

Silben-Match

Ist ein Spiel für zwei bis vier Personen ab 10 Jahren. Es enthält einen zweiteiligen Spielplan mit insgesamt 40 vorgegebenen gelben „Stammsilben“, 48 orangefarbene Silbenplättchen (Endsilben), 96 weiße Silbenplättchen (Vorsilben bzw. -wörter), einen Beutel und 40 Markierungsstecker zum Kennzeichnen der von den Spielern gewonnenen Wörter.

Zweck des Spieles ist, durch Anlegen gezogener Silbenplättchen möglichst viele Wörter zu bilden und damit Punkte zu gewinnen. Wer bereits vorhandene Wörter von Mitspielern verlängert oder ändert, darf sie den Mitspielern wegnehmen. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Die weißen und orangefarbenen Silbenplättchen werden in den Beutel getan und gemischt. Dann zieht jeder Spieler acht Plättchen aus dem Beutel und legt sie offen vor sich hin. Wer das orangefarbene Silbenplättchen zieht, das dem Anfang des Alphabets am nächsten ist, beginnt. Hat niemand ein orangefarbenes Plättchen, werden alle Plättchen in den Beutel zurückgetan, gemischt und neu gezogen.

Das Spiel geht reinum. Wer an der Reihe ist, muß versuchen, möglichst viele seiner Silbenplättchen an beliebigen Stellen so an die auf dem Spielplan befindlichen Stammsilben anzulegen, daß sich vollständige, sinnvolle Tätigkeitswörter in beliebiger Form ergeben. Orangefarbene Silbenplättchen dürfen nur rechts, weiße nur links von den Stammsilben angelegt werden. Ein Wort kann also bis zu vier weißen, aber nur ein orangefarbenes Silbenplättchen enthalten. Sobald ein Wort gelegt ist, markiert der Spieler es mit einem Stecker als ihm gehörig. (Ob das Wort dem Spieler 1, 2, 3 oder 4 gehört, ergibt sich aus der Stellung des Steckers in der entsprechenden Lochreihe neben dem Wort.) Wenn er keine Silben mehr anlegen kann, zieht er so viele Plättchen aus dem Beutel, wie er angelegt hat, so daß sein Vorrat wieder aus acht Silbenplättchen besteht. Dann kommt der nächste Spieler dran.

Es darf auch an bereits liegende Wörter angelegt werden. Wenn jemand das Wort eines Mitspielers durch Anlegen oder Einfügen mindestens eines

Silbenplättchens verlängert, so erwirbt er damit das ganze Wort und markiert es durch Versetzen des Steckers entsprechend.

Wörter kann man außerdem dadurch erwerben, daß man Silbenplättchen von zwei bereits liegenden Wörtern tauscht, wobei aber gleichzeitig mindestens eines der beiden Wörter um wenigstens eine Silbe verlängert werden muß. Beispiel: Auf dem Spielplan liegen die Wörter AUSRAUFEN und ABWERBEN. Der Spieler hat die Silbe HIN. Er tauscht die orangefarbenen Endsilben aus, so daß AUSRAUBEN und ABWERFEN entstehen. Gleichzeitig legt er die Silbe HIN vor das ABWERFEN. Nun gehören beide Wörter (AUSRAUBEN und HINABWERFEN) ihm und werden durch Stecker entsprechend gekennzeichnet.

Die Blankplättchen sind Joker und können für jede beliebige Silbe ihrer Farbgruppe verwendet werden. Wer das Silbenplättchen besitzt, das der Joker auf dem Spielplan ersetzt, darf sich den Joker eintauschen, wenn er an die Reihe kommt. Durch einen solchen Tausch ändert das Wort seinen Besitzer aber nicht.

Wer an die Reihe kommt, darf seine sämtlichen Silbenplättchen in den Beutel zurücktun und neue acht Plättchen ziehen, statt anzulegen.

Wenn ein Spieler nicht ansetzen kann, muß er sich mit oder ohne Austausch seiner Plättchen übergehen lassen.

Das Spiel wird mit dem Zug des Spielers beendet, der die letzte Endsilbe (das 40. orangefarbene Silbenplättchen) ansetzt. Nun werden die Wörter bewertet.

Jede Endsilbe zählt zwei Punkte. Die erste Vorsilbe eines Wortes zählt eine, die zweite zwei, die dritte drei und die vierte vier Punkte. Stammsilben zählen nicht.

Für die beim Spielende noch bei den Spielern befindlichen, nicht ausgespielten Silbenplättchen gibt es Strafpunkte, die vom Ergebnis abgezogen werden. Hier zählen Endsilben zwei und jede Vorsilbe einen Punkt.

