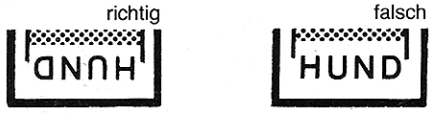
Spielanleitung

Ziel des Spieles
Ziel des Spieles ist es, mit möglichst wenigen Versuchen (bis zu 10) herauszufinden, welches Wort der Gegner hinter dem kleinen Schild verborgen hält.

Das Spiel
Spieler A und B sitzen sich gegenüber. Am Kopfende des Spielbrettes, hinter dem Teil mit dem kleinen Schutzschild, sitzt Spieler A.

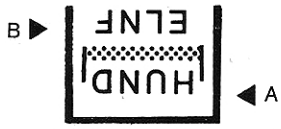
Spieler A sucht ein Wort mit 4 Buchstaben aus. Hat er sich entschieden, so nimmt er aus dem Vorrat die entsprechenden Buchstaben – Spieler B dreht sich währenddessen um.

Spieler A legt die Buchstaben auf dem Kopf stehend hinter den Schutzschild.
Beispiel: HUND



Spieler B nimmt 4 beliebige Buchstaben und legt sie, für ihn leserichtig, in die erste Reihe.

Beispiel:



Diese vier Buchstaben können beliebig gesetzt werden. Sie müssen nicht unbedingt einen Sinn ergeben. Aber Sie können natürlich auch ein richtiges Wort setzen.

Nun ist Spieler A an der Reihe. Durch Einsetzen von schwarzen oder weißen Stiften in die dafür vorgesehenen Öffnungen gibt Spieler A folgende Hinweise:

1. Ein schwarzer Stift in einer der vier Öffnungen zeigt an, daß ein Buchstabe von Spieler B erraten wurde und sich bereits in der richtigen Position befindet (in dem Beispiel der Buchstabe „N").
2. Ein weißer Stift in einer der Öffnungen zeigt an, daß ein Buchstabe richtig geraten wurde, sich jedoch an einem falschen Platz befindet.
3. Eine freie Öffnung zeigt an, daß ein Buchstabe nicht erraten wurde. So läßt Spieler A alle vier Öffnungen frei, wenn Spieler B keinen Buchstaben erraten hat.

So geht es weiter – Reihe um Reihe – bis Spieler B das Wort hinter dem Schild herausgefunden hat, angezeigt durch 4 schwarze Stifte neben seiner letzten Reihe und durch Vergleich mit dem nun aufgedeckten Wort.

Die erste Runde ist vorbei; Spieler A zählt die Anzahl der Kombinationen seines Gegners und erhält für jede Reihe **einen Punkt.**

Auf geht es zur nächsten Runde! Allerdings mit vertauschten Spieler-Rollen!

Das Spiel ist aus, wenn einer der Spieler bei gleicher Rundenanzahl 20 oder beliebig mehr Punkte gesammelt hat.

Sollte ein Spieler das Ziel nicht mit 10 Reihen erreicht haben, bekommt sein Gegner 10 Punkte und es beginnt eine neue Runde.

Wenn sich herausstellt, daß Spieler A seinen Gegner durch falsche Informationen irregeführt hat, wird die Runde neu begonnen und Spieler B erhält 3 Punkte.

5 Worttypen

Spielvariante I: Das von Spieler A versteckte Wort besteht aus nur 3 beliebigen Buchstaben, z. B. TÜR, FEE, TEE, LAU, SAU, KUH, UHU, UHR, BAR, ROT, HUT, usw.

Spielvariante II: Das von Spieler A versteckte Wort darf keinen Umlaut (Ä, Ö, Ü) enthalten und nur aus 4 **verschiedenen** Buchstaben bestehen, z. B. HUND oder BAER.

Spielvariante III: Das von Spieler A versteckte Wort darf einen Buchstaben doppelt, jedoch keinen Umlaut enthalten, z. B. Esel, HUHN, oder AFFE.

Spielvariante IV: Das von Spieler A versteckte Wort darf keinen Buchstaben doppelt, jedoch einen Umlaut enthalten, z. B. LÖWE oder KÜHE.

Spielvariante V: Die Beschränkungen für die Worttypen I bis IV werden nicht beachtet, es können 4 beliebige Buchstaben für das zu versteckende Wort benutzt werden, z. B. MÜLL, ÄHRE, MAER, NUSS, KOPF usw.

Wichtiger Hinweis
Um es am Anfang nicht zu schwer zu machen, kann vor dem Spielbeginn eine bestimmte Spielvariante vereinbart werden. Zweckmäßigerweise beginnt man dabei mit der Spielvariante I und steigert den Schwierigkeitsgrad von Spielrunde zu Spielrunde in die nächsthöhere Variante.

Dabei muß aber beachtet werden, daß jede Spielvariante mindestens 1mal von beiden Spielern gespielt wird, weil sonst auf Grund der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade die erzielten Punkte ungerecht vergeben werden.

Und noch etwas:
Die schwierigste Form dieses Spieles besteht natürlich darin, daß keinerlei Vereinbarungen bezüglich einer Spielvariante getroffen werden. Spieler A bleibt es dabei überlassen, sein Wort aus 3 bis 4 beliebigen Buchstaben zu bilden.

Grundregel für **jede** Spielvariante ist: Das versteckte Wort darf kein Fremdwort, kein Umstandswort, kein Tätigkeitswort und kein Eigenname sein.

Es muß ein gebräuchliches, deutsches Hauptwort sein.

PARKER
Weltbekannt durch MONOPOLY
Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:
Parker Spiele und Spielzeug · Klöcknerstraße 1 · 6054 Rodgau 3