



Spielregel



WÖRTERKLAUER

Ein zweifarbiges Kreuzwortspiel für 2 Personen
ab 10 Jahren von Alex Randolph

Spielmaterial

96 zweifarbige Buchstabenkärtchen, 1 Leinenbeutel,
1 Sanduhr

Box oder Beutel

Bei den meisten Buchstabenspielen werden Kärtchen oder Spielsteine aus einem Beutel gezogen, wofür man zwei Hände benötigt.

Wir finden es praktischer die Kärtchen direkt aus einer Vorratsbox zu ziehen, die neben der Spielfläche steht. Der Schachtelboden mit seinem extra hohen Rand erfüllt diesen Zweck ausgezeichnet.

Im mitgelieferten Leinenbeutel können Sie den Buchstabenatz platzsparend verstauen und überall dort hervorholen, wo Zeit zum Spielen und ein Tisch vorhanden sind. Während der Partie werden die Kärtchen dann ganz klassisch aus dem Beutel heraus nachgezogen.

Spielidee

Die Spieler bilden Wörter aus einzelnen Buchstaben-kärtchen.

Die Kärtchen zeigen den gleichen Buchstaben auf Vorder- und Rückseite, einmal in rot, einmal in schwarz. Jeder Spieler übernimmt eine Farbe. Wer an der Reihe ist legt möglichst viele Wörter in seiner Farbe.

In jedem Zug geht es um Alles oder Nichts – am Ende muss mindestens ein Buchstabe der eigenen Farbe mehr im Feld liegen als in der Farbe des Mitspielers.

Aber – und das ist das Hauptelement des Spiels – einmal gebildete Wörter sind nicht von Dauer. Sie können vom Mitspieler verändert und damit „geklaut“ werden.

Wem es gelingt, durch Austauschen oder Hinzufügen von Buchstaben einem bereits gelegten Wort eine neue Bedeutung zu geben, darf *a//e* Buchstaben dieses Wortes umdrehen, so dass aus einem roten ein schwarzes Wort wird oder umgekehrt.

Beispiel nächste Seite.

Beispiel: Schwarz hat das Wort **S O C K E** gelegt. Rot ersetzt das **S** durch ein **L**, bildet damit den neuen Begriff **L O C K E** und darf alle Buchstaben auf rot drehen. Schwarz kann das Wort im nächsten Zug zurückerobern indem er mit einem angesetzten **G** aus der **L O C K E** eine **G L O C K E** macht usw.

Spielvorbereitung

Die Buchstabenkärtchen werden in der Schachtel (oder im Säckchen) bereitgestellt. Die Spieler entscheiden sich für ihre Buchstabenfarben. Die Spielfeldgröße wird festgelegt.

Spielfeldgröße

Die Buchstaben werden nicht auf einem Spielplan gelegt, sondern auf einer beliebigen freien Fläche. Dabei zählt jedes Buchstabenkärtchen als ein einzelnes Feld. Vor der Partie wird vereinbart, wie groß die Ausdehnung des (quadratischen) Spielfeldes sein soll. Es empfehlen sich Größen von 7 x 7 bis maximal 12 x 12 Feldern. Je größer das Feld, desto länger die Spieldauer.

Die Sanduhr

Wenn Spieler die Nachdenkzeit auf 3 Minuten begrenzen möchten, können sie die Sanduhr einsetzen. Die nachfolgende Regel geht von einer Spielweise *ohne* Sanduhr aus.

Der Pool

Im Unterschied zu anderen Kreuzwortspielen, bei denen jeder Spieler seinen eigenen, verdeckten Buchstabenvorrat besitzt, gibt es bei WÖRTERKLAUER einen offenen Pool für beide Spieler.

Spielweise

Der Anfangsspieler zieht 12 Buchstaben aus der Box und legt sie offen auf den Tisch. Befindet sich kein Vokal darunter, sortiert der Spieler vier Buchstaben aus und legt sie zur Seite. Dann zieht er vier neue Buchstaben aus der Box und gibt die vier aussortierten Kärtchen wieder in die Box zurück.

Der Spieler legt jetzt mit den gezogenen Buchstaben so viele Wörter wie er kann, natürlich in seiner Farbe. (Es empfiehlt sich, die Kärtchen mit einem kleinen Abstand zu legen, da sie im Spielverlauf immer wieder ausgetauscht oder umgedreht werden.)

