

I A B R A H A M I & E N E T Z



## Inhalt

- | Spielgerät
- 110 | Karten
- | Timer
- | Wertungsblock
- | Bleistift



## Ziel des Spiels

Gesucht wird der Buchstabenkünstler: Die Spieler legen Karten in die Fächer des Spielgerätes und bilden auf diese Weise Wörter. Für lange Wörter und seltene Buchstaben gibt es besonders viele Punkte. Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

## Das Spielgerät

Der ausziehbare Kartenhalter ist das Kernstück des Spiels. In seine Fächer werden die Karten gelegt. Je nach Spielverlauf kann er auf maximal neun Fächer verlängert werden. Es können also Wörter mit höchstens neun Buchstaben gebildet werden. Das Spielgerät ist drehbar, damit das jeweils ausliegende Wort von allen Spielern gut zu sehen ist.

## Die Karten



### Buchstaben und Punkte

Mit Hilfe der Karten werden die Wörter gebildet. Es gibt drei verschiedene Arten von Karten:

Die **Buchstabenkarten** zeigen groß den jeweiligen Buchstaben. Außerdem zeigen sie unten in beiden Ecken, wie viele Punkte diese Karten jeweils wert sind.



Die **Jokerkarten** können von großer Hilfe sein und für jeden beliebigen Buchstaben eingesetzt werden. Liegt eine Jokerkarte allerdings als Platzhalter in einem Fach des Spielgerätes, dann ist ihre Bedeutung festgelegt. Sie steht dann für den Buchstaben, der in dem Wort an dieser Stelle vorkommt. Alle Jokerkarten haben den Wert „1“.

**Joker ersetzen beliebige Buchstaben**

So werden sie auch abgerechnet. Eine Jokerkarte behält ihre Bedeutung so lange, bis sie mit einer anderen Karte abgedeckt wird.



Die **Löschkarten** können unpassende Buchstaben am Beginn und am Ende eines Wortes ausradieren, indem sie einfach darübergelegt werden. Sie helfen zwar, ein neues Wort zu bilden, verkürzen dieses aber. Deshalb haben sie alle den Wert „-2“. In der nächsten Runde darf auf eine Löschkarte wieder eine normale Buchstaben- oder eine

**Loschkarten nur am Wortanfang oder -ende einsetzen**

Jokerkarte gelegt werden. Eine Löschkarte zählt auch für alle folgenden Spieler „-2“, solange sie nicht mit einer Buchstaben- oder Jokerkarte abgedeckt wird!

## Vorbereitung

Das Spielgerät wird zusammengeschoben (= drei Kartenfächer) in die Mitte der Spielfläche gestellt, so dass es für alle Spieler gut zu erreichen ist.

Die Karten werden gut gemischt, jeder Spieler erhält sieben Karten, die er verdeckt aufnimmt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stoß neben das Spielgerät gelegt.

**Jeder bekommt 7 Karten**

Um den Startspieler zu ermitteln, versuchen alle Spieler mit Hilfe ihrer Karten ein Wort **mit drei Buchstaben** zu bilden und legen diese offen vor sich auf den Tisch. Es beginnt dann der Spieler, dessen Wort den höchsten Wert erreicht. Bei gleichwertigen Wörtern beginnt der jüngere Spieler. Der Startspieler erhält die Sanduhr.

**Startspieler ermitteln**

Schließlich wird der beste Rechner der Runde mit der Buchführung beauftragt. Er bekommt den Wertungsblock und den Bleistift, um die Punkte zu notieren.

## Der Spielverlauf

Der Startspieler dreht das Spielgerät zu sich, dreht die Sanduhr um und legt ein Wort mit drei Buchstaben in die drei Kartenfächer des Spielgerätes. Dieses Wort muss nicht unbedingt das Wort sein, mit dem er sich das Startrecht geholt hat!

### **Wort legen in 60 Sek.**

Für das Finden und Ablegen eines Wortes haben alle Spieler immer gleichviel Zeit: Die Sanduhr läuft 60 Sekunden. Wer in dieser Zeit kein Wort mit Hilfe seiner Karten bildet, kann auch nicht punkten.

Wenn die Punkte notiert sind, geht die Sanduhr an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

### **Regeln für Wortbildung im weiteren Spiel**

Liegt erst einmal ein Wort aus, dann gelten immer **dieselben Regeln:**

- Innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit muss der nächste Spieler aus diesem Wort ein neues formen, indem er ausliegende Buchstaben abdeckt und/oder das Wort nach vorn bzw. hinten verlängert. Hierzu wird jeweils das erforderliche Fach aus dem Spielgerät gezogen.
- Jedes neue Wort muss aus mindestens drei Buchstaben bestehen.
- Es muss mindestens ein Buchstabe des vorangegangenen Wortes erhalten bleiben.
- Jedes neue Wort darf um einen Buchstaben länger sein als das vorangegangene. Entsprechend darf jeweils nur ein Fach aus dem Spielgerät ausgezogen werden.

Natürlich kann auch durch das Abdecken eines Anfangs- und/oder Endbuchstabens eines Wortes mit einer Löschkarte ein neues Wort gebildet werden. Unter Beachtung der Spielregeln können auch mehrere Löschkarten in die Fächer gelegt werden, um beispielsweise die Vorsilbe eines Wortes auszuradiieren. Allerdings lohnt sich ein solcher Spielzug in aller Regel nicht, da dann zu viele Punkte für die Löschkarten abgezogen werden müssen.

Nach dem Bilden eines neuen Wortes ergänzt der Spieler seine Karten vom verdeckten Stoß wieder auf sieben. Nach erfolgter Wertung ist dann der nächste Spieler an der Reihe.

