

# Wer knackt die Nuß

*Ein Buchstaben-Würfelspiel von Wolfgang Ecke*

*Für 2 - 5 Spieler ab 10 Jahren*

*Inhalt: 1 Spielplan, 104 Buchstabenplättchen, 24 Silbenplättchen,*

*20 Themenkärtchen, 1 Farbwürfel*

*Ravensburger Spiele Nr. 14.216*

Dieses Spiel wurde nach der gleichnamigen Sendereihe im Deutschen Fernsehen (Radio Bremen) benannt. Sein Autor, Wolfgang Ecke, hat neben vielen Fernseh- und Rundfunkhörspielen auch spannende Detektiv-Jugendbücher geschrieben. Auch in dem vorliegenden Spiel gibt es harte Nüsse für pfiffige Spieler zu knacken.

## *Vorbereitung:*

Die Buchstabenkärtchen werden in beliebiger Mischung auf die Felder des Spielplanes gelegt. Die Doppelbuchstaben (Silben) kommen auf die besonders gekennzeichneten Mittelfelder.

Die Themenkarten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Der jüngste Spieler zieht eine Themenkarte.

## *Ziel des Spieles:*

Jeder Spieler versucht, aus Buchstaben, die er sich erwürfelt, rasch einen Satz — und ist dieser auch noch so klein — zu bilden. Dieser Satz muß in ursächlichem Zusammenhang mit der Themenkarte stehen.

Beispiel: Themengebiet Musik, ausgelegter Satz: „Ich spiele Geige“.

## *Spielregel:*

Es wird reihum gewürfelt. Der jüngste Spieler beginnt. Er darf aus jedem der beiden sich gegenüberliegenden Felder, deren Farben der Würfel zeigt, *je einen* Buchstaben nehmen. Statt insgesamt zwei Buchstaben kann er sich auch *einen* Doppelbuchstaben/Silbe nehmen.

Ist später ein Großfeld leer, darf der Spieler nochmals würfeln. Der Spieler, der zuerst einen sinnvollen Satz gebildet hat, ist Rundengewinner.

## *Punktwertung:*

Rundengewinn 10 Punkte. Zusätzlich dazu zählt jeder Buchstabe des gebildeten Satzes 1 Punkt. Beispiel: ICH SPIELE GEIGE = 14 Punkte, dazu Rundengewinn 10 Punkte = Gesamtpunktzahl 24 Punkte. Doppelbuchstaben/Silben zählen nur als 1 Punkt.

Die übrigen Spieler versuchen nun, aus ihren Buchstaben rasch ein möglichst langes, aber sinnvolles Wort, das nicht mit der Themenkarte übereinstimmen muß, zu bilden. Der Rundengewinner würfelt inzwischen so lange, bis er zweimal rot gewürfelt hat. Damit ist diese Partie beendet. Auch hier ergibt jeder Buchstabe des gelegten Wortes einen Punkt.

Für die nächste Runde werden die Buchstaben wieder in beliebiger Mischung aufgelegt und eine neue Themenkarte gezogen.

Wer knackt die Nuß?