Die Wörter können waagrecht oder senkrecht angeordnet sein. Jedes neu gelegte Wort muss sich mit mindestens einem bereits gelegten Wort kreuzen, also mindestens einen Buchstaben mit einem anderen Wort gemeinsam haben. Überall, wo Buchstaben direkt nebeneinander liegen, muss sich ein Wortsinn ergeben.

Wenn der Spieler nicht mehr legen kann, ist sein Zug beendet. Die Buchstaben, die er nicht verwendet hat, bleiben im offenen Pool.

Der Mitspieler zieht nun aus der Box so viele Buchstaben nach, bis wieder 12 Kärtchen offen auf dem Tisch liegen. Auch hier gilt: ist kein Vokal darunter, werden vier Kärtchen zur Seite gelegt und vier neue gezogen. Der Spieler versucht jetzt ebenfalls, möglichst viele neue Wörter in seiner Farbe auszulegen und bereits gelegte Wörter in der Farbe des Mitspielers durch Bedeutungsveränderung zu klauen (auf die eigene Farbe zu drehen).

Am Ende seines Zuges muss der aktive Spieler die Führung übernommen haben, das heißt, von seiner Farbe muss mindestens ein Buchstabe mehr im Spielfeld liegen als von der Farbe des Mitspielers.

Hat der Spieler die Buchstabenmehrheit erreicht und möglichst viele Kärtchen angelegt, wechseln die Rollen erneut. Dieser Modus bleibt für den Rest der Partie unverändert.

Letzte Rettung

Einmal pro Partie darf jeder Spieler den Tausch-Joker einsetzen. Dafür darf er aus einem kompletten Pool von 12 Kärtchen bis zu 6 Kärtchen seiner Wahl aussortieren und zur Seite legen. Dann zieht er entsprechend viele neue Kärtchen nach und gibt die Aussortierten zurück in die Box.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn es einem Spieler nicht gelingt, die Führung zu übernehmen, d.h. mindestens einen Buchstaben mehr im Feld zu haben als sein Mitspieler, welcher damit die Partie gewonnen hat.

Definitionen / Grundsatzregeln

Gültige Wörter

Gestattet sind alle Wörter, die im Duden geführt werden. Nicht gestattet sind Orts- und Personennamen, Wörter aus Fremdsprachen und Abkürzungen aller Art. Verben sind nur in der Grundform zugelassen (GEHEN), nicht in gebeugter Form (GING, GEGANGEN, GEHE, GEHEND etc.). Umlaute werden mit Doppelvokalen (ae oe ue) gebildet.

Bedeutungsänderung

Um das Wort eines Mitspielers zu klauen (Farbwechsel), muss dessen inhaltliche Bedeutung tatsächlich verändert werden. Die Veränderung von HUND zu HUNDE ist ebenso wenig ausreichend wie die von LIEBE zu LIEBEN. In beiden Fällen darf der Spieler nur den neu angehängten Buchstaben in seiner Farbe legen (HUNDE/LIEBEN).

Gleiche Wörter

Die Veränderung eines Wortes muss immer wieder zu einem neuen Begriff führen. Die „Rückkehr“ zu einem Wort, das an der gleichen Stelle bereits gelegt wurde ist ausgeschlossen. An einer anderen Stelle im Spielfeld darf dasselbe Wort natürlich ein zweites Mal auftauchen.

Wie man Wörter klaut

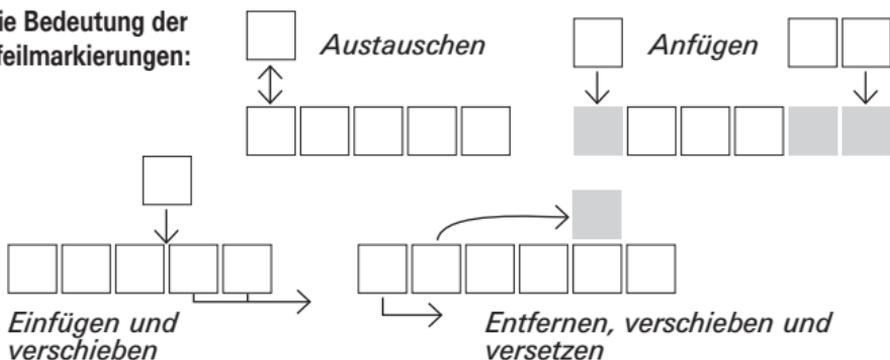
Bereits gelegte Wörter können in ihrer Bedeutung verändert werden, indem man einzelne Buchstaben austauscht, hinzufügt oder entfernt.

