

Das längste Wort

Nach dem franz. Erfolgsspiel „Le mot le plus long“

Sind Sie „wortreich“? Dann werden Sie bei diesem fixen, lustigen und (für Kinder, versteht sich!) lehrreichen Spiel viel Spaß haben. Denn es gilt, aus einer „Handvoll Buchstaben“ Worte zu bilden. Kurze Worte, lange Worte. Und wer das längste Wort hat, zieht davon, dem Ziel entgegen! Nach dem abgewandelten Grundsatz: Das längste Wort zur rechten Zeit! Drum: Kombinieren Sie mit! Dann kommen Sie voran – in dieser Wortspielerei für zwei bis sechs Personen.

Zum Spiel gehören:

120 Karten, davon: 43 blaue Karten mit Selbstlauten (A, E, I, O, U) und Umlauten (Ä, Ö, Ü) einschl. 3 Joker und 77 rote Karten mit Mitlauten (B, C, usw.) einschl. 3 Joker. 1 Spielplan, 6 Spielfiguren und 1 Spielanleitung.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler setzt seine gewählte Figur auf den grünen Startpunkt. Die blauen und roten Kartentapel werden jeweils gut vermischt und verdeckt auf das Feld mit dem roten bzw. blauen Fragezeichen gelegt.

Spielziel:

Die rote Punktbahn ist bis zum grünen Zielpunkt zu durchlaufen, wobei die jeweilige Zugzahl von der Länge der Worte abhängt, die der Spieler mit den abgehobenen Buchstabenkarten bilden kann.

Spielablauf:

Die Spieler nehmen der Reihe nach jeweils eine Karte von einem beliebigen Stapel. Für die Mitspieler verdeckt! Jeder darf bis zu sieben Karten, blaue Selbstlaut- oder rote Mitlaut-Karten, abheben, kann aber auch vorher „aussteigen“. Dies wird der Spieler tun, der schon mit den ersten Karten ein kurzes Wort bilden kann!

Beispiele: SO – WEG – FELD! Mehr Karten abzuheben, wäre für den Spieler schon ein Risiko, weil – WICHTIG! – überzählige Karten vor dem Ziehen von der Buchstabenanzahl abgezogen werden müssen. Haben alle Mitspieler bis zu sieben Karten abgehoben oder vorher gepaßt, werden die gebildeten Worte offen auf den Tisch gelegt und auf dem Spielplan wird entsprechend der Punktezahl mit den Spielfiguren gezogen.

Die Spielregeln:

- Ein Spieler darf höchstens 7 Karten haben. Behält er nach dem Aufdecken seines Wortes überzählige Karten auf der Hand, darf er bei der nächsten „Abheberunde“ nur entsprechend weniger Karten nehmen!
- Buchstabenanzahl des gelegten Wortes abzüglich etwaiger überzähliger Handkarten = Zugzahl auf der roten Punktbahn!

- Doppelte Zugzahl, wenn der Spieler keine Karten zurückbehält!
- „Strategischer Rückzug“: Wer trotz 7 Karten auf der Hand kein Wort bildet, kann alle 7 Karten ablegen, muß aber 7 Felder auf der Punktbahn zurückziehen!
- Am Start verfallen die Minuspunkte. Wer z. B. nur zwei Felder weit kam und fünf zurück muß, landet wieder auf dem Startpunkt!
- Auf einem Feld der Punktbahn dürfen mehrere Figuren stehen!
- Der Zielpunkt muß direkt erreicht werden, überzählige Punkte werden rückwärts gezogen!
- Ausnahmen bei der Wortbildung: Familiennamen, Dialektwörter, geographische Namen und Wörter in Fremdsprachen dürfen nicht gebildet werden!
- Wörter mit Umlauten (z. B. ÖL) müssen mit den Umlautkarten gebildet werden. OE gibt nicht Ö!
- Die Jokerkarten können für jeden Buchstaben der jeweiligen Farbe eingesetzt werden!
- Nach der Wortbildung und dem Ziehen der Figuren werden die verwendeten Karten getrennt auf den gegenüberliegenden Feldern abgelegt!
- Sind die Abhebestapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und zum Abheben wieder auf die Felder mit dem Fragezeichen gesetzt.

Beispiel 1: Der Spieler bildet ohne überzählige Karten das Wort „SODA“ und darf die doppelte Zahl – 8 – ziehen. Kartenneuaufnahme: Bis zu 7.

Beispiel 2: Der Spieler bildet das Wort „BEATE“ und behält zwei Restkarten. Er zieht: 5 minus 2 = 3 Punkte vorwärts. Neuaufnahme: Bis zu 5.

Beispiel: Der Spieler bildet das Wort „TÜR“ und behält 4 Restkarten. Er zieht: 3 minus 4 = 1 Punkt rückwärts. Neuaufnahme: Bis zu 3.

Spielende:

Ein Spieler erreicht direkt den Zielpunkt. Gelangen in einer „Abheberunde“ mehrere Spieler zugleich ins Ziel, kann entweder gepunktet (1. im Ziel = 5 Punkte, 2. 3 Punkte und 3. 1 Punkt) und ein neues Spiel begonnen oder die Entscheidung durch einmaliges Würfeln „erzwungen“ werden.

Ein Spiel von

