



WORD SPIN, das neue Wortspiel für die ganze Familie, macht Spaß, ist leicht zu lernen und kann überall hin mitgenommen werden. Es kann allein, mit 2 oder mehr Spielern oder auch im Team gespielt werden. Das Spiel besteht aus 8 bzw. 16 magnetischen Ringen, auf deren Außenrand 10 verschiedene Buchstaben aufgedruckt sind. Spielabwandlungen siehe Innenseite.

INHALT: Das Spiel besteht aus 8 bzw. 16 aneinanderhaftenden magnetischen Ringen, auf deren Außenrand jeweils 10 verschiedene Buchstaben aufgedruckt sind. Die Luxusausführung enthält darüber hinaus eine Zeituhr und einen Spielblock. Nur die Konsonanten sind mit Zahlenwerten versehen. Die Ringe sind alle verschieden.

FÜR 1, 2 ODER MEHR SPIELER (BZW. TEAMS): Für die Grundversion des Spiels braucht jeder Spieler bzw. jedes Team (bei einem Team wechseln sich die Spieler nacheinander ab) mindestens 3 oder 4 Magnetringe. Für Solitaire, STAFFEL-SPIN und andere Spielvariationen können auch mehr Drehringe verwendet werden.

SPIELREGELN: Die Ringe werden von den Spielern so umgesteckt und/oder gedreht, daß die Buchstaben auf den Ringen Worte bilden. Jedem Buchstaben ist ein bestimmter Wert zugeordnet. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Zur Ermittlung der Punktzahl werden die Buchstabenwerte aller Wörter, die sich auf den zusammengesteckten Ringen befinden, zusammengezählt. WORD SPIN kann mit einer beliebigen Zahl von Spielern gespielt werden. Je nach Zahl der Spieler sind dann zwei oder mehr Ringsätze erforderlich. Für die meisten Spiele werden 3 oder 4 Drehringe pro Spieler oder

Team benötigt (WORD SPIN Experten verwenden mehr Ringe). Ein Einzelspieler kann Solitaire WORD SPIN spielen. In einem Spiel mit 6 Runden erzielt ein guter Spieler 100 bis 200 Punkte.



Magnetringe umstecken und/oder so drehen, daß neue Wörter entstehen. Danach alle Wörter auf den Ringen ermitteln.

Sabine			Michael		
Wort	Punkte	Steckart	Wort	Punkte	Steckart
ZEHN	8		WOHL	8	
SH	2		WOL	4	
TAGE	4		OH	2	
TAG	4	18	AN	2	18
GRAU	4		WELT	8	
ALT	4		OB	4	
ROT	4		AM	4	18
DU	2	18	BILD	8	
ZART	8		ZOO	4	
ART	4		RUM	6	
ZUR	6		UM	4	22
TOR	4		DORF	6	
VON	8	30	EN	2	
MOND	8		IN	2	
NIE	2	10	UND	4	14
WAHN	8		HAND	6	
NEST	0	14	PUH	8	
HUND	6		MIE	2	16
UND	4		BART	8	
TUN	4		BAR	6	
ZU	8	18	IB	8	16
TOTAL	104		TOTAL	102	

ERMITTELN DER PUNKTZAHL: Einer der Spieler schreibt die Punktzahlen für alle Spielteilnehmer auf. Am Ende jeder Spielrunde werden alle Wörter, die ein Spieler gebildet hat, zusammen mit der entsprechenden Punktzahl aufgeschrieben. Gezählt werden alle Wörter auf den zusammengesteckten Ringen einschließlich Wörter innerhalb von Wörtern.

UMLAUTREGEL: Die Vokale mit Umlauten Können auch als normale Vokale ohne Umlaute verwendet werden. In diesem Fall dürfen die auf den Ringen angegebenen Punkte jedoch nicht gewertet werden.

ZULÄSSIGE WÖRTER: Ein Wort darf während eines Spiels nur einmal gewertet werden. Taucht das Wort zweimal auf den gleichen Ringen auf, darf es nicht nochmal gewertet werden. Wenn Spieler in einem Spiel gleiche Wörter bilden, wird das Wort für beide gestrichen und darf in diesem Spiel nicht wieder verwendet werden. Wörter innerhalb von Wörtern und Wörter nebeneinander sind erlaubt,

HERAUSFORDERN: Ist ein Spieler der Ansicht, daß ein Mitspieler ein Wort falsch buchstabiert hat oder das Wort nicht existiert, so kann er diesen herausfordern. Sobald anhand eines Wörterbuchs (Duden) festgestellt wurde, wer recht hat, erhält der Sieger der Herausforderung die dreifache Punktzahl des betreffenden Wortes.

5 SPIELABWANDLUNGEN: WORD SPIN, Staffel WORD SPIN, Whiz-Bang, WORD SPIN Solitaire und Bibel WORD SPIN. Anleitungen siehe unten.

Alle Wörter auf den zusammengesteckten Ringen zählen, auch Wörter innerhalb von Wörtern.

WORD SPIN

Spielbeginn: Jeder Spieler bzw. jedes Team erhält entweder drei oder vier Magnetringe (Können verwenden mehr Ringe).

Spielende: Ist ein Spieler mit seinen Wortbildungen zufrieden, ruft er WORD SPIN.

Nach 10-20 Sekunden müssen seine Mitspieler ebenfalls aufhören. Zuerst wird die Punktzahl des Spielers, der SPIN gerufen hat, ermittelt.

