

# LeTraMix

## Inhalt

- 1 Spielanleitung
- 13 Würfel
- 1 Würfelbecher
- 1 Sanduhr

## Spielablauf

Ein Spieler wird zum Startspieler bestimmt. Er würfelt mit allen 13 Würfeln. Sobald er den Becher ausschüttet, beginnt die Sanduhr zu laufen. Bei keinem oder nur einem Vokal darf noch einmal gewürfelt werden, währenddessen läuft aber die Sanduhr weiter!

Aus den gewürfelten Buchstaben muss der Spieler nun Worte bilden. Er legt sie nach Kreuzworträtselart aus. Damit es keinen Streit gibt, sind nur Worte erlaubt, die auch im Lexikon zu finden sind; Eigenschöpfungen, Eigennamen, Abkürzungen, Dialekt- und Fremdwörter sind also nicht gestattet!

Die Rautenseite auf dem Würfel ist der Joker. Der Joker kann jeden Buchstaben ersetzen, wird jedoch nicht gewertet. Wird der Joker verwendet, muss er, sobald ein zweites Wort daran gelegt wird, denselben Buchstaben ersetzen. Der Joker kann in den beiden Worten also nicht zwei verschiedene Bedeutungen haben. Während die Sanduhr läuft, können alle Würfel beliebig umgelegt werden. Ist die Sanduhr abgelaufen, muss der Spieler sofort aufhören und seine Würfelauslage werten.

## Wertung

Jedem Buchstaben ist ein bestimmter Zahlenwert zugeordnet. Der Joker zählt null Punkte. Ist die Sanduhr abgelaufen werden die einzelnen Zahlen der waagrecht und senkrecht gelegten Wörter zusammengezählt. Buchstaben, die sowohl horizontal als auch vertikal verwendet werden, werden bei der Wertung auch zweimal gezählt.

Die Werte der nicht benutzten Würfel werden ebenfalls addiert und dann vom Ergebnis der verwendeten Würfel abgezogen (siehe Beispiel).

<b>N<sub>1</sub></b>						
<b>A<sub>1</sub></b>			<b>R<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>	<b>S<sub>1</sub></b>	<b>E<sub>1</sub></b>
<b>H<sub>2</sub></b>	<b>E<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>6</sub></b>				
Waagrecht	14 Punkte		<b>I<sub>1</sub></b>	<b>B<sub>3</sub></b>		
Senkrecht	9 Punkte					
		23 Punkte	<b>M<sub>3</sub></b>			
– unbenutzter Stein		3 Punkte				
<b>Insgesamt:</b>		<b>20 Punkte</b>				

Nachdem der erste Spieler seinen Wurf gewertet hat und die Punkte notiert hat, werden alle Würfel wieder in den Becher zurückgelegt, und der Mitspieler zu seiner Linken ist an der Reihe.

## Spielende

Gewinner des Spieles ist, wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden die höchste Punktzahl erreicht hat. Es ist möglich, die Spieldauer beliebig zu begrenzen oder eine bestimmte Punktzahl festzulegen, die vom Gewinner erreicht werden soll (z. B. 200). Eine Spielrunde muss jedoch, auch wenn die Punktzahl von einem Spieler bereits erreicht wurde, zu Ende gespielt werden, damit niemand benachteiligt wird. Haben mehrere Spieler in einer Runde die festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt, wer die meisten Punkte darüber hinaus erzielen konnte.

## Einzelspiel

Um den persönlichen Wortschatz zu trainieren, lässt sich LetraMix auch gut alleine spielen. Dann gilt es, möglichst alle der 13 Würfel als Wortketten zu verbauen.

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin

