

Spielende:

Je nachdem, wie sich die Spieler vor Spielbeginn geeinigt haben, endet das Spiel:

- sobald ein Spieler eine zuvor festgelegte Punktezahl erreicht (z. B. 100 Punkte).
- nach einer festgelegten Anzahl von Runden (z. B. nach 3 Runden).

In beiden Fällen gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe an Gesamtpunkten.

WORT-RUMMY

unter Lizenz von Alttoy

Ein spannendes Wortspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

PIATNIK-Spiel Nr. 6107

Wenn Sie zu „Wort-Rummy“ Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne,
Postfach 79, A-1141 Wien

© 1991 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



Spielinhalt:

110 Buchstabenkarten

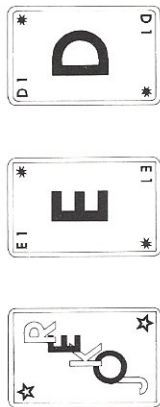
1 Sanduhr (Laufzeit ca. 1 Minute)

Spielziel:

Die Spieler müssen versuchen, mit den Karten ihres Blattes möglichst viele, lange und wertvolle Wörter zu bilden. Dabei darf man aus eigenen und den Wörtern der Mitspieler Buchstaben rauben.

Wer bei Spielende mit seinen Wörtern die höchste Punktezahl erreicht, gewinnt.

Die Spielkarten:



Die Buchstabenkarten kommen verschieden oft vor, wobei die natürliche Verteilung in der deutschen Sprache berücksichtigt wurde. Ebenso haben die einzelnen Buchstaben je nach ihrer Häufigkeit verschiedene Werte:

Buchstabe	Wert	Anzahl	Buchstabe	Wert	Anzahl
A	1	5 (4)	P	3	1
B	2	2	Q	5	1
C	3	3 (2)	R	1	7 (5)
D	1	5 (3)	S	1	6 (4)
E	1	15 (11)	T	1	7 (5)
F	3	2 (1)	U	1	6 (4)
G	2	3 (2)	V	4	1
H	2	5 (3)	W	3	2 (1)
I	1	7 (5)	X	7	1
J	4	1	Y	7	1
K	3	2 (1)	Z	3	2 (1)
L	2	4 (2)	Ä	4	1
M	2	3 (2)	Ö	5	1
N	1	9 (7)	Ü	4	1
O	2	3 (2)	Joker	—	3 (2)

Anmerkung: In der obigen Tabelle ist in Klammern jeweils die Anzahl der Karten bei verringertem Kartensatz (für 2 und 3 Spieler) angegeben.

Vorbereitungen:

Vor Spielbeginn müssen die Spieler festlegen, ob sie lieber über eine bestimmte Rundenzahl spielen wollen (z. B. 5 Runden), oder eine bestimmte Punktezahl (z. B. 100 Punkte) als Ziel festlegen möchten.

Außerdem endet eine Spielrunde, sobald der Stapel aufgebraucht ist und alle Spieler eine Runde lang gepaßt haben — weil sie keine weiteren Karten ablegen konnten oder wollten.

Wertung:

Anschließend werden die Gesamtpunkte für jeden Spieler folgendermaßen errechnet:

1. Zuerst ermittelt jeder Spieler die Bonuspunkte für die Wortlänge seiner vor ihm auf dem Tisch liegenden Wörter:

Wortlänge	Erwachsene	Kinder
2	—	0
3	0	1
4	0	3
5	2	5
6	5	7
7	7	10
8	10	12
mehr als 9	12	15

Der Spieler, der das Spiel beendet hat, erhält drei zusätzliche Bonuspunkte.

Beispiel: Spieler A besitzt bei Spielende folgende Wörter — EISZEIT, GEHEN, BALLON, WIR, LUFT und LIEBE. Spieler A bekommt daher $7 + 2 + 5 + 0 + 0 + 2 = 16$ Bonuspunkte.

2. Danach nimmt jeder Spieler alle Buchstabenkarten seiner Wörter auf, und addiert die Punktwerte der einzelnen Karten.

Die Gesamtpunkte, die ein Spieler erhält, hängen also von der Länge seiner Wörter und von den Werten der Buchstaben, die er zur Bildung dieser Wörter verwendet hat, ab.

Beispiel: Spieler A bekommt für seine Wörter — EISZEIT, GEHEN, BALLON, WIR, LUFT und LIEBE folgende Buchstabenpunkte: EISZEIT = 9 Punkte, GEHEN = 7 Punkte, BALLON = 10 Punkte, WIR = 5 Punkte, LUFT = 7 Punkte, LIEBE = 7 Punkte — insgesamt also 45 Punkte.