Auf den folgenden Seiten werden die verschiedenen Klautechiken an Hand von Beispielen dargestellt.

Um sich mit der Spielweise vertraut zu machen ist es zunächst ausreichend die Regeln anzuwenden, die auf den grünen Seiten beschrieben werden.

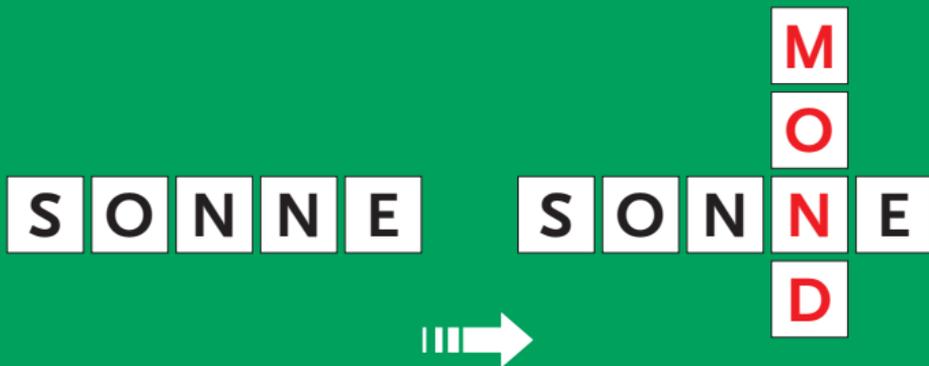
Wer zusätzliche Klautechiken in sein Repertoire aufnehmen aufnehmen möchte findet auf den blauen, violetten und roten Seiten immer anspruchsvollere Möglichkeiten Wörter zu verändern und zu bilden.

Die Bedeutung der
Pfeilmarkierungen:



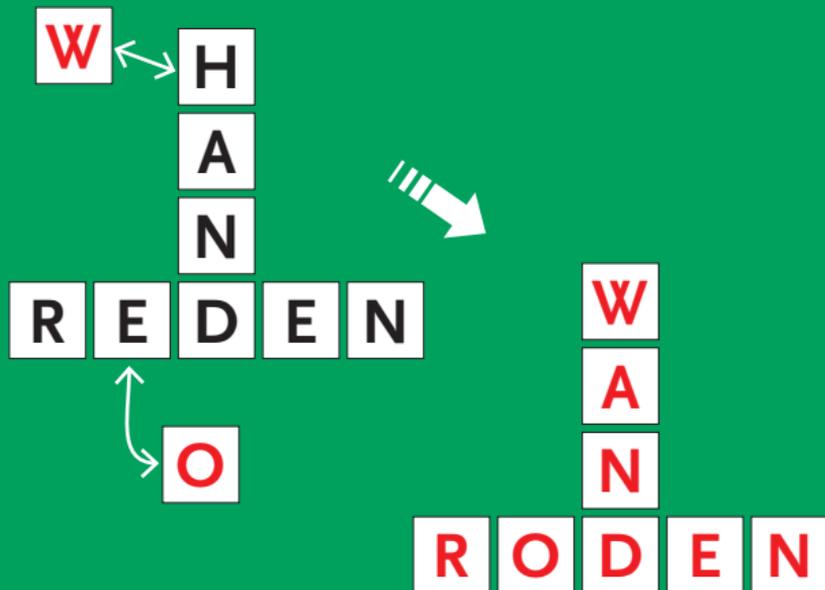
EINEN BUCHSTABEN KLAUEN

So geht's los ...



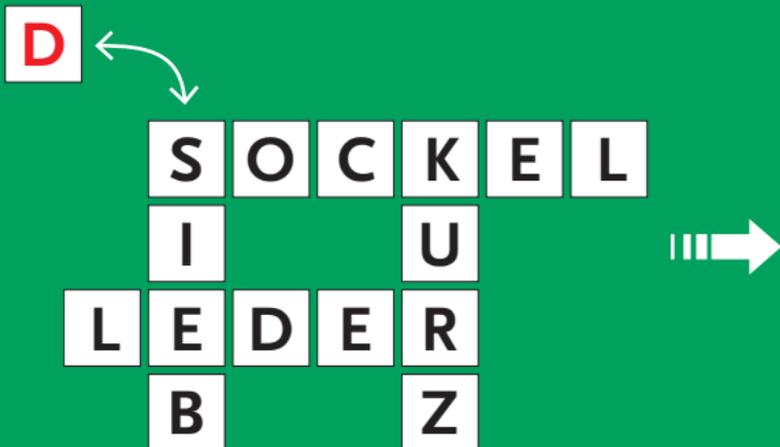
Kreuzt ein neugebildetes Wort ein bereits gelegtes (andersfarbiges) Wort, wird der gemeinsame Buchstabe auf die neue Farbe umgedreht.

