

WORT GENIE

DAS SPIEL BEI DEM'S UMS WORT GEHT

Ein Spiel für 2 oder mehr Spieler

INHALT

105 doppelseitige Karten, 2 Spieleinheiten, 2 spezielle Markierstifte, 1 Filztuch.

ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler die sechs Worte herauszufinden, die auf der Karte des Gegenspielers stehen. Ein Match geht über mehrere Runden und wer als erster Spieler 10 Punkte erreicht, hat gewonnen.

SPIELAUFBAU

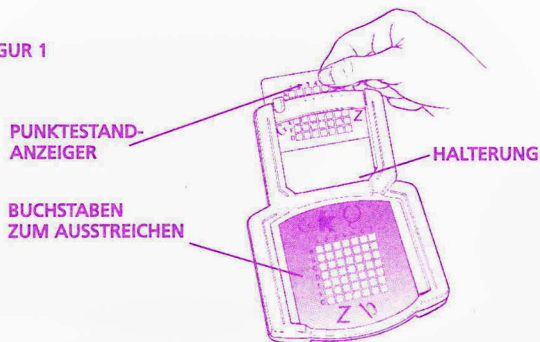
Jeder Spieler nimmt sich eine Spieleinheit. Bevor das Spiel beginnt, muß der Anzeiger für den Punktestand ganz nach links geschoben werden. Siehe Figur 1.

Jeder Spieler nimmt sich einen Stift, die Karten und das Tuch werden so abgelegt, daß sie leicht erreichbar sind.

SPIELABLAUF

1. Jeder Spieler nimmt sich eine Karte von der Oberseite des

FIGUR 1



Kartenstapels. Die Karte wird in die Halterung auf der Spieleinheit geschoben, wie in Figur 1 gezeigt. Dabei unbedingt beachten, daß der Gegenspieler die Karte nicht sehen kann! Dann wird bestimmt, wer anfängt.

2. Wenn Sie der erste Spieler sind, nennen Sie einen beliebigen Buchstaben. Ihr Gegenspieler muß nun die Koordinaten angeben, bei denen dieser Buchstabe auf seiner Karte erscheint.

3. Sie tragen den Buchstaben dann mit dem speziellen Markierstift auf der unteren Hälfte Ihrer Basis in alle Felder ein, die Ihr Gegenspieler nennt. Siehe Figur 2.

4. Sind alle Felder mit dem Buchstaben ausgefüllt, streichen Sie diesen auf der Seite aus, damit man weiß, welcher Buchstabe schon aufgerufen worden ist.

Hinweis: Anstelle der Umlaute Ä, Ü und Ö werden in diesem Spiel AE, UE und OE verwendet, ß wird zu SS!

5. Dann ist der andere Spieler an der Reihe, einen Buchstaben aufzurufen. Nun geben Sie alle Koordinaten an, auf denen dieser Buchstabe bei Ihnen erscheint.

Pro Runde dürfen Sie nur einen Buchstaben aufrufen. Steht der Buchstabe nicht auf der Karte Ihres Gegenspielers: Pech! Sie müssen bis zur nächsten Runde warten und können Ihr Glück dann mit einem anderen Buchstaben versuchen.

Wenn Sie glauben, eins der Worte Ihres Gegenspielers zu kennen, dürfen Sie zu Beginn der folgenden Runde raten. Sie nennen das Wort, von dem Sie glauben, daß es das richtige ist und geben die Koordinaten an, zwischen denen es liegt.

Nach jedem richtig geratenen Wort können Sie entweder ein weiteres Wort raten, oder einen anderen Buchstaben aufrufen. Haben Sie einen Buchstaben aufgerufen, ist Ihr Spielzug beendet. Entsprechend ist Ihr Spielzug auch beendet, wenn Sie ein falsches Wort raten.

Wer als erster Spieler alle sechs Worte auf der Karte des Gegners rät, gewinnt die Runde.

PUNKTGEWINN

Der Punktgewinn für den Sieger berechnet sich aus dem Unterschied der geratenen Wortanzahl beider Spieler. Für jeden gewonnenen Punkt wird der Punktestand-Anzeiger ein Feld nach rechts geschoben. Der Verlierer erhält keine Punkte.

Beispiel: Spieler A hat alle sechs Worte richtig geraten. Spieler B hat nur vier Worte geraten. Daher erhält Spieler A für diese Runde zwei Punkte (6 - 4 = 2).

Die Karte wird aus der Halterung genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Dann wird eine neue Karte eingesteckt und die nächste Runde beginnt. Nicht vergessen, die eingetragenen und ausgestrichenen Buchstaben von der Spieleinheit mit dem beiliegenden Filztuch abzuwischen!

GEWINNER DES SPIELS

Gesamtsieger ist, wer als erster Spieler 10 Punkte erreicht.

HILFREICHE TIPS

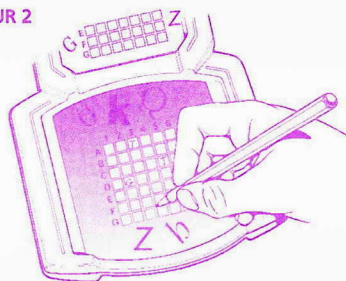
Alle Worte einer Karte stehen in einem lockeren Zusammenhang zueinander. Hat man erst einmal ein Wort des anderen Spielers erraten, kann es als Anhaltspunkt für die restlichen Worte dienen.

Auf allen Karten stehen ein senkrechtles Wort mit sieben Buchstaben und fünf waagerechte Worte (unterschiedlicher Länge). Zwei der waagerechten Zeilen enthalten kein Wort.

Haben Sie ein Wort richtig geraten aber nicht alle seine Buchstaben aufgerufen, bedenken Sie, daß diese Buchstaben auch auf anderen Feldern der Karte des Gegenspielers vorkommen können!

Wenn Sie an der Reihe sind, die Koordinaten anzugeben, kreuzen Sie die Felder, die Sie genannt haben, auf dem kleineren Fenster an, das Ihre Kartenhalterung abdeckt.

FIGUR 2



Sie haben den Buchstaben T gewählt. Ihre Gegenspielerin gibt die Koordinaten an, bei denen der Buchstabe T auf ihrer Karte steht: "A3, C5, F4..." Sie füllen die entsprechenden Felder auf Ihrer Spieleinheit aus.

STRAFPUNKTE

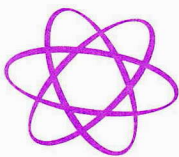
Wenn Sie nicht sämtliche Felder angeben, auf denen ein Buchstabe auf Ihrer Karte erscheint, verlieren Sie für jedes Feld, das Sie vergessen, einen Punkt.

Sie verlieren auch einen Punkt, wenn Sie falsche Koordinaten angeben.

MANNSCHAFTSSPIEL

Sie können auch mit mehr als zwei Spielern spielen, wenn Sie zwei Mannschaften bilden. Es gelten die gleichen Regeln mit wenigen Ausnahmen:

- ♣ Jedes Team wählt einen Spieler, der auf der Spieleinheit schreibt.
- ♣ Die Spieler jedes Teams rufen abwechselnd Buchstaben aus.
- ♣ Die Spieler können sich zu Beginn einer Runde beraten.



MB
SPIELE

Packung © 1994 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14333D0195