

NOMINA

Wettstreit mit Worten · Kreuzwort-Hobby

Diese Kassette enthält zwei spannende Gesellschaftsspiele – Nomina für 2 bis 6 Personen, Kruz für 2 Spieler –, dazu ein Kreuzwort-Hobby zur Alleinunterhaltung. Ein anregendes Spiel für Erwachsene. Aber auch 7jährige können damit spielen.

Nomina und Kruz sind Kombinations- und Kampfspiele, die ganz einfach oder mit allen Feinessen gespielt werden können. Um die Pläne der Mitspieler zu stören, die Schachzüge des Gegners zu durchkreuzen, wird getäuscht und gelockt, gibt es Blockaden, Angriffe auf Schleichwegen und gezielten Einsatz von Reserven – in einem wechselhaften Kampf um Worte und Punkte. Jede Spielerrunde bestimmt ihr Spielniveau selbst.

Anfänger sollten zunächst nur Nomina spielen (Seite 4 und 5) oder Kreuzwort-Hobby (Seite 6 und 7), die Regel für Kruz erst später zur Hand nehmen.

Ausgestattet ist das Spiel mit einem Fächerkasten, 144 Buchstaben-Steinen, einem Spielbrett aus Naturholz, 50 Chips, Punkte-Block und Spiel-Anleitung.

Wer beginnt, entscheidet das Los: 6 verschiedene Buchstaben-Steine werden, mit der Buchstaben-Seite nach unten, auf das Spielbrett gelegt und gemischt. Danach deckt jeder Spieler einen Buchstaben auf. Wer den im Alphabet am weitesten vorn stehenden Buchstaben gezogen hat, beginnt. Die Buchstaben kommen in ihre Fächer zurück.

Vor Spielbeginn liegen alle Buchstaben-Steine nach dem Alphabet geordnet in ihren Fächern. Die Buchstaben-Platte zu brechen und die Steine einzusortieren, ist das erste Spielvergnügen.

Eingefächert wird so, wie es das Fächerbild auf dieser Seite zeigt.

A	10	B	3	C	2	D	6	E	18	F	3	G	4		
H	6	I	10	J	2	K	4	L	6	M	4	N	10	O	10
P	2	Q	1	R	10	S	10	T	8	U	7	V	2	W	2
X	1	Y	1	Z	2	Chips								50	

Nomina

Für 2 bis 6 Personen

höher bewertet als das Kreuzen von Wörtern. Wortverlängerung durch bloße Mehrzahl- oder Beugungsendung ergibt keine Punkte, ist aber zulässig (z. B. FRAU – FRAUEN, KLEIN – KLEINES, LEGE – LEGEN).

Alle Wörter auf dem Spielfeld müssen wie im Kreuzworträtsel stehen: Kein Buchstabe darf in waagerechter oder senkrechter Richtung neben einem anderen Buchstaben stehen, ohne mit diesem ein Wort oder eine bekannte Abkürzung zu ergeben. In der gleichen Karo-Reihe, senkrecht wie waagrecht, dürfen zwei Wörter nicht unmittelbar hintereinander stehen; dazwischen muß ein freies Karo liegen. Beim Ansetzen darf ein Wort vorn oder hinten verlängert werden. Das neue Wort kann auch parallel zu einem anderen in der nächsten Karo-Reihe gesetzt werden, wenn jeweils alle benachbarten Buchstaben Wörter ergeben (siehe Musterbilder).

Bons. Für jedes Wort mit 5 und mehr Buchstaben gibt es zudem einen Chip als Bon. Der Bon berechtigt den Spieler, ab der nächsten Runde dafür einen zusätzlichen Buchstaben einzutauschen und anzusetzen; der Bon geht dann ins Chip-Fach zurück. Man kann die Bons auch horten, um sie bei passender Gelegenheit alle auf einmal einzusetzen. Für Wortverlängerung durch bloße Mehrzahl- oder Beugungsendung gibt es wiederum keine Anerkennung, keinen Bon.

Ende des Spiels. Wer keine Wortchance mehr sieht und nicht alle ihm zustehenden 3 Buchstaben anlegen kann (Bedenkzeit 2 Minuten), gibt auf. Wenn der vorletzte aufgibt, hat der übrigbleibende Spieler einen letzten Zug. Die Punkte, zusammengezählt, zeigen, wer gewonnen hat.

Strafpunkte: Bons, die beim letzten Zug nicht mehr genutzt werden können, ergeben Strafpunkte. Sie werden von den übrigen Punkten am Schluß abgezogen.

