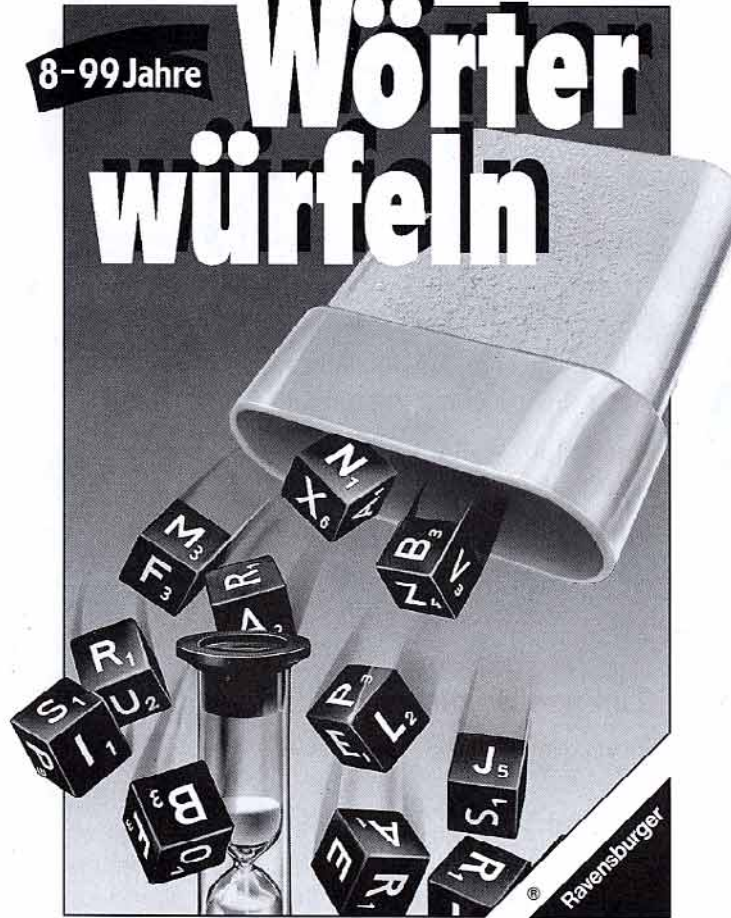


8-99 Jahre

# Wörterwürfel



Ravensburger

# Wörterwürfeln

Ravensburger Spiele® Nr. 23 097 6

Das beliebte Familienspiel für  
2-10 Spieler von 8-99 Jahren.

Illustration: Walter Pepperle  
Design: Ravensburger

**Inhalt:** 13 Buchstabenwürfel  
1 Würfelbecher  
1 Sanduhr



## Ziel des Spiels

ist es, die längsten Wörter zu bilden.

## Spielablauf:

Der erste Spieler schüttelt den Würfelbecher mit den 13 Würfeln und stülpt ihn anschließend auf

den Tisch. Ab diesem Moment läuft die Sanduhr. Falls der Spieler keinen oder nur einen Vokal gewürfelt haben sollte, darf er nochmals würfeln; die Sanduhr läuft allerdings in dieser Zeit weiter. Der Spieler muss nun Wörter bilden, die sich aus den Buchstaben auf der Oberseite der Würfel zusammensetzen lassen. Nicht gültig sind Eigennamen, Fremdwörter oder Abkürzungen (man kann natürlich vorher ausmachen, diese Begriffe zuzulassen).

Auf einem der Würfel befindet sich eine neutrale Seite als Joker. Diese Seite kann als Ersatz für jeden Buchstaben benutzt werden. Ist die Sanduhr abgelaufen, muss der Spieler sofort aufhören Wörter zu bilden, und es beginnt die Wertung.

## Wertung:

Für jeden Buchstaben ist ein Zahlenwert angegeben. Der Joker zählt null. Die Werte der gebildeten Wörter werden addiert. Ebenso werden die Werte der nicht benutzten Würfel addiert und von der Summe der in den Wörtern verwendeten Würfel abgezogen.

### Variante:

Noch abwechslungsreicher wird der Spielablauf, wenn man die Wörter in der Art eines Kreuzworträtsels legt. Selbstverständlich darf der Joker sowohl für das waagerechte als auch das senkrechte Wort nur denselben Buchstaben bedeuten.

Bei der Wertung werden doppelt (über Kreuz) verwendete Buchstaben auch doppelt gewertet.

**Gewinner ist,** wer nach einer vorher bestimmten Anzahl von Runden die höchste Punktezahl erreicht hat.

© 1999 Ravensburger  
Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg

