategorie passt oder es nicht genügend ausliegende Buchstaben in der richtigen Reihenfolge enthält. Ob ein Wort „passend“ ist, könnt ihr im Zweifel per Abstimmung entscheiden.

Beispiel: Noah hat das Wort **GESETZ** gebildet und sich die 3-Punktesäule geschnappt. Dafür hat er die Buchstaben **E** und **T** verwendet. Leider stimmt jedoch die Reihenfolge nicht mit den ausgelegten Buchstaben überein. Daher geht Noah diese Runde leer aus. Mit der 2-Punktesäule hätte Noah zwei Punkte für die beiden **Es** erhalten (**GESETZ**).

Ihr habt alle Wörter gewertet? Dann stellt die Punktesäulen zurück auf die markierten Stellen des Spielfeldes.

4

Weiter geht's!

Beginnt nun eine neue Runde, wieder beim ersten Schritt. Diesmal zieht die nächste Person im Uhrzeigersinn eine neue Kategorienkarte. **Das bist du?** Dann wähle eine Kategorie und nenne sie laut. Schiebe drei neue Buchstabenplättchen von einem der ausliegenden Stapel von links in die Führungsschiene. Dabei werden einige Buchstabenplättchen in die Schachtel fallen! Diese sind aus dem Spiel. Drehe sofort die Sanduhr um und schon geht's weiter: Sucht alle gleichzeitig ein neues Wort zur aktuellen Kategorie.



5

Die Wortsuche geht zu Ende!

Das Spiel endet nach sieben Runden. Das ist der Fall, wenn ihr alle Buchstabenplättchen der sieben Stapel in die Führungsschiene geschoben habt. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt die rasante Wortsuche! Ihr habt einen Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg.

6

Wie habt ihr abgeschnitten?

K

Punkte	Erfolg
31 bis 35 Punkte	Unfassbar! Du bist ein unschlagbarer Wortakrobat.
25 bis 30 Punkte	Wow! Du jonglierst geradezu mit den Buchstaben.
18 bis 24 Punkte	Glückwunsch! Du zeigst Mut und Einsatz bei der Wortsuche.
12 bis 17 Punkte	Solide! Da ist noch Luft nach oben, aber du hast den Dreh raus.
5 bis 11 Punkte	Weiter so! Mit ein bisschen Übung meisterst du den Wortsport.
0 bis 4 Punkte	Nicht aufgeben! Heute gibt es leider kein Wort für dich.

R

U

Lizenzgeber: www.whitecastle.at

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspieler*innen aus Bochum und Kempen für die wertvollen und spannenden Spielerunden.

© 2023 moses. Verlag GmbH
 Arnoldstraße 13d
 47906 Kempen
 CH: Dessauer · 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90159

Autor: Arno Steinwender
 Grafik / Gestaltung: crosscreative
 Redaktion: Tobias Weierstraß
 Lektorat: Karina Franzke
 Herstellung: Claire Deutsch

Printed in China