Siehe auch Anmerkungen auf Seite 10.

Das Spiel beginnt, indem ein Spieler 3 Buchstaben nach seiner Wahl aus den Fächern nimmt und damit – irgendwo auf dem Spielbrett, waagrecht oder senkrecht – ein vollständiges Wort setzt. Der nächste sucht sich ebenfalls 3 Buchstaben aus, mit denen er das bereits gesetzte Wort verlängern oder kreuzen muß, so daß ein neues Wort entsteht oder mehrere neue Wörter zustande kommen. In gleicher Weise kommen dann die übrigen Spieler zum Zug, wobei stets an schon gesetzten Buchstaben anzubauen ist und nach jedem Zug ganze Wörter gebildet sein müssen. Man kann die 3 Buchstaben an verschiedenen Stellen und Wörtern anlegen und so bei einem Zug mehrere neue Wörter schaffen. Bedenkzeit 2 Minuten oder nach Vereinbarung der Spieler bzw. der Spielermehrheit (siehe Musterbilder Seite 5).

Kampf um Punkte. Für jedes neue Wort gibt es sofort so viele Punkte, wie das Wort Buchstaben hat. Die Punkte für jeden Spieler werden laufend notiert. Bei Verlängerung eines Wortes zu einem neuen Wort zählen stets alle Buchstaben des ganzen Wortes. Beim selben Zug darf ein Spieler sein soeben gebildetes eigenes Wort nicht gleich noch mal verlängern (um so zweimal für die gleichen Buchstaben Punkte zu gewinnen). Dies ist erst bei der nächsten Runde – oder dem nächsten Spieler – erlaubt.

Wortneubildungen aus anderen Wörtern, Phantasie, Wortschatz und Einfallsreichtum werden also noch

Kreuzwort-Hobby

Für Alleinspieler

vervollständigen und zu verbessern – kann sich über Stunden oder Tage verteilen: nach Lust und Weile, Muße und Einfall.

Zum Herausfinden passender und guter Wörter sind dem Alleinspieler auch Wörterbuch, Lexikon und andere alphabetische Nachschlagewerke erlaubt.

Kreuzwörterrätsel

Ein nach obiger Spielart oder bei Nomina und Krux zustande gekommenes Kreuzwortbild kann auf ein kariertes Blatt Papier übertragen werden. Alle Karos, in denen ein Wort beginnt, werden fortlaufend nummeriert – zuerst in waagerechter, dann in senkrechter Folge. Nicht belegte Karos werden schwarz ausgemalt.

Wird nun zu jedem Wort und Begriff eine treffende Umschreibung gefunden, dann ist man Erfinder eines Kreuzwörterrätsels. Beispiele zum nebenstehenden Musterbild: Waagerecht 1 europäische Hauptstadt, 2 gefeierte Künstlerin („Göttliche“) ... Senkrecht 1 Fluß in Norditalien ...

Bei der allgemeinen Beliebtheit des Kreuzwörterrätsels haben Sie damit Gelegenheit, Ihren Freunden ein persönliches (und zugleich preiswertes) Geschenk zu machen. Man kann das Rätsel auf dem Papier oder mit Buchstaben-Steinen auf dem Spielbrett lösen.

Für Abc-Schützen

Die Jüngsten können mit den Steinen bauen, buchstabieren und lesen lernen. Sie können als Spiel einfache Wörter zusammenbauen und kreuzen. Zuerst mit, dann ohne Anleitung Älterer.

Siehe auch Anmerkungen auf Seite 10.

Wer allein ist und mit NOMINA-Steinen Worte schafft, Bilder macht und Rätsel löst, kennt keine Langeweile, Kreuzwort-Hobby ist ein höchst anregender Zeitvertreib, ein reizvoller Denksport für alt und jung.

Kreuzwortbilder

Der Alleinspieler hat das Vergnügen, auf dem (ganzen oder halben) Spielbrett ein Kreuzwortbild zu gestalten. Alle Wörter und Abkürzungen, senkrecht und waagerecht, müssen sich kreuzen – wie bei einem Kreuzwörterrätsel (siehe Musterbild Seite 7).

Dabei sollen möglichst wenig Chips als Füller benötigt werden. Die Füller können in jeder beliebigen Anordnung, auch als dekoratives und symmetrisches Muster gesetzt werden, nach und nach oder alle gleich, bevor man anfängt, Wörter zu bauen.