AUSTAUSCHEN VON BUCHSTABEN



Maximal *ein* Buchstabe des Stammwortes darf durch einen Buchstaben aus dem Pool ersetzt werden.
Entnommene Buchstaben gehen in den Pool zurück.

SONDERFALL / ZWEIFACHER BUCHSTABENTAUSSCH



Wird ein Buchstabe ersetzt in dem sich zwei Wörter kreuzen, darf in einem der beiden Wörter ein weiterer Buchstabe ersetzt werden.

Rot tauscht zwei Buchstaben aus und klaut zwei von vier Wörtern.

Wie man Wörter klaut

LEVEL I



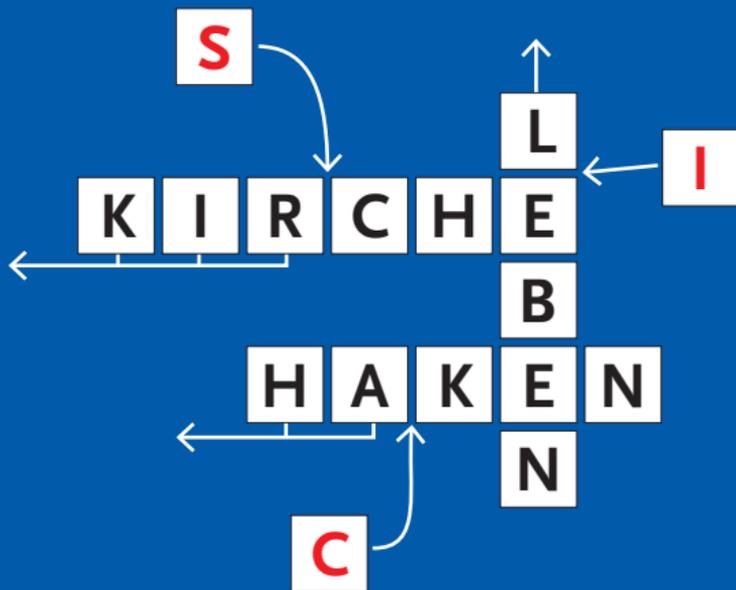
ANFÜGEN VON BUCHSTABEN



Ein oder mehrere Buchstaben aus dem Pool dürfen an Anfang oder Ende des Stammworts angesetzt werden.

Es ist erlaubt, an ein und dem selben Wort einen Buchstaben zu tauschen und zusätzlich weitere Buchstaben anzusetzen.

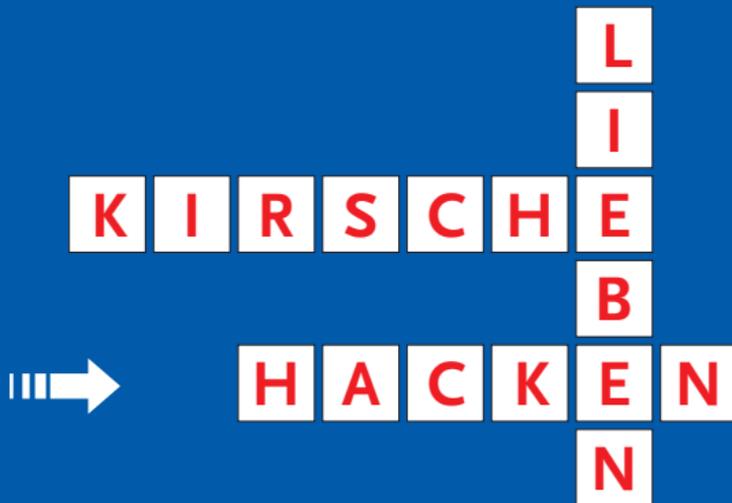
EINFÜGEN VON BUCHSTABEN



Maximal ein Buchstabe darf ins Stammwort eingefügt werden. Voraussetzung ist, dass das dafür nötige Verschieben von anderen Buchstaben auf dem Spielfeld möglich ist.