3. Schließlich werden die Werte der Karten, die jeder Spieler bei Spielende noch in seinem Blatt hatte, addiert und vom bisherigen Gesamtergebnis abgezogen.

Anmerkung: Joker zählen zwar bei der Bewertung der Länge eines Wortes mit, haben jedoch als einzelne Karte keinen Wert. Hat ein Spieler bei Spielende noch einen Joker in seinem Blatt, zählt dieser allerdings zehn Minuspunkte. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme (Bonuspunkte + Buchstabenpunkte — Handkartenpunkte) gewinnt das Spiel.

Beispiel: Spieler A hat noch die Karten „R“, „F“ und „T“ übrig — ergibt 5 Minuspunkte. Der Spieler erreicht eine Endwertung von 16 Bonuspunkten + 45 Buchstabenpunkten — 5 Minuspunkten = 56 als Gesamtsumme.

Beispiel: Spieler A hat vor sich das Wort WIE auf dem Tisch liegen. Er fügt die Buchstaben „L“, „L“ und „N“ aus seinem Blatt hinzu — das neue Wort heißt nun WILLEN.

8. Ein Spieler darf aus einem auf dem Tisch liegenden Wort keine Buchstaben entfernen und sie gegen neue Buchstaben aus seinem Blatt tauschen.

Beispiel: Spieler A hat das Wort KINO vor sich liegen. Spieler B darf das „O“ nicht entfernen und es gegen ein „D“ (KIND) tauschen.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind Joker, die gegen die entsprechende Karte aus dem eigenen Blatt ausgetauscht werden können.

Joker:

Ein Joker kann als Ersatz für jeden beliebigen Buchstaben verwendet werden. Ein Spieler darf einen Joker nur dann aus einem Wort rauben, wenn er den Joker sofort durch die entsprechende Buchstabenkarte aus seinem Blatt ersetzt.

Ein Joker muß jedoch nicht sofort wieder in einem neuen Wort eingesetzt werden. Man kann den Joker ins Blatt aufnehmen und für später aufheben.

Wortbildung:

1. Wortlänge: Erwachsene (Spieler über 12 Jahren) dürfen nur Wörter bilden, die aus drei oder mehr Buchstaben bestehen. Kinder (unter 12 Jahren) können auch Wörter bilden, die aus nur zwei Buchstaben bestehen.

Durch diese Regelung und die unterschiedliche Bonuswertung für Kinder und Erwachsene (siehe auch „Wertung“) ist eine gewisse Chancengleichheit gegeben.

Fortgeschrittene Spieler können vor Spielbeginn vereinbaren, nur Wörter mit vier oder mehr Buchstaben zu verwenden und das erste Wort aus fünf Buchstaben zu bilden, usw.

2. Doppelwörter: Ein Wort, das bereits auf dem Tisch liegt, darf von keinem Spieler mehr gebildet werden.

3. Rechtschreibung: Jeder Spieler kann die richtige Schreibweise oder Existenz eines Wortes anzweifeln. Wird ein Wort als falsch erkannt, wobei ein Wörterbuch zu Rate gezogen werden sollte, muß der betroffene Spieler die Karten wieder aufnehmen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

4. Es sind alle Wörter erlaubt, die in einem Wörterbuch (z. B. dem Duden) gefunden werden können.

Fortgeschrittene Spieler können auch vor Spielbeginn festlegen, nur Wörter einer bestimmten Kategorie (z. B. Hauptwörter), oder zu einem bestimmten Thema (z. B. Pflanzen) zu verwenden.

Ende der Spielrunde:

Ist der Stapel mit den restlichen Karten aufgebraucht, beendet der Spieler, der als erster alle seine Karten ablegen konnte, die Spielrunde.

Bei 2 oder 3 Spielern müssen zuvor noch alle Karten, die mit einem Stern markiert sind, entfernt werden — 2 oder 3 Spieler spielen mit nur 78 Karten.

Bei 4 bis 6 Spielern werden alle 110 Karten verwendet.

Der älteste Spieler ist der Geber für die erste Runde — er mischt die Karten und teilt jedem Spieler 7 Karten aus. Der Stapel mit den übrigen Karten wird mit der Rückseite nach oben in die Tischmitte gelegt.

Für alle weiteren Runden ist immer der Gewinner der letzten Runde der neue Geber. Der Spieler zur Linken des Gebers beginnt die erste Runde, danach kommen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Spielablauf:

1. Ist ein Spieler am Zug, muß er zuerst versuchen, ein **erstes Wort** abzulegen, erst danach kann der Spieler bereits gelegte Wörter rauben oder verändern.

