

# DAS PERFEKTE WORT

MORITZ DRESSLER

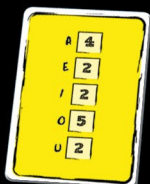
## JEDER BUCHSTABE ZÄHLT!

Ein Wortspiel für 1 bis 6 Spielerinnen und Spieler ab 12 Jahren

### DAS IST EUER SPIELMATERIAL



24 Buchstabenkarten

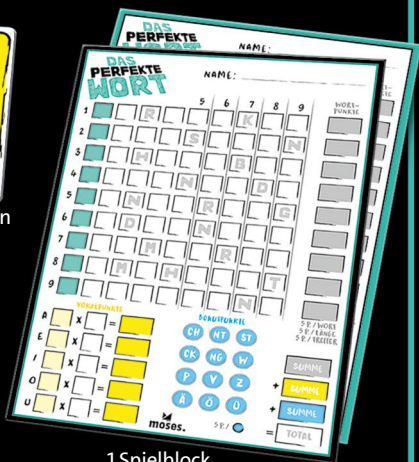


10 Punktekarten



3 Highscore-Karten

1 Sanduhr



1 Spielblock

Zusätzlich benötigt ihr Stifte.

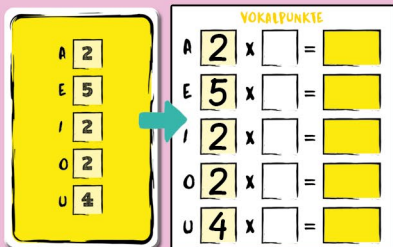
## WORUM GEHT'S?

Das Spiel ist denkbar einfach: In jeder Runde sucht ihr das **perfekte Wort**. Denn damit sichert ihr euch besonders viele Punkte. Doch viel Zeit habt ihr nicht! Nach 1 Minute ist Schluss. Wer findet die besten Wörter und erzielt am Ende die meisten Punkte?

## SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Nehmt euch jeweils **ein Blatt** aus dem Spielblock und legt es vor euch ab. Das Blatt hat zwei Seiten. Ist das eure allererste Partie? Dann spielt ihr am besten mit der Seite für die **Grundversion**. Ihr erkennt sie am schwarzen Rand.

Nehmt die 10 gelben **Punktekarten** und mischt sie. Zieht eine Punktekarte und legt sie mit einer zufälligen Seite nach oben auf den Tisch. Sie gilt für euch alle. Auf der Punktekarte seht ihr Zahlen. Das sind Punkte, die ihr am Ende des Spiels für jeden Vokal (A, E, I, O, U) bekommt. Schreibt die Zahlen von dieser Punktekarte in die passenden hellgelben Felder links unten auf euren Spielblättern.



Legt die Punktekarten in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie für diese Partie nicht mehr.

Mischt alle 24 **Buchstabenkarten** und legt sie als **Nachziehstapel** bereit. Achtet darauf, dass die Buchstabenseite nach oben zeigt. Die Highscore-Karten benötigt ihr nur für die Solo-Variante. Legt sie in die Schachtel zurück. Nehmt einen **Stift** zur Hand und haltet die **Sanduhr** bereit.

## SO WIRD'S GESPIELT:

Ihr spielt **neun Runden**. Deckt zu Beginn jeder Runde die oberste Buchstabenkarte vom Nachziehstapel auf. Legt sie mit der Zahlenseite nach oben daneben. Das ist jetzt euer **Ablagestapel**.



Der Nachziehstapel zeigt euch immer einen Buchstaben, der Ablagestapel eine Zahl.



Ihr beginnt das Spiel in der Zeile 1 auf eurem Blatt. Tragt den Buchstaben vom Nachziehstapel als **Anfangsbuchstaben** in das grüne Feld ein. Anschließend markiert ihr die **maximale Länge** mit einem Strich. Sie entspricht der Zahl vom Ablagestapel.

Wer von euch zuletzt ein Buch zu Ende gelesen hat, achtet in der ersten Runde zusätzlich auf die Sanduhr. Gib den anderen Bescheid, sobald sie durchgelaufen ist. Danach wechselt ihr euch reihum mit der Sanduhr ab.