**Karten auf 7 ergänzen**

## **Das Aussetzen**

Kann ein Spieler innerhalb des Zeitlimits kein neues Wort mit seinen Karten bilden, erhält er in dieser Runde einen Strich auf der Wertungsliste und zieht eine Karte vom verdeckten Stapel. So kann man zeitweise mehr als sieben Karten auf der Hand haben.

**Aussetzen =  
Karte ziehen**

## **Die Tauschaktion**

Ein Spieler darf vor Beginn seines Spielzuges eine Karte austauschen, indem er eine beliebige Karte unter den verdeckten Stoß schiebt und oben eine neue abnimmt. Danach darf er ganz normal ein Wort bilden, muss allerdings für die Tauschaktion zwei Minuspunkte zahlen. Diese Option darf auch mehrfach hintereinander genutzt werden, kostet allerdings jedes Mal zwei Punkte.

**Kartentausch =  
2 Minuspunkte**

Wichtig ist, dass das Kartentauschen und das Bilden eines Wortes auch innerhalb des Zeitlimits erfolgen muss! Wenn also jemand eine oder mehrere Tauschaktionen durchführt, ohne danach ein neues Wort bilden zu können, erhält er die entsprechenden Minuspunkte und nimmt sich - wie bei der Aussetzen-Regel - eine Karte vom verdeckten Stapel.

## Die Wertung

Jeder Spielzug endet mit einer Wertung für den jeweiligen Spieler.

Hat ein Spieler ein Wort innerhalb der Zeitvorgabe gelegt, so werden alle Punkte der einzelnen Karten, die jetzt auf dem Spielgerät liegen, zusammengezählt und unter seinem Namen notiert.

**Bonuspunkte  
bei drei und  
mehr abgelegten  
Karten**

Außerdem kann ein Spieler einen Bonus kassieren, wenn er zur Bildung eines neuen Wortes mehr als zwei Buchstaben, d.h. also mindestens drei, aus seiner Hand auf das Spielgerät legt. In diesem Fall gibt es für die dritte und jede weitere Karte drei Punkte zusätzlich zu den Wertungspunkten, die sich aus den ausgelegten Karten ergeben.

## Das Spielende

Das Spiel endet,

- wenn der verdeckte Stoß aufgebraucht ist und der erste Spieler alle Karten abgelegt hat - oder
- wenn der verdeckte Stoß aufgebraucht ist und alle Spieler einmal gepasst haben.

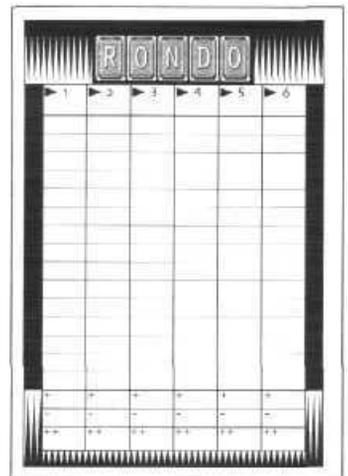
## Die Schlussabrechnung

**Punkte  
addieren, Karten  
auf der Hand  
zählen minus**

Für jeden Spieler werden seine Punkte zusammengezählt und eingetragen.

Dann werden alle Karten, die ein Spieler noch auf der Hand hält, gemäß ihrer Werte zusammengerechnet. Die Vorzeichen spielen hierbei keine Rolle.

Diese Summe wird von der Summe der erreichten Punkte abgezogen. Die Differenz erscheint in der letzten Zeile auf dem Wertungsblock.



## Der Sieger

Gewonnen hat der Buchstabenkünstler, der am Schluss den höchsten Punktestand erreicht hat.

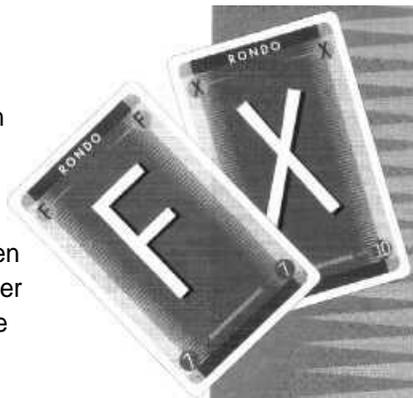
Höchster  
Punktestand =  
Gewinner

## Noch Fragen?

### Welche Wörter sind in dem Spiel erlaubt?

Diese Frage sollte jede Spielrunde zu Beginn des Spiels klären, um spätere Meinungsverschiedenheiten zu vermeiden.

Wir schlagen vor, mit allen gebräuchlichen Wörtern, die im Wörterbuch stehen, und ihren gebeugten Formen zu spielen. Es können aber auch Eigennamen und den Spielern geläufige Ausdrücke zugelassen sein.



### Sind auch Fremdwörter erlaubt?

Wenn die Runde es zulässt, warum nicht?!

### Was tun wir, wenn mehr als sechs Personen mitspielen wollen?

Kein Problem! Ab vier Personen kann RONDO gut in Zweier-teams gespielt werden.

### Kann man RONDO auch einfacher spielen?

Ja! Anfänger dürfen, nach Vereinbarung, einmal pro Spielzug eine beliebige Karte als Löschkarte einsetzen. In diesem Fall legen sie diese Karte mit der Rückseite nach oben in ein Fach des Spielgerätes. Natürlich werden auch dafür zwei Punkte abgezogen. Aber so kann man schwierige Buchstaben loswerden.

© Chee-Ka-Chee B.V./Abrahami-Netz T.V.  
Productions, Amsterdam, Holland.  
Exclusively licensed through Tele Merchandising  
International B.V., Bunschoten, Holland

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg

**No. 273393**