

Sofort

Ein flinkes Wortspiel für beliebig viele Spieler

Zubehör:

13 Buchstabenwürfel, 3 Augenwürfel, 1 Stützpfeiler und Spielregel

Vorbemerkungen: Vor dem Spiel sollte man sich einigen, welche Worte erlaubt sind. Grundlage sollte der Duden sein, um Streitigkeiten zu meiden. Wird die Raute gewürfelt, kann man für sie jeden Buchstaben benutzen, allerdings ist ihr Buchstabenwert „Null“. Das Q ist auch immer ein Qu, ein C auch ein CH oder CK.

Spielablauf: Ein beliebiger Spieler nimmt alle 16 Würfel und wirft sie alle gleichzeitig. Der Werfer zählt die Augen der drei Augenwürfel zusammen und sagt die Summe laut an. Nun versuchen alle ein Wort zu finden, bei dem die Summe der Buchstabenwerte der angesagten Zahl entspricht. Wer es zuerst schafft, ein solches Wort zu finden, bekommt einen Punkt. Danach wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum Werfer der neuen Runde.

Neustart: Falls nach einer angemessenen Zeit kein Wort genannt wurde, kann der Werfer „STOP“ rufen und erneut alle Würfel werfen. Das kann zum Beispiel nach mindestens 60 Sekunden der Fall sein.

Hilfestellung: Bei einer hohen Summe der Augenwürfel ist es häufig schwierig, ein Wort zu finden. Deshalb dürfen der oder die Spieler, die am wenigsten Punkte haben, die Augenzahl eines Würfels weglassen. Wenn Kinder mitspielen, kann man vereinbaren, ihnen dies generell erlauben.

Spielgewinn: Wer zuerst 7 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Alternativ kann man dem Wortfinder auch die Summe der Buchstabenwerte gutschreiben. Dann spielt man bis zu einem vorher festgelegten Punktwert, z.B. 100 Punkte oder über eine vorher festgelegte Rundenanzahl, z.B. 10 Runden.

© Copyright 1984 by Reinhold Wittig
Edition Perlhuhn „Spiel und Kunst“ bei
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter
3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr
durch Kleinteile. Made in Germany