

Ein Wort mit 3 Buchstaben zählt 1 Punkt  
 Ein Wort mit 4 Buchstaben zählt 2 Punkte  
 Ein Wort mit 5 Buchstaben zählt 4 Punkte  
 Ein Wort mit 6 Buchstaben zählt 6 Punkte  
 Ein Wort mit 7 Buchstaben zählt 8 Punkte  
 Ein Wort mit 8 oder mehr Buchstaben zählt 10 Punkte.

QU, CH, CK, ST gelten als zwei Buchstaben, SCH als drei.

Bei Spielrunden mit Kindern kann die Wertung folgendermaßen abgeändert werden:  
 Worte, die von mehreren Spielern aufgeschrieben wurden, werden nicht gestrichen, sondern unabhängig von der Buchstabenanzahl mit jeweils 1 Punkt bewertet.

## Ende des Spiels

Gewinner ist der Spieler, der nach einer vereinbarten Zahl von Runden die höchste Gesamtpunktzahl vorweisen kann.

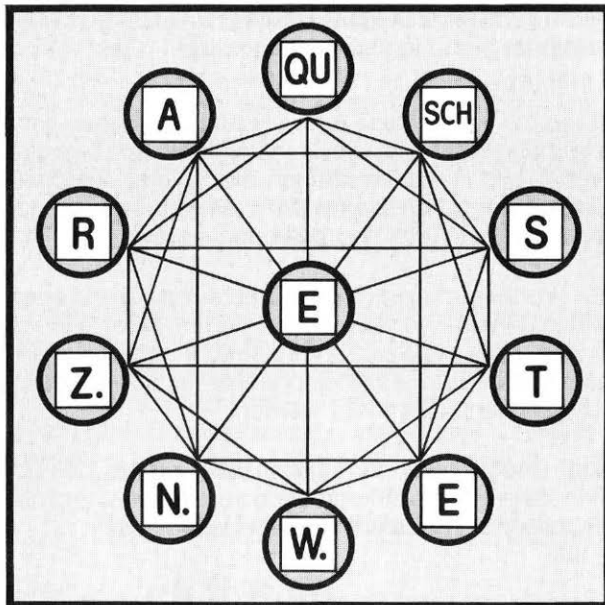
© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



# Wort- wirbel

Das quirlige Spiel mit Wörtern



Beispiel: Aus dieser Aufstellung können folgende Wörter gebildet werden

QUERE	SET	NEST	RESTE
TEER	WESTEN	NERZ	SCHAR
SEE	WESTE	TERZ	SCHERZEN
WESEN	SCHERZ	TEE	SCHAREN
SCHERE	ERZ	AESTE	WASCHEN
REST	QUARZ	ESCHE	
TEST	ZAR	ASCHE	

Autor: Tom Werneck

---

### **Buchstabenspiel**

Für beliebig viele Mitspieler ab 10 Jahren

#### **Inhalt:**

- 1 Spielplan,
  - 10 weiße Buchstabenwürfel,
  - 1 gelber Buchstabenwürfel,
  - 1 Anleitung
- 

## **Ziel des Spiels**

Die Spieler versuchen, aus den gewürfelten Buchstaben möglichst viele und lange Wörter zu bilden.

---

## **Vorbereitung**

Jeder Spieler benötigt ein Blatt Papier und einen Schreibstift.

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.

Einer der Spieler wirft den gelben Buchstabenwürfel und legt ihn - mit dem gewürfelten Buchstaben nach oben - auf das Mittelfeld des Spielplans.

---

Nun würfelt ein Mitspieler mit einem normalen, weißen Buchstabenwürfel. Dieser Würfel wird ebenfalls mit dem geworfenen Buchstaben nach oben auf ein beliebiges Außenfeld gelegt. Anschließend würfelt der Reihe nach jeder Spieler mit einem weiteren Würfel und legt ihn im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Außenfeld.

---

## **Spielregel**

Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler über die Zeitdauer, während der Wörter gebildet werden dürfen (zum Beispiel fünf Minuten).

Sobald der letzte Würfel auf den Spielplan gelegt wurde, beginnt die Wortsuche.

Jeder Spieler versucht jetzt, Wörter mit den gewürfelten Buchstaben zu bilden und auf seinem Blatt aufzuschreiben. Die Wörter müssen mindestens drei Buchstaben haben. Dabei können nur solche Buchstaben zu einem Wort zusammengefügt werden, zwischen denen eine direkte Verbindungslinie verläuft. Jeder Buchstabe darf beliebig oft in einem Wort verwendet werden, d.h. man darf, wenn es die Verbindungen erlauben, beliebig oft zu diesem Buchstaben zurückkehren. Dabei muß jedoch immer die Bedingung erfüllt sein, daß zu dem vorhergehenden Buchstaben eine direkte Verbindungslinie vorhanden ist. Der gleiche Buchstabe darf also nicht zweimal direkt hintereinander benutzt werden.

Diese Zusammenstellung ist nicht vollständig; weitere Wörter sind möglich.

Wenn die vorhandene Auswahl an Buchstaben sehr ungünstig erscheint, d.h. wenn sich nur sehr wenige Wörter bilden lassen können die Spieler entscheiden, ob der ganze Wurf wiederholt wird oder ob nur jeder zweite Würfel neu geworfen werden soll.

Zur Wortbildung zugelassen sind nur solche Wörter, die in einem Wörterbuch zu finden sind, z.B. im Duden. Falls die Spielrunde es nicht anders vereinbart, sollten Orts- und Personennamen sowie Abkürzungen nicht verwendet werden.

Auch Beugungsformen sind zulässig, z.B. sie „GEHT“. Man kann einschränkend auch vereinbaren, daß nur Hauptwörter (Substantive) zugelassen sind.

---

## **Punktwertung**

Nach Ablauf der Zeit darf kein neues Wort mehr geschrieben werden. Die Spieler vergleichen ihre gefundenen Wörter und notieren sich ihre Punkte.

Jedes Wort, das auch ein anderer Spieler aufgeschrieben hat, wird ausgestrichen und zählt 0 Punkte.