Alle Füller und Buchstaben dürfen jederzeit versetzt oder ausgetauscht, alle Wörter nach Belieben verändert, verkürzt, verlängert oder aufgelöst werden. Passendere ersetzt werden. Dem Alleinspieler stehen alle Buchstaben zur Verfügung.

Ziel des Alleinspielers: für ein Kreuzwortbild nicht mehr als 48 Füller zu benötigen; das ist genau ein Drittel der Spielbrett-Karos, ein Verhältnis von 3 : 1. Freilich ist für die Qualität eines Bildes ebenso wichtig die Qualität der Worte und Abkürzungen: am besten sind die nicht allzuweit hergeholten, am halt und Begriff interessantesten Wörter.

Das Kreuzwortbild braucht nicht in einem Zug zu gelingen. Die Beschäftigung mit dem Bild – es zu

vervollständigen und zu verbessern — kann sich über Stunden oder Tage verteilen: nach Lust und Weile, Muße und Einfall.

Zum Herausfinden passender und guter Wörter sind dem Alleinspieler auch Wörterbuch, Lexikon und andere alphabetische Nachschlagewerke erlaubt.

Kreuzwörtertsel

Ein nach obiger Spielart oder bei Nomina und Krux zustande gekommenes Kreuzwortbild kann auf ein kariertes Blatt Papier übertragen werden. Alle Karos, in denen ein Wort beginnt, werden fortlaufend nummeriert — zuerst in waagerechter, dann in senkrechter Folge. Nicht belegte Karos werden schwarz ausgemalt.

Wird nun zu jedem Wort und Begriff eine treffende Umschreibung gefunden, dann ist man Erfinder eines Kreuzwörtertsels. Beispiele zum nebenstehenden Musterbild: Waagrecht 1 europäische Hauptstadt, 2 gefeierte Künstlerin („Göttliche“) ... Senkrecht 1 Fluß in Norditalien ...

Bei der allgemeinen Beliebtheit des Kreuzwörtertselratens haben Sie damit Gelegenheit, Ihren Freunden ein persönliches (und zugleich preiswertes) Geschenk zu machen. Man kann das Rätsel auf dem Papier oder mit Buchstaben-Steinen auf dem Spielbrett lösen.

Für Abc-Schützen

Die Jüngsten können mit den Steinen bauen, buchstabieren und lesen lernen. Sie können als Spiel einfache Wörter zusammenbauen und kreuzen. Zuerst mit, dann ohne Anleitung Älterer.

Siehe auch Anmerkungen auf Seite 10.

Wer allein ist und mit NOMINA-Steinen Worte schafft, Bilder macht und Rätsel löst, kennt keine Langeweile, Kreuzwort-Hobby ist ein höchst anregender Zeitvertreib, ein reizvoller Denksport für alt und jung.

P	A	R	I	S	●	O	●	D	I	V	A
O	●	B	●	L	E	B	●	●	D	●	R
●	●	●	Z	E	H	E	●	S	E	T	●
I	●	C	H	●	G	●	●	●	E	V	A
●	●	●	O	●	E	I	●	S	●	●	E
U	●	N	T	E	R	H	A	L	T	U	N
●	●	●	E	●	●	R	●	●	E	N	●
H	E	L	D	●	●	●	F	E	I	G	D
E	●	●	I	N	N	●	●	●	N	A	T
B	●	●	D	●	A	U	T	O	●	R	U
E	●	●	O	●	H	●	●	O	●	U	●
L	I	M	I	T	●	●	●	P	A	S	A
U	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	U

Krux

Für 2 Personen

Warnung! Dieses Spiel hat neben einem Schuß Nomina ureigene Finessen. Erst lesen und spielen, wenn Sie ein routinierter Nomina-Spieler sind – oder wenn Sie zunächst nur Krux spielen wollen und nicht gleichzeitig Nomina studieren. Damit Sie nicht zwei Spiele durcheinander- und sich um das halbe Vergnügen bringen.

Mit Störern geht es los. Jeder Spieler hat ein eigenes Spielfeld, es reicht bis zur Mitte des Spielbretts, erkennbar an der seitlichen Randmarkierung. Als erstes setzt jeder dem Gegenspieler in dessen Feld 10 Chips als Störer. Sie können in beliebige Spielfeld-Karos gelegt werden, auch als dekoratives Muster, jedoch nicht so, daß ein Spielfeld in zwei völlig getrennte Felder geteilt oder ein Karo ganz abgeschnitten wird. Störer sind unverrückbar. Wo ein Störer steht, kann kein Buchstaben-Stein gesetzt werden.

