

# WONDERWORD

## 2 BIS 5 SPIELER / AB 12 JAHREN / 30 MINUTEN

WonderWord lässt uns die Dinge aus einem anderen Blickwinkel sehen – ein unterhaltsames Spiel für alle voller Überraschungen.

### SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, die von den Mitspielern gebildeten Wörter zu erraten, beginnend mit dem letzten Buchstaben. Punkte gibt es für den, der das Wort errät, und für den, der es gebildet hat. Wer zuerst 24 Punkte erreicht, gewinnt.

### SPIELMATERIAL

- 110 Buchstabenkarten, Konsonanten und Vokale in unterschiedlicher Farbe
- 30 Streichhölzer
- 1 Spielregel
- Papier und Stift werden zusätzlich benötigt

### SPIELVERLAUF

- Schreiben Sie die Namen aller Mitspieler auf. Jeder bekommt 5 Streichhölzer. Mischen Sie die Karten und teilen Sie verdeckt an jeden Mitspieler 8 Karten aus. Die Spieler nehmen die Karten auf die Hand und bilden aus den Buchstaben ein Wort. Dazu müssen nicht alle 8 Karten verwendet werden. Dann legen Sie die Karten, aus denen das Wort gebildet wurde, verdeckt vor sich ab, und zwar so, dass das Wort in Leserichtung Ihrer Mitspieler zu liegen kommt. Das heißt, der erste Buchstabe Ihres Wortes steht auf dem Kopf und liegt von Ihnen aus rechts. Karten, die nicht verwendet werden, kommen zur Seite. Jeder Spieler hat nun 5 Versuche, um alle Wörter einer Spielrunde zu erraten. Man beginnt mit dem Wort des jüngsten Mitspielers. Dieser deckt den letzten Buchstaben seines Wortes (von ihm aus gesehen ganz links) auf.
- Möchte ein Spieler raten, spricht er das Wort einfach laut aus. Jeder Rateversuch kostet aber 1 Streichholz, das in die Tischmitte gelegt wird.
- Wird das Wort nicht erraten, wird der nächste Buchstabe aufgedeckt (der vorletzte des Wortes). Nun sind zwei Buchstaben bekannt, und die Mitspieler dürfen erneut raten.
- Möchte kein Mitspieler einen Tipp abgeben, wird die nächste Buchstabenkarte umgedreht.
- Ist das Wort des jüngsten Spielers erraten, kommt dasjenige des nächsten an die Reihe. So wird ein Wort nach dem anderen, Buchstabe um Buchstabe aufgedeckt, bis kein Spieler mehr Streichhölzer übrig hat. Die Punkte werden notiert, sobald ein Spieler ein Wort erraten hat oder alle Spieler ihre Streichhölzer aufgebraucht haben. Am Ende der Runde werden die Karten neu gemischt, alle Mitspieler erhalten wieder 8 Karten und 5 Streichhölzer und die nächste Runde kann beginnen. Das Amt des Startspielers wechselt im Uhrzeigersinn.

Aufgepasst:

- Alle Wörter müssen in gängigen Wörterbüchern zu finden sein, es sei denn die Spieler vereinbaren etwas anderes.
- Alle Mitspieler können frei entscheiden, ob sie weiterspielen oder die Streichhölzer für später behalten möchten.

- Umlaute (ä, ö, ü) und Diphthonge (ei, au, äu, eu, ai, ui) sind nicht als eigenständige Buchstabenkarten enthalten. Sie werden aus den vorhandenen Vokalen folgendermaßen zusammengesetzt: ae, oe, ue, ei, au, aeu, ai und ui.
- Kann ein Spieler aus seinen 8 Karten kein Wort bilden, darf er alle zurücklegen und durch 8 neue Karten vom Stapel ersetzen.

## PUNKTEVERGABE

- Jeder Buchstabe zählt 1 Punkt. Ein Wort aus 6 Buchstaben bringt also 6 Punkte ein. Der Spieler, der das Wort gebildet hat, und der, der es erraten konnte, teilen sich die Punkte.
- Die Punktzahl hängt von der Anzahl der aufgedeckten Buchstaben ab. Der Spieler, der das Wort gebildet hat, erhält 1 Punkt für jeden Buchstaben, der aufgedeckt war, als das Wort erraten wurde.
- Der Spieler, der es erraten hat, erhält umgekehrt 1 Punkt für jeden noch nicht aufgedeckten Buchstaben.
- Wenn die Spieler keine Streichhölzer mehr haben, dreht der Spieler, der das Wort gebildet hat, die restlichen Buchstabenkarten um und deckt so das ganze Wort auf. In diesem Fall erhält er automatisch 1 Punkt für jeden Buchstaben des Wortes. Die Punkte werden nach jeder Runde auf dem Zettel notiert.

## BEISPIEL

Ein Spieler hat ein Wort aus 7 Buchstaben gebildet, z.B. LEXIKON. 4 Buchstaben wurden erst aufgedeckt (L-K-O-N), aber kein Spieler hat mehr Streichhölzer zur Verfügung. Der Spieler deckt die restlichen 3 Karten seines Wortes auf (L-E-X) und bekommt 7 Punkte. Aufgepasst! Wenn es ein Wort nicht gibt oder es falsch geschrieben ist, verliert der Spieler, der es gebildet hat, 1 Punkt für jeden Buchstaben, egal ob das Wort erraten wurde oder nicht.

## ENDE DES SPIELS

Wer zuerst 24 Punkte erreicht, gewinnt.

## VARIANTEN

Sie können auch folgende Variante spielen: Fangen Sie mit dem ersten Buchstaben jedes Wortes an! Oder, wenn Sie es anspruchsvoller lieben, geben Sie jedem Mitspieler 10 oder 12 Karten.