Gewinner ist, wer die meisten Punkte hat.

Spear-Spiel

No. 26020

J. W. Spear & Söhne · 8500 Nürnberg 113

Silben-Match

- Legen Sie eine der grünen Platten so vor sich, daß die vier Lochreihen rechts sind. Ziehen Sie nun das Schutzpapier von der Rückseite eines gelben „Stammsilben“-Streifens ab und kleben Sie ihn so in die glatte senkrechte Spalte auf der grünen Platte, daß in jeder Zeile eine Silbe steht (Abb. 1). Der zweite gelbe Streifen wird in der gleichen Weise auf die andere Platte geklebt.

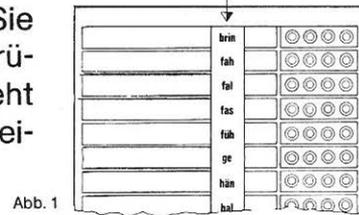


Abb. 1

- Die schwarze Scheibe hat zwei Aufgaben zu erfüllen. Erstens dient sie dazu, die beiden grünen Platten so zusammenzuhalten, daß sie zu einer einzigen Spielfläche (Spielplan) werden. Zweitens ermöglicht es die Scheibe durch ihr leicht erhöhtes Zentrum und die umlaufende Wulst am Scheibenrand, die Spielfläche jeweils dem Spieler zuzudrehen, der an der Reihe ist (Abb. 2). Sie wird wie folgt befestigt: (Abb. 3):



Abb. 2

Legen Sie die grüne Platte mit den Silben „brin – rau“ mit der Rückseite nach oben auf eine feste Unterlage. Die vier Lochreihen sind wieder rechts. Die andere Platte kommt in gleicher Weise rechts daneben und wird so an die erste Platte herangeschoben, daß kein Zwischenraum mehr ist und die oberen und unteren Plattenränder bündig sind. Nun legen Sie die schwarze Schei-

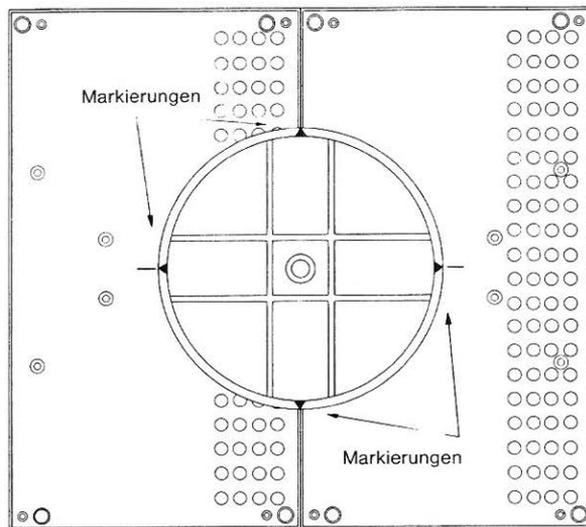


Abb. 3

be mit den Zapfen nach unten so auf, daß sie genau in der Mitte des Rechtecks liegt, das beide Platten bilden. Beim Finden der Mitte helfen Ihnen die Pfeilmarkierungen auf dem Scheibenrand, von denen jeweils zwei auf den Spalt zwischen den Platten und die etwa fünf Millimeter langen Striche auf dem Boden der grünen Platten zeigen müssen. Nun drücken Sie die Scheibe fest an und drehen die ganze Spielfläche herum. Nach Benutzung des Spieles können die Planteile durch Abziehen der schwarzen Scheibe wieder getrennt werden.

- Vor dem ersten Spiel müssen die beiden rechteckigen Silbenplatten (schwarzer Aufdruck auf weißem bzw. orangefarbenem Grunde) an den eingestanzten Rillen in einzelne Plättchen gebrochen werden und zwar zuerst quer zur Schrift in Streifen und dann in einzelne Plättchen (Abb. 4). Die neutralen Plättchen ohne Silbenaufdruck sind Joker.

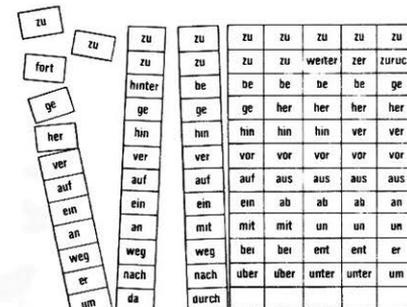


Abb. 4