Wort-Tüftel

Spielanleitung:

Inhalt
1 Würfel-Roller 1 Zählblock

Ziel des Spiels
Die meisten Punkte zu erzielen und dabei als erster 10 Wörter aus den vorgegebenen Buchstaben gebildet zu haben.

Spielregeln

1. Jeder Mitspieler bekommt ein Zählblatt, und für jeden sollte ein Schreibstift bereitliegen. Ein Spieler reibt den Würfelroller zwischen beiden Handflächen hin und her (s. Abb. 1) und legt ihn in die Mitte des Tischs, damit alle Spieler ihn gut sehen können.

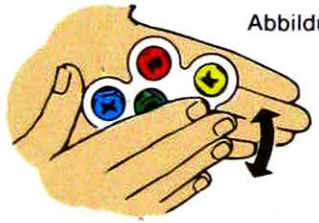

Abbildung 1

2. Nun versucht jeder Spieler aus den Buchstaben des Würfelrollers 10 Wörter aus vier oder mehr Buchstaben zu bilden.

   Anmerkung:
   Jeder Buchstabe darf pro Wort nur einmal verwendet werden (es sei denn, er ist auf mehreren Würfeln zu lesen).

3. **Ausnahmen**
   a. Hauptwörter dürfen nur in der Einzahl oder in der Mehrzahl in einer Runde eingesetzt werden.
   b. Eigennamen, Fremd- oder Dialektwörter dürfen nicht aufgeschrieben werden (es sei denn, sie stehen im Lexikon).
   c. Umlaute (ä, ö, ü) zählen als zwei Buchstaben.

4. Wer zuerst 10 Wörter aufgeschrieben ruft "Stop!" (Wenn keinem Spieler 10 Wörter einfallen, können sich die Spieler auf das Ende der Runde einigen).

5. **Wertung**
   a. Wer zuerst 10 Wörter aufgeschrieben und **"Stop!"** gerufen hat, bekommt einen Bonus-Punkt.
   b. Hat ein Spieler ein Wort falsch geschrieben oder enthält es einen nicht auf den Würfeln gezeigten Buchstaben, muß er sich 2 Punkte abziehen.
   c. Alle Spieler lesen ihre Wörter reihum vor: Kommt ein Wort auch bei einem oder mehreren Spielern vor, wird es bei allen Spielern gestrichen.
   d. Alle Spieler zählen dann die auf ihren Zählblättern verbliebenen Wörter zusammen. Jedes Wort zählt einen Punkt.
   e. Zusatzpunkte bekommen die Spieler für jeden Buchstaben über vier hinaus pro Wort wie folgt:

Zahl der eingesetzten Buchstaben	5	6	7	8	9
Zusatz-Punkte	1	2	3	4	5

6. Jeder Spieler schreibt nun seine Gesamtwertung auf das Blatt, und der Würfel-Roller kann für die nächste Runde gemischt werden.

Gewinner des Spiels
Wer zuerst 50 Punkte erreicht oder überschreitet, gewinnt das Spiel.

Zur Abwechslung
Ein Spieler teilt ein Zählblatt in so viele Spalten wie Mitspieler teilnehmen. Nach dem Rollen der Würfel nennt jeder Spieler reihum ein anderes Wort, das der Aufschreiber in seine Spalte einträgt. Wenn ein Spieler kein Wort weiß, setzt er aus, bis er in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist. Wenn keinem mehr ein Wort einfällt, ist das Spiel beendet.

Wertung
Die Zahl der Wörter und die Boni für mehr als vier Buchstaben werden addiert. Wer zuerst 50 Punkte erreicht oder überschreitet, ist Gewinner des Spiels.

© 1984 Milton Bradley GmbH.

Wort-Tüftel ZÄHLBLATT MB SPIELE

Name des Spielers _____

1												1											
2												2											
3												3											
4												4											
5												5											
6												6											
7												7											
8												8											
9												9											
10												10											
Gesamt						Bonus						Gesamt						Bonus					
Gesamt Summe												Gesamt Summe											

Zwischensumme

Anzahl der verwendeten Buchstaben in einem Wort	5	6	7	8	9
Bonus-Punkte	1	2	3	4	5

XD11.83

Wort-Tüftel ZÄHLBLATT MB SPIELE

Name des Spielers _____

1												1											
2												2											
3												3											
4												4											
5												5											
6												6											
7												7											
8												8											
9												9											
10												10											
Gesamt						Bonus						Gesamt						Bonus					
Gesamt Summe												Gesamt Summe											

Zwischensumme

Anzahl der verwendeten Buchstaben in einem Wort	5	6	7	8	9
Bonus-Punkte	1	2	3	4	5

XD11.83