

Wortschatz

Ein vergnügliches Wortspiel für 2 - 6 Spieler von Karin und Reinhold Wittig

Zubehör: Spielplan und Regel, 6 Zwerge, 1 Ziffern- und 1 Augenzwürfel sowie 15 Setzsteine.

Die Zwerge hören das Wort „Schatz“ und schon rasen sie los. Als sie schließlich merken, dass es sich um einen Schatz handelt den sie schon besitzen, nämlich ihren Wortschatz, sind sie zwar etwas verärgert, spielen aber doch weiter mit.

Allgemeine Regeln: Für dieses Spiel gelten folgende allgemeine Regeln. Jeder Spieler sucht sich einen Zwerg aus und setzt ihn auf sein Startfeld der außen umlaufenden Rennbahn. Die Startfelder sind mit Buchstaben gekennzeichnet. Beispiel: Ein Spieler wählt für seinen Zwerg das Startfeld B. Dies ist gleichzeitig sein Zielfeld für eine Runde.

Es wird vereinbart, wer beginnt. Gespielt wird danach im Uhrzeigersinn. Auch die Zwerge werden im Uhrzeigersinn gezogen.

Die Buchstaben, die jeweils zur Verfügung stehen, werden erwürfelt. Mit beiden Würfeln wird gleichzeitig gewürfelt. Eine Buchstabenreihe wird durch den Augenzwürfel, die andere durch den Ziffernwürfel bestimmt. Im Schnittpunkt beider Reihen liegt der ermittelte Buchstabe.

Für die Buchstaben gelten folgende Sonderregeln: Für "C" darf auch "CK" und "CH" benutzt werden. Für "S" gilt entsprechend "SCH" und "ST". "Q" steht für "QU". Im Spiel gibt es für diese Buchstaben-Kombinationen jeweils nur einen Punkt.

Über zwei Dinge müssen sich die Spieler vor Spielbeginn noch einigen. Da ist einmal die Frist, die jedem für die Wortsuche zur Verfügung steht und zum anderen die Wortwahl. Hier empfiehlt es sich, den Duden als Grundlage zu nehmen und zu vereinbaren, was z.B. an geographischen Namen oder Eigennamen erlaubt ist.

Wer Spaß an Wortspielen hat, wird sicher auch andere Möglichkeiten zu spielen entdecken. Vielleicht gelingt es ihm auch, richtige ABC-Schützen in die Entdeckung ihres Wortschatzes mit einzubeziehen.

Spielregeln: Der Startspieler erwürfelt nacheinander 13 Buchstaben und markiert jeden mit einem Setzstein. Jeder sucht sich insgeheim ein Wort aus dem Buchstabenangebot aus. Dabei gilt, dass pro Setzstein der markierte Buchstabe einmal genommen werden darf.

Der Startspieler nennt sein Wort zuerst und setzt seinen Zwerg entsprechend der Buchstabenanzahl. Wird für "S" dabei z.B. "SCH" gewählt, darf dafür nur ein Feld weitergezogen werden!. Der nächste Spieler nennt sein Wort und verfährt entsprechend.

Doppelnennungen sind nicht erlaubt. Fällt zwei Spielern hintereinander kein Wort mehr ein, würfelt der zweite Spieler und hat jetzt die erste Wahl, usw.

Ziel: Der Zwerg, der zuerst sein Ziel (also seinen "Leibbuchstaben") erreicht gewinnt.

Vor dem Spiel kann man sich auch bestimmte Bereiche überlegen, die Sonderpunkte bringen. Wählt man z.B. die Tierwelt, so bringt jeder gefundene Tiername außer seiner Buchstabenanzahl noch zwei Sonderpunkte. Der Zwerg kommt also schneller voran.

Besonders böse Zwerge werden sich sicher überlegen, ob sie falsch buchstabierte Worte mit Rückwärts-Schritten ahnden.

© Copyright 1989 by Reinhold Wittig, Edition Perlhuhn "Spiel und Kunst",
Am Goldgraben 22, D-37073 Göttingen