Buchstaben nach Wahl. Abwechselnd nimmt jeder Spieler 3 beliebige Buchstaben. Er setzt sie in seinem Feld an, wo er will, und er kann jeden Buchstaben woanders, für verschiedene und getrennt liegende Wörter ansetzen. Bei einem Zug brauchen keine fertigen Wörter zu entstehen. Nur am Ende des Spiels sollen alle Buchstaben, waagrecht wie senkrecht, Wörter oder bekannte Abkürzungen ergeben, sonst bringen sie Strafpunkte. Bedenkzeit 2 Minuten oder nach Vereinbarung der Spieler. Wer die Bedenkzeit nicht einhält, muß auf die nicht genutzten Buchstaben verzichten.

Nachstörer. Wer ein Wort mit 5 oder mehr Buchstaben gesetzt hat, darf dem Gegner nachträglich einen wei-

teren Störer (Nachstörer) ins Feld setzen. Und dieses Wort darf der Spieler, wenn er kann, beim nächsten Zug zu einem neuen Störer-Wort verlängern und dafür wiederum dem Gegner einen Störer setzen. Nachstörer müssen sofort eingesetzt werden. Sie dürfen – wie die 10 Störer am Anfang – das Spielfeld des Gegners nicht in zwei getrennte Felder teilen. Störwörter, die nur durch Anhängen einer Mehrzahl- oder Beugungsendung verlängert werden, berechnen sich nicht zu einem zweiten Nachstörer (Beispiel: KATZE – KATZEN, SCHWIMME – SCHWIMMEN, LUSTIG – LUSTIGER).

Die Wörter auf dem Spielfeld sollen zum Schluß wie im Kreuzworträtsel stehen, sich so kreuzen, daß die Buchstaben in jeder Richtung Wörter oder bekannte Abkürzungen ergeben. In der gleichen – senkrechten oder waagerechten – Karo-Reihe dürfen zwei Wörter (wenn sie als Zusammensetzung keinen Sinn ergeben) nicht unmittelbar hintereinander stehen; sie müssen durch Störer oder freie Karos getrennt sein. Stehen zwei oder mehr benachbarte Buchstaben am Ende des Spiels in einer Richtung nicht im Wort, ergeben sie also kein Wort oder kein Wort-Kürzel, so gibt es dafür Strafpunkte (siehe Musterbild Seite 9).

Umbauen. Sobald auf dem ganzen Spielbrett insgesamt 6 Nachstörer, zusammen also 26 Störer im Spiel sind, darf jeder Spieler auf seinem Feld einzelne Buchstaben-Steine beliebig versetzen und Wörter umbauen. Die von Störern geschaffenen Wortruinen kann er dabei wiederverwenden und Wörter so ändern, daß sich möglichst alle kreuzen und so wenig Karos wie möglich frei bleiben. Freie oder störerbesetzte Karos ergeben am Schluß keine Punkte. Mit Umbauen kann sich der Spieler in Muße vornehmlich dann beschäftigen, wenn der Gegner am Zug ist. Wörter, die durch Umbauen gebildet wurden, werden nicht mit Störern belohnt. Unbrauchbar gewordene Buchstaben-Steine darf der Spieler jederzeit ersatzlos in die Fächer zurückgeben.

Ende des Spiels. Wer keine Wortchance und keine Möglichkeit mehr sieht, alle ihm zustehenden 3 Buchstaben anzulegen, gibt auf. Der andere hat darauf einen letzten Zug – auf den er aber auch verzichten darf.

Sieger nach Punkten. Für jeden Buchstaben eines Wortes oder einer Abkürzung mit mindestens zwei Buchstaben gibt es einen Punkt. Steht ein und derselbe Buchstabe in zwei Wörtern (Kreuzwörter), ergibt er mithin zweimal einen Punkt.

Am einfachsten ermittelt man die Punkte, indem man zuerst alle Buchstaben der waagerechten Wörter zählt und notiert, danach die der senkrechten, beide zusammenzählt, dann die Strafpunkte davon abzieht (siehe Punktwert-Beispiel zum Musterbild).

Strafpunkte gibt es:

- für nicht im Wort stehende benachbarte Buchstaben („Buchstaben-Salat“),
- für ein Wort, das am Schluß im gleichen Feld doppelt steht oder
- falsch buchstabiert ist (pro Buchstabe ein Strafpunkt).

Siehe auch Anmerkungen auf Seite 10.