Dieses erste Wort muß aus **mindestens vier Buchstaben** bestehen — Kinder dürfen ihr erstes Wort auch aus drei Buchstaben bilden. (Nach diesem ersten Wort dürfen alle Spieler auch Wörter ablegen, die aus nur 3 Buchstaben bestehen. Kinder unter 12 dürfen auch Wörter aus nur 2 Buchstaben bilden.)

Die Wörter legt jeder Spieler vor sich auf den Tisch — sie sollen zwar für alle Spieler gut sichtbar sein, sind aber den einzelnen Spielern zugeordnet. Jeder Spieler legt seine Wörter so vor sich ab, daß die Buchstaben zu ihm gewandt sind.

2. Hat ein Spieler noch kein **erstes Wort** abgelegt, muß er solange **jede Runde** eine neue **zusätzliche** Karte vom Stapel ziehen, bis er ein erstes Wort ablegen konnte — in diesem Fall kann ein Spieler auch mehr als 7 Karten in der Hand haben.

3. Nachdem ein Spieler ein erstes Wort abgelegt hat, kann er in den folgenden Runden jeweils zwischen diesen 2 Möglichkeiten wählen:

a) Möchte ein Spieler ein oder mehrere Wörter ablegen oder „rauben“ (siehe auch Abschnitt: „Rauben“), dreht er die Sanduhr um und beginnt damit seinen Zug. Der Spieler hat für seinen Zug solange Zeit, bis die Sanduhr abgelaufen ist — also etwa 1 Minute.

Ist es einem Spieler nicht möglich, innerhalb dieser Zeit zumindest ein gültiges Wort abzulegen, muß er eine neue zusätzliche Karte vom Stapel ziehen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Er kann also mehr als 7 Karten in der Hand haben.

b) Anstatt Karten abzulegen oder zu „rauben“, kann ein Spieler auch auf seinen Zug verzichten, also aussetzen und eine neue zusätzliche Karte vom Stapel ziehen — in diesem Fall muß die Sanduhr natürlich nicht umgedreht werden. Auch in diesem Fall kann er mehr als 7 Karten haben.

4. Hat ein Spieler in seinem Zug Karten abgelegt, muß er danach sein Blatt wieder auf **sieben** Karten ergänzen. Egal, wie viele Karten der Spieler abgelegt hat, er darf nur auf sieben Karten ergänzen.

Sollte der Spieler nach seinem Zug noch 7 oder mehr Karten besitzen, darf er keine neuen zusätzlichen Karten ziehen.

5. Kann ein Spieler alle Karten seines Blattes auf einmal abspielen, bekommt er einen zusätzlichen Zug. Nachdem er sieben neue Karten aufgenommen hat, macht er sofort diesen weiteren Zug und hat dabei wieder die Wahl zwischen den beiden Möglichkeiten „Ablegen“ oder „Aussetzen“ (siehe auch „Spielablauf“ — Punkt 3 weiter oben).

Kann der Spieler erneut alle Karten ablegen, erhält er einen weiteren Folgezug, usw. Für diese Folgezüge hat der Spieler wieder jeweils 1 Minute Zeit, er darf also die Sanduhr erneut umdrehen und ablaufen lassen.

6. Sollte die Sanduhr mitten im Spielzug eines Spielers ablaufen, darf er diese Aktion noch zu Ende führen.

Beispiel: Spieler B hat bereits einen von drei Buchstaben in ein Wort eingefügt, als die Sanduhr abläuft. Er darf die anderen beiden Buchstaben auch noch einfügen. Sein Zug endet erst, nachdem er die begonnene Aktion abgeschlossen hat.

Anmerkung: Sollten die Spieler bereits so erfahren sein, daß regelmäßig noch sehr viel Sand in der Uhr verbleibt, können die Spieler auch darauf verzichten diese zu verwenden. Es genügt, wenn einer der Spieler mit dem Sekundenzeiger seiner Uhr bei größeren Aktionen mitstoppt.

Es hat sich jedoch gezeigt, daß vor allem bei Kindern und noch ungeübteren Spielern die Sanduhr von Vorteil ist, da alle Spieler sehen, wieviel Zeit für einen Spielzug noch vorhanden ist.

Rauben:

Ein Spieler, der bereits ein erstes Wort abgelegt hat, darf auch Buchstaben aus eigenen oder fremden Wörtern rauben. Für das Rauben von Buchstaben gelten folgende Regeln:

1. Ein Spieler darf nur dann Buchstaben aus einem Wort rauben, wenn die übrigen bleibenden Buchstaben noch immer ein Wort aus zumindest drei Buchstaben ergeben.