Wie man Wörter klaut

LEVEL II



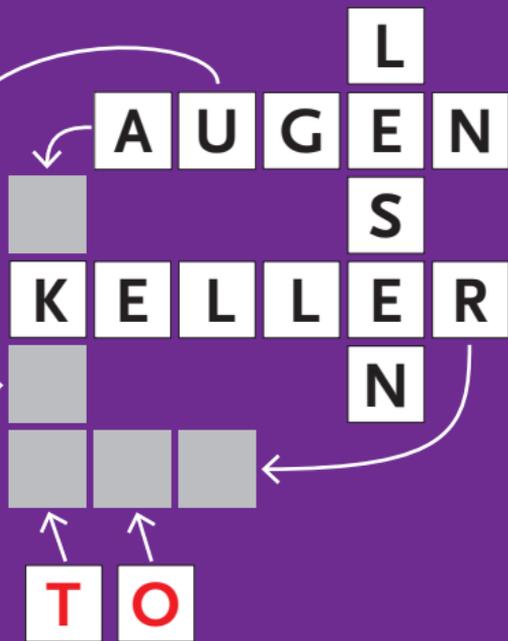
Rot fügt drei Buchstaben aus dem Pool ein und klaut damit drei Wörter.

ENTFERNEN VON BUCHSTABEN

Es ist erlaubt, einen oder mehrere Buchstaben aus dem Stammwort zu entfernen. Dabei gelten folgende Bedingungen:

A: Durch das Entfernen von Buchstaben muss sich eine neue Bedeutung des Stammwortes ergeben.

B: Durch das Entfernen von Buchstaben dürfen keine Teile des Buchstabenfeldes abgetrennt werden.



C: Entfernte Buchstaben müssen direkt dafür verwendet werden, neue Begriffe zu bilden, sie dürfen nicht in den Pool zurückgegeben werden.

Wie man Wörter klaut

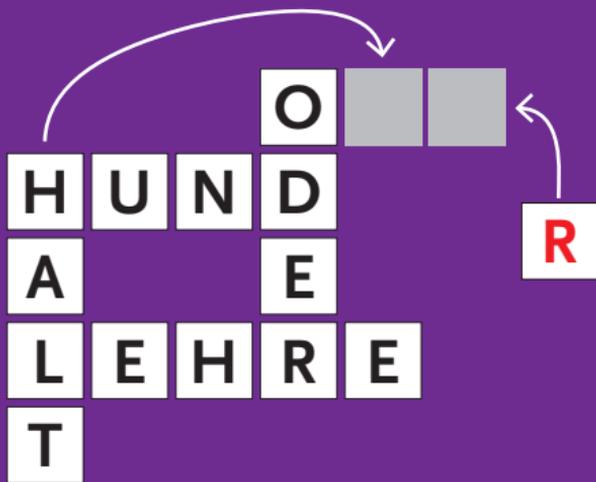
LEVEL III



Es ist erlaubt, mit entfernten Buchstaben und anderen Buchstaben aus dem Pool neue Begriffe zu bilden.

Im Beispiel entfernt und versetzt Rot drei Buchstaben und fügt zwei Buchstaben aus dem Pool an.

ENTFERNEN VON BUCHSTABEN / SONDERFALL



Es ist erlaubt, miteinander verbundene Stammwörter durch das Entfernen von Buchstaben zu trennen, wenn dadurch neue Begriffe entstehen und die entfernten Buchstaben regelgerecht wieder eingebaut werden.



Rot entfernt und versetzt einen Buchstaben und fügt einen Buchstaben aus dem Pool an. Rot klaut damit zwei Wörter und bildet ein neues Wort.

AUFLÖSEN VON WÖRTERN



Es ist erlaubt, bereits gelegte Wörter vollständig aufzulösen und die Buchstaben an anderer Stelle zu neuen Begriffen zusammenzusetzen.

Das Spielfeld darf unter Zuhilfenahme aller beschriebenen Klautechniken umgestaltet werden.



Am Ende des Zuges müssen alle Buchstaben wieder regelgerecht verbaut sein und alle Wörter eine sinnvolle Bedeutung haben.

Rot löst fünf Wörter auf und bildet mit zwei Buchstaben aus dem Pool fünf neue Wörter.

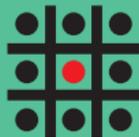
Gestaltung und Regelbearbeitung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial und Fertigung: Ludofact

© **2015 Alex Randolph Games LLC /
Smart Cookie Games UG**

© **2015 by Steffen • Spiele**
Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de