Krux-Musterbild

B	U	R	G	●	S	T	A	H	L	●	●
A	●	I	U	●	T	●	●	U	●	A	B
R	E	T	E	R	●	●	●	R	O	S	A
O	●	U	●	L	E	I	S	T	E	●	U
C	●	A	●	●	S	T	E	I	L	●	E
K	●	L	E	S	S	I	N	G	●	E	R

Punktwert

waagrecht	41
senkrecht	42
	<hr/> 83
Strafpunkte	5 (für IU und ITI);
Punkte	<hr/> 78 SEN gilt als Abkürzung von senior = sen.)

Anmerkungen

Nomina

Krux

Kreuzwort-Hobby

Als Wörter gelten auch allgemein bekannte Abkürzungen (z. B. VW, UNO) mit mindestens zwei Buchstaben, ebenso Namen von Flüssen, Städten, Ländern u. ä., von bekannten Künstlern, Forschern usw. und Fremdwörter. Auch fremdsprachliche Wörter, soweit der Gegenspieler bzw. die Spielermehrheit sie kennt oder anerkennt. So bestimmt jede Spielerrunde selber das Niveau ihres Spiels.

Kein Wort darf zweimal im Spielfeld stehen. Für ä, ö, ü wird AE, OE, UE, für ß wird SS gesetzt.

Auch Parteien können anstelle von Einzelpersonen spielen.

Regelrechte Wettkämpfe sind möglich, sowohl bei Nomina wie bei Krux wie beim Kreuzwort-Hobby: Wettbewerbe um das beste Kreuzwortbild – mit den wenigsten freien Karos, Störern oder Füllern.

Im Zweifelsfall entscheiden Spielermehrheit oder Wörterbuch und Lexikon. Ist ein Spieler sich über die Buchstabierung (Rechtschreibung) eines Wortes nicht im klaren, darf er Mitspieler fragen.

Wer NOMINA spielt, allein oder mit anderen, belebt und bereichert seinen Wortschatz, bringt sich das mit Wort und Begriff verbundene Wissen näher und macht sich in der Rechtschreibung fit – spielend. NOMINA ist ein ideales Spiel auch für Partys, Reise, Urlaub und als Geschenk: ein Präsent-Spiel.

In der Reihe Spiel-O-Thek sind bisher erschienen:

Dorado

Dorado aus der Reihe Spiel-O-Thek faßt die beiden Erfolgs-Spiele Eldorado und Numeri in einer Präsent-Kassette zusammen.

Der spielerisch-mathematische Aufbau, die vollendete Graphik und gediegene Verarbeitung werden manchen bisherigen Nichtspieler zum Unterhaltungsspielfreund machen. Eldorado und Numeri sind taktische Spiele, deren systematischer Aufbau leicht zu verstehen ist.

In Eldorado haben die Spielsteine Doppelfunktion: Ein ins Wasser gefallener Spielstein wird zur Insel und erleichtert nachfolgenden Spielsteinen das Weiterkommen.

In Numeri bestimmen die gewürfelten Augen die Figur mit welcher gezogen werden darf. Und es ist absolut nicht gesagt, daß derjenige das Spiel gewinnt, welcher das Spiel beendet.

Satellit

Satellit ist ein neuartiges Systemspiel vor abenteuerlicher Sternenkulisse.

Die Kopplung der Raumleiter, das Umsteigen der Astronauten, dann das Sammeln von Informationspunkten und endlich die Landung auf der Erde: Hier wurde ein fesselnde Spielidee realisiert, die viele Freunde gewinnen wird.

Disposition

Disposition aus der Reihe Spiel-O-Thek ist ein ideales Familien-Unterhaltungsspiel:

Die Regeln sind leicht zu erfassen. Der Gewinner wird nicht durch Würfelglück, sondern durch geschicktes Einteilen seiner ihm zur Verfügung stehenden Spiel-Chips und das Nachkaufen im rechten Zeitpunkt ermittelt.

Kibo

Kibo aus der Reihe Spiel-O-Thek ist ein geistig anregendes Unterhaltungsspiel für den Familien- und Freundeskreis.

Die sich in Farbe und Form unterscheidenden Elemente lassen sich in drei Dimensionen zu geometrischen Konstruktionen zusammenfügen.

Die Klarheit der Spielregeln, das Zustandekommen immer wieder neuer Kombinationsmöglichkeiten und der hohe ästhetische Genuß machen „Kibo“ für jung und alt begehrenswert.



BERLINER SPIELKARTEN GMBH & CIE.
Berlin 61, Obentrautstraße 60