**Nun geht's los:** Dreht die Sanduhr um! Jetzt habt ihr **1 Minute Zeit**, ein **gültiges Wort** aufzuschreiben. Das Wort muss dabei mit dem Anfangsbuchstaben beginnen und darf die maximale Länge nicht überschreiten!

**Wichtig:** In jedem Feld darf nur ein Buchstabe stehen. Die Umlaute (Ä, Ö, Ü) sowie das Eszett (ß) zählen dabei als ein Buchstabe. Ihr dürft also aus einem Ä kein AE machen.

**Hinweis:** Die **grauen Buchstaben** dürft ihr überschreiben. Verwendet ihr sie allerdings an den vorgegebenen Stellen in eurem Wort, bekommt ihr dafür zusätzlich Punkte.

**Ist die Sanduhr abgelaufen?** Dann dürft ihr nicht mehr weiterschreiben. Legt die Stifte beiseite. Lest jetzt reihum eure Wörter vor und tragt die entsprechenden Punkte auf euren Spielblättern ein.

**Tip:** Lasst euch von den grauen Buchstaben nicht ablenken. Im Zweifel ist irgendein Wort immer besser als gar kein Wort.

## WOFÜR GIBT ES PUNKTE?

Ihr könnt auf drei verschiedene Arten Punkte bekommen:

### 1) WORTPUNKTE

- Ein **gültiges Wort** bringt euch **5 Punkte**. Seid ihr euch nicht sicher, ob ein Wort gültig ist? Dann lest es unter *Welche Wörter sind gültig?* nach.
- Ein Wort, das genau die **maximale Länge** hat, bringt euch weitere **5 Punkte**.
- Habt ihr einen grauen Buchstaben an der vorgegebenen Stelle in eurem Wort verwendet? Dann bekommt ihr für jeden dieser **Buchstabentreffer** zusätzlich **5 Punkte**.

Zählt eure Wortpunkte zusammen und tragt das Zwischenergebnis in das graue Feld am Ende der Zeile ein.



Das Wort „FUCHSBAU“ bringt Geli 15 Wortpunkte: Je 5 Punkte für das gültige Wort, die maximale Länge und den richtig verwendeten grauen Buchstaben.

### 2) VOKALPUNKTE

Am Ende des Spiels bekommt ihr für jeden Vokal in euren Wörtern Punkte. Und zwar jeweils so viele Punkte, wie ihr zuvor in die hellgelben Felder eingetragen habt.

**Wichtig:** Die Umlaute Ä, Ö und Ü zählen nicht als Vokale.

In diesem Beispiel bringt ein „U“ 4 Punkte, ein „A“ hingegen nur 2 Punkte.

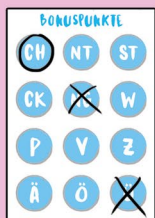
A	2
E	5
I	2
O	2
U	4

### 3) BONUSPUNKTE

Schaut euch euer Wort an. Habt ihr darin einen Buchstaben oder eine Buchstaben-Kombination aus einem der 12 blauen **Bonusfelder** benutzt? Dann sagt ihr das jetzt laut an und kreist das entsprechende blaue Bonusfeld ein. Alle anderen müssen dieses Bonusfeld dann auf ihrem Blatt durchstreichen. Sie können für dieses Bonusfeld keine Bonuspunkte mehr bekommen.

Haben in einer Runde zwei oder mehr von euch dasselbe Bonusfeld benutzt? Dann dürfen alle diejenigen das entsprechende Bonusfeld einkreisen.

**Hinweis:** Ihr könnt in einem Wort auch mehrere Bonusfelder verwenden.



Für ihr Wort „FUCHSBAU“ kreist Geli das Bonusfeld „CH“ ein. Weil Klaus das Wort „FRÜHLING“ aufgeschrieben hat, muss Geli die Bonusfelder „Ü“ und „NG“ durchstreichen.

