

**MB**  
**SPIELE**

WORT

**YANTZEE®**

**Spielanleitung**

## Spielanleitung

Ob Sie Wort-Yahtzee\* mit zwei oder mehr Spielern oder allein spielen - es geht immer darum, die höchstmögliche Wertung zu erzielen.

## Inhalt des Spiels

7 Buchstaben-Würfel

Sanduhr

Würfelbecher

Wort-Yahtzee Zählblock

Spielanleitung

## Ziel des Spiels

Im Wettlauf mit der Zeit durch Bildung von Worten mit höchstmöglichen Buchstabenwerten eine höhere Punktzahl zu erzielen als die Gegenspieler.

## Hinweise zum Spiel

Jeder Spieler bekommt eine Zählkarte, in die er seine Wertungen einträgt.

In jedem Durchgang dürfen die Würfel bis zu 3 mal geworfen werden mit dem Ziel, ein Wort oder gar mehrere Wörter zum Sammeln von Punkten zu bilden. Nach spätestens drei Würfeln muß ein Wert oder eine Null in das der Runde entsprechende Kästchen eingetragen werden. Wenn Sie sich in einem Durchgang für die Kästchen bei 'Nur Konsonanten', 'Nur Vokale', 'Yahtzee-Wörter' oder 'Chance' (in der unteren Hälfte) entscheiden, dann muß eine Null in das entsprechende Kästchen in der oberen Hälfte eingetragen werden, das diesem Durchgang entspricht. Ein Spiel besteht aus acht Durchgängen, die **in der richtigen Reihenfolge gespielt werden müssen**. Es sind nur Wörter aus einem Standard Lexikon gestattet. Eigennamen, Abkürzungen, Dialekt und Fremdwörter dürfen nicht verwendet werden. Ein Buchstaben-Würfel zeigt auf einer Seite einen Diamanten. Dieser kann als Buchstabe nach Wahl eingesetzt werden - hat allerdings keinen Wert. Darüberhinaus werden Sie feststellen, daß jeweils einer der Buchstaben A, O und U als Umlaut (Ä, Ö, U) gekennzeichnet ist. Diese Buchstaben dürfen im Spiel nur als Umlaute eingesetzt werden.

## Spielregeln

1. Es wird entschieden, wer das Spiel beginnt, das dann in Uhrzeigerrichtung fortgesetzt wird. Die Sanduhr wird in der Mitte des Tisches aufgestellt.
2. In seinem Durchgang setzt ein Spieler die Uhr in Gang und wirft danach alle 7 Würfel. Dann geht es wie folgt weiter:
  - a. Nach dem ersten Wurf wird eine beliebige Zahl von Würfeln zur Bildung des Wortes oder der Wörter beiseitegelegt. Die übrigen Würfel kommen für den zweiten Wurf in den Becher zurück. Es wird erneut gewürfelt.
  - b. Für den dritten Durchgang wird das Ganze wiederholt - falls das notwendig sein sollte.
  - c. Nach dem dritten Durchgang liegen die Würfel endgültig und müssen gewertet werden.
3. Ein Durchgang muß vor Ablauf der Zeit beendet sein. Wenn das nicht gelingt, muß eine Null in das diesem Durchgang entsprechende Kästchen eingetragen werden.

## Wertung

1. Obwohl nur 8 Durchgänge zu spielen sind, gibt es auf der Zählkarte 12 Kästchen: 5 Kästchen in der oberen Hälfte für zwei-, drei-, vier-, fünf- und sechsbuchstabile Wörter, und 7 Kästchen in der unteren Hälfte für ein-, zwei und drei Wörter plus 'Nur Konsonanten', 'Nur Vokale', 'Yahtzee-Wörter' und 'Chance'.
2. Das Spiel wird von oben nach unten gespielt, beginnend bei Runde 1 und endend bei Runde 8.
3. In jeder beliebigen Runde darf das Kästchen 'Yahtzee-Wörter' belegt werden, vorausgesetzt ein siebenbuchstabiges Wort kann nach dem Würfeln gebildet werden. In dieses Kästchen werden dann 50 Punkte eingetragen und eine Null in das Kästchen der Runde, die gerade gespielt wird.
4. In jeder beliebigen Runde dürfen auch die folgenden Kästchen belegt und gewertet werden - allerdings muß dies vor einem dritten Wurf geschehen:
  - a. 'Nur Konsonanten' - Wenn Sie nach zwei Würfeln 7 Konsonanten geworfen haben, tragen Sie 25 Punkte in das entsprechende Kästchen ein und eine Null in

das Kästchen der Runde, die Sie gerade spielen. Der Diamant darf als Konsonant gezählt werden, Y zählt jedoch immer als Vokal.

- b. 'Nur Vokale' - Vokale sind A, E, I, O, U und Y. Wenn Sie 7 Vokale nach dem zweiten Wurf gewürfelt haben, tragen Sie die Wertung wie bei 'Nur Konsonanten' ein. Der Diamant kann als Vokal gewertet werden.
- c. 'Chance' - Nach zwei Würfeln können Sie wählen, ob Sie den Zahlenwert des Wortes oder der Wörter, die Sie gebildet haben, in das Kästchen 'Chance' einsetzen wollen, wobei beliebig viele Würfel eingesetzt werden können. In das Kästchen der gerade gespielten Runde wird eine Null eingetragen.

## **5. BONUS PUNKTE**

- a. Wenn Sie in der oberen Hälfte in den 5 Kästchen mehr als 35 Punkte erzielen, erhalten Sie einen Bonus von 35 Punkten, die in das vorgesehene Bonus-Kästchen eingetragen werden.
  - b. Sie erhalten einen Bonus von 100 Punkten für das zweite und jedes weitere Yahtzee-Wort unter der Voraussetzung, daß das erste Wort mit 50 Punkten im 'Yahtzee-Wörter' Kästchen eingetragen wurde. Tragen Sie Ihre Bonus-Punkte auf der Rückseite der Zählkarte ein. Diese Punkte werden dem Gesamtwert zugeschlagen. In das Kästchen der gespielten Runde wird eine Null eingetragen.
6. Zur Feststellung des Spielergebnisses werden alle Punkte der oberen Hälfte (einschließlich Bonus- Punkte) und alle Punkte aus der unteren Hälfte addiert. Die Gesamtwerte aus oberer und unterer Hälfte zuzüglich möglicher Yahtzee Bonus-Punkte ergeben die Endsumme. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis aus allen Spielen ist Gewinner des Spiels.

## **Spiel-Alternative**

Als Alternative zum Standardspiel können Sie die 8 nummerierten Runden-Kästchen in beliebiger Reihenfolge ausfüllen. Alle Spielregeln und Wertungen gelten wie im obigen Spiel. Das Spiel endet ebenfalls nach 8 Durchgängen.

Weitere Wort-Yahtzee Zählblocks können dort nachgekauft werden, wo Yahtzee verkauft wird.

**4506-LD979**