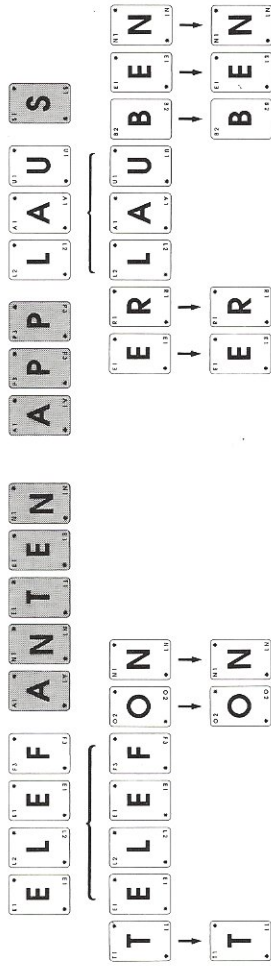
Beispiel: Das Wort WORT liegt vor Spieler A auf dem Tisch. Spieler B raubt das „W“ — vor Spieler A verbleibt das neue Wort ORT.

2. Die geraubten Buchstaben müssen sofort in einem neuen Wort verwendet werden. Geraubte Buchstaben dürfen nicht in das Blatt des Spielers aufgenommen werden; man darf auch keine dieser Buchstaben an bereits auf dem Tisch liegende Wörter anfügen.

3. Die „goldene“ Regel: Bildet ein Spieler mit geraubten Buchstaben ein neues Wort, muß er zumindest dieselbe Anzahl neue Buchstaben aus seinem Blatt hinzufügen.

Beispiel: Spieler A hat das Wort WEICH vor sich auf dem Tisch liegen. Er entfernt das „W“ und das „E“ — es verbleibt das Wort ICH auf dem Tisch. Der Spieler fügt nun zu den geraubten Buchstaben aus seinem Blatt noch das „R“ und „T“ hinzu, und bildet das neue Wort WERT.

4. Es dürfen auch Buchstaben mitten aus Wörtern geraubt werden, jedoch darf die Reihenfolge der auf dem Tisch verbleibenden Karten nicht verändert werden. Sie müssen auch nach dem Raub ein sinnvolles Wort ergeben.



Beispiel:

1. Spieler A hat das Wort TELEFON vor sich liegen. Spieler C raubt daraus das „E“, „L“, „E“ und „F“ — es verbleibt das Wort TON vor Spieler A. Spieler C fügt nun zu den geraubten Karten die Buchstaben „A“, „N“, „T“, „E“ und „N“ aus seinem Blatt hinzu und bildet so das neue Wort ELEFANTEN.

2. Spieler B hat das Wort ERLAUBEN vor sich auf dem Tisch liegen. Er raubt die Buchstaben „L“, „A“ und „U“ — es bleibt das Wort ERBEN auf dem Tisch liegen. Nun fügt er zu den geraubten Karten die Buchstaben „A“, „P“, „P“ und „S“ aus seinem Blatt hinzu — es entsteht das neue Wort APPLAUS.

5. Es ist auch erlaubt, ganze Wörter zu rauben, solange der Spieler zumindest dieselbe Anzahl neuer Buchstaben aus seinem Blatt hinzugefügt.

Beispiel: Spieler A raubt das Wort EIS von Spieler B. Mit seinen Buchstaben „E“, „I“, „T“ und „Z“ und dem geraubten Wort bildet er das neue Wort EISZEIT.

Raubt ein Spieler ein ganzes Wort, darf er dessen Buchstaben jedoch nicht in ihrer Reihenfolge verändern. Er darf aber zwischen die geraubten Buchstaben neue aus seinem Blatt einfügen.

Beispiel: Spieler A könnte, statt wie in obigem Beispiel EISZEIT, auch die Worte WEITERS oder WENIGSTENS bilden, jedoch nicht SIEDEN oder SALBEI, da die Reihenfolge der Buchstaben, im Vergleich zum ursprünglichen Wort, verändert würde.

6. Man darf in seinem Zug auch aus mehreren Wörtern Buchstaben rauben. Die „goldene“ Regel gilt jedoch auch in diesem Fall und wird entsprechend erweitert:

Benutzt ein Spieler Buchstaben, die er aus einem oder mehreren Wörtern geraubt hat, muß er zumindest dieselbe Anzahl neue Buchstaben aus seinem Blatt hinzufügen.

7. Die Spieler dürfen neue Buchstaben aus ihrem Blatt an bereits auf dem Tisch liegende eigene oder fremde Wörter an- oder einfügen.