Am Ende des Spiels bekommt ihr für jedes eingekreiste blaue Bonusfeld **5 Punkte**.

## WELCHE WÖRTER SIND GÜLTIG?

Ein Wort ist grundsätzlich **gültig**, wenn es diese Bedingungen erfüllt:

- ☞ Das Wort hat den vorgegebenen **Anfangsbuchstaben**.
- ☞ Das Wort ist nicht länger als die **maximale Länge**.
- ☞ Das Wort steht in einem deutschsprachigen **Standardwörterbuch**, zum Beispiel *Duden* oder *Pons*.

Es gibt allerdings **Ausnahmen** und Einschränkungen:

- ☞ Alle Wörter sind nur in der **Grundform** erlaubt, zum Beispiel *gehen*, *sitzen*, *Hund*, *schön*.
- ☞ Substantive (Hauptwörter) sind auch in der **Mehrzahl** erlaubt, zum Beispiel *Hunde*.
- ☞ **Eigennamen** (wie Namen, Orte und Flüsse), **Ausrufe** sowie **Abkürzungen** sind **nicht** erlaubt.

**Ungültig** sind somit Wortformen wie *gegangen*, *sitzend*, *(des) Hundes*, *schöner*, *(am) schönsten*.

**Wichtig:** Die anderen können euer Wort **nur einstimmig** für ungültig erklären!

Ist ein Wort **ungültig**? Dann müsst ihr es kürzen oder streichen.

- ☞ **Wort kürzen:** Könnt ihr euer Wort kürzen, damit ein neues Wort entsteht? Dann sind noch nicht alle Punkte verloren! Beim Kürzen muss der vordere Teil eures ursprünglichen Wortes bestehen bleiben. Ihr dürft also nur den hinteren Teil eures Wortes kürzen.



Klaus hat mit seinem Wort „TAGTRÄUME“ die maximale Länge überschritten. Deswegen muss er den hinteren Teil seines Wortes kürzen. Die Vokale „U“ und „E“ sowie das Bonusfeld „Ä“ zählen dadurch nicht. Immerhin bekommt er noch Punkte für das Wort „TAG“.

- ☞ **Wort streichen:** Ihr könnt euer Wort nicht kürzen? Dann müsst ihr es streichen und erhaltet für dieses Wort keine Punkte.



Das Wort „HUMMEL“ ist zu lang und damit ungültig. Es lässt sich nicht sinnvoll kürzen und muss daher gestrichen werden.

## Hoppla, ein Rechtschreibfehler hat sich eingeschlichen!

Habt ihr einen Rechtschreibfehler in eurem Wort? Eventuell habt ihr Glück und könnt ein paar Punkte retten. Korrigiert euer Wort, indem ihr es **überschreibt**. Geht euer Wort jetzt über die maximale Länge hinaus, weil zum Beispiel aus einem „I“ ein „IE“ wird? Dann müsst ihr es kürzen oder streichen. Anschließend wertet ihr euer korrigiertes Wort.

## ENDE DES SPIELS:

Nach der neunten Runde endet das Spiel. Nun zählt ihr eure eigenen Punkte zusammen:

### WORTPUNKTE

Zählt eure Wortpunkte in den grauen Feldern zusammen und tragt das Ergebnis unten in das graue Summen-Feld ein.

### VOKALPUNKTE

Zählt nacheinander die einzelnen Vokale eurer Wörter. Tragt die jeweilige Anzahl in die entsprechenden weißen Felder links unten auf euren Spielblättern ein. Dann nehmt ihr jeweils die Anzahl eines Vokals mit den Punkten für diesen Vokal mal. Tragt das Zwischenergebnis in das zugehörige gelbe Feld ein. Schließlich zählt ihr all eure Vokalpunkte zusammen und tragt das Ergebnis in das gelbe Summen-Feld ein.

### BONUSPUNKTE

Für jedes eingekreiste blaue Bonusfeld bekommt ihr 5 Bonuspunkte. Tragt euer Ergebnis in das blaue Summen-Feld ein.

### GESAMTERGEBNIS

Zählt nun eure Wort-, Vokal- und Bonuspunkte zusammen und tragt das Gesamtergebnis unten rechts in das weiße Feld „Total“ ein. Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand siegt, wer mehr Vokalpunkte hat. Bei einem weiteren Patt teilt ihr euch den Sieg.

VOKALPUNKTE			BONUSPUNKTE		
A	2	x 3 = 6	CH	NT	ST
E	5	x 6 = 30	CK	X	W
I	2	x 4 = 8	X	X	X
O	2	x 0 = 0	A	X	X
U	4	x 3 = 12	moses. 5P./O		
					115
					+ 56
					+ 20
					= 191

Geli hat mit ihren Wörtern insgesamt 115 Wortpunkte erzielt. In ihren Wörtern hat sie unter anderem 6-mal den Vokal „E“ benutzt, wofür sie 30 Vokalpunkte erhält; alles in allem erzielt sie 56 Vokalpunkte. Für die 4 eingekreisten blauen Bonusfelder erhält sie insgesamt 20 Bonuspunkte. Unterm Strich kommt Geli auf 191 Punkte.

## MACHT EURE EIGENEN HAUSREGELN:

Ihr könnt vor einer Partie vereinbaren, welche Wörter ihr gelten lasst. Zum Beispiel könnt ihr euch darauf einigen, dass zusätzlich Städte- oder Ländernamen gelten. Oder ihr lasst nur Begriffe gelten, die irgendetwas mit Natur, Literatur oder Popkultur zu tun haben. Lasst eurer Fantasie freien Lauf!

## PROFI-VARIANTE:

Wollt ihr das Spiel noch etwas schwieriger gestalten? Dann spielt mit der Seite für die **Profi-Variante**. Ihr erkennt sie am grünen Rand. Das Spiel funktioniert wie die Grundversion mit folgender Neuerung: Neben den grauen Buchstaben findet ihr auch **graue Pfeile** auf euren Spielblättern.

### Was bedeuten die grauen Pfeile?

Für die grauen Pfeile könnt ihr ebenfalls **Buchstabentreffer** erzielen und damit Wortpunkte erhalten. Ein grauer Pfeil zeigt zunächst immer auf ein freies Feld. Im Laufe des Spiels füllt ihr diese freien Felder mit Buchstaben.

### So macht ihr Wortpunkte mit den grauen Pfeilen:

Ist es euch gelungen, in das Feld mit dem grauen Pfeil denselben Buchstaben einzutragen wie in dem Feld, auf das der Pfeil zeigt? Dann zählt dieser als Buchstabentreffer und bringt euch **5 Wortpunkte**.



*Klaus schreibt das Wort „MIRABELLE“ auf und landet einen Buchstabentreffer. Denn in dem Feld mit dem grauen Pfeil steht ein „L“ – und dieser Buchstabe steht auch in dem Feld, auf das der Pfeil zeigt.*

**Hinweis:** Die grauen Pfeile dürft ihr natürlich auch mit solchen Buchstaben überschreiben, die keine Buchstabentreffer erzielen.

## SOLO-VARIANTE:

Die **Solo-Variante** kannst du sowohl in der Grundversion als auch mit der Profi-Variante spielen. In beiden Fällen gilt folgende Änderung:

Nach jeder Runde streichst du **ein beliebiges** blaues Bonusfeld durch, das du noch nicht verwendet hast. Dieses steht dir im Laufe der Partie dann nicht mehr zur Verfügung. Und, wie sieht dein **Highscore** aus? Notiere ihn auf den **Highscore-Karten!**

Spiele-Autor: Moritz Dressler  
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker  
Redaktion: Adrian Nuber  
Lektorat: Elke Vogel  
Herstellung: Anja Trentepohl

Art.-Nr.: 90366

© 2021 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
D-47906 Kempen  
CH: Dessauer, 8045 Zürich  
www.moses-verlag.de

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspielerinnen und Testspielern aus Bödefeld, Düsseldorf, Erfurt, Innsbruck und Kempen.