Runde 1: Jeder Spieler versucht, durch Umstecken bzw. Drehen der Ringe (oder beides) Wörter mit möglichst hohen Punktzahlen zu bilden. Die Wörter jedes Spielers werden zusammen mit den entsprechenden Punktzahlen auf einem Spielblock eingetragen.

Runde 2: Die Spieler tauschen ihre Ringe komplett aus und versuchen mit den Ringen des Gegners durch Umstecken oder Drehen der Ringe (oder beides) neue Wörter zu bilden. Wie in der ersten Runde wird so lange gespielt, bis ein Spieler WORD SPIN ruft. Anschließend werden die neuen Wörter und Punktzahlen erneut eingetragen.

Runde 3: Die Spieler tauschen jeweils zwei ihrer Magnetringe aus. Gespielt und gepunktet wird wie in den ersten beiden Runden.



"WORD SPIN!" rufen.

Buchstabenwerte aller Wörter zusammenzählen



G'EH'T' = 6 Pkte.
EH' = 2 Pkte.
K'AN'N' = 8 Pkte.
AN' = 2 Pkte.
NFU = 2 Pkte.

Runde 4: Die Spieler tauschen den kompletten Satz Ringe erneut aus. Gespielt und gepunktet wird wie in den ersten beiden Runden.

Runde 5: Die Spieler tauschen jeweils zwei ihrer Magnetringe aus. Gespielt und gepunktet wird wie in den ersten beiden Runden.

Runde 6: Die Spieler tauschen den kompletten Satz Ringe erneut aus. Dann wird die Gesamtpunktzahl jedes Spielers ermittelt. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Das Spiel kann auch verkürzt werden. Dabei wird nach der 4. Runde die Gesamtpunktzahl jedes Spielers ermittelt.

Gewinner: Es gewinnt der Spieler, der nach Runde 6 die höchste Punktzahl hat. Haben zwei Spieler die gleiche Punktzahl, wird so viele Runden weitergespielt, bis ein Gewinner feststeht.

Abwandlungen: 1) Statt WORD SPIN am Ende einer Spielrunde zu rufen, kann eine Zeituhr auf 1, 2 oder 3 Minuten eingestellt werden. 2) Für WORD SPIN Experten: Weitere WORD SPIN-Ringe verwenden. Es kann mit 4, 5 oder mehr Ringen gespielt werden.

SOLITAIRE WORD SPIN



Wort mit 2 Buchstaben



Wort mit 3 Buchstaben



Wort mit 4 Buchstaben

Spielbeginn: Der Spieler steckt die 8 Magnetringe nach Belieben zusammen und stellt den Stapel senkrecht auf. Die Spielregeln sind die gleichen wie für die Grundversion.

1. Abheben und Spielen: 2 Drehringe vom Stapel abheben und ein Wort mit 2 Buchstaben bilden. Die Ringe dürfen nur in dieser ersten Runde umgesteckt werden. Das Wort mit der höchsten Punktzahl notieren.

2. Abheben und Spielen: Nächsten Ring vom Stapel abheben. Links oder rechts an die ersten beiden Ringe anstecken. Die Ringe dürfen jetzt nicht mehr umgesteckt, sondern nur noch gedreht werden. Das Wort mit der höchsten Punktzahl notieren.

3. Weiterspielen: Für jede Runde einen weiteren Ring vom Stapel abnehmen und nacheinander Wörter mit 4, 5, 6, 7 und schließlich 8 Buchstaben bilden. Die Ringe dürfen dabei immer nur rechts oder links an die schon vorhandenen Ringe angesteckt, jedoch nicht umgesteckt werden. Nach jeder Runde das Wort mit der höchsten Punktzahl ermitteln und die Punktzahl aufschreiben.

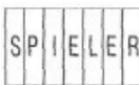
4. Spielende: Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Wort mit 8 Buchstaben gebildet wurde oder der Spieler mit einem kürzeren Wort nicht weiterkommt. Gesamtpunktzahl ermitteln. Versuchen Sie, Ihre persönliche Höchstzahl zu übertreffen.



Wort mit 5 Buchstaben



Wort mit 6 Buchstaben



Wort mit 7 Buchstaben



Wort mit 8 Buchstaben

STAFFEL WORD SPIN



Spielbeginn: Die Spieler heben zunächst je 2 Ringe vom Stapel ab. Die Spielregeln sind die gleichen wie für die Grundversion. Nach jeder Spielrunde heben die Spieler einen weiteren Ring vom Stapel ab.

Runde 1: Die Spieler beginnen mit 2 Ringen. Nach dem Spiel wird die Punktzahl ermittelt.

Runde 2: Die Spieler tauschen ihre beiden Ringe untereinander aus. Spiel und Punktzahlermittlung wie oben beschrieben.

Runde 3: Jeder Spieler nimmt sich einen dritten Ring. Spiel und Punktzahlermittlung wie oben beschrieben.

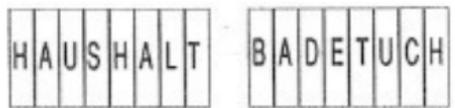
Runde 4: Die Spieler tauschen ihre drei Ringe untereinander aus. Spiel und Punktzahlermittlung wie oben beschrieben.

Runde 5: Jeder Spieler nimmt sich einen vierten Ring. Spiel und Punktzahlermittlung wie oben beschrieben.

Runde 6: Die Spieler tauschen ihre Ringe untereinander aus: Spiel und Punktzahlermittlung wie oben beschrieben. Das Spiel endet nach der 6. Runde. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Abwandlung: Mit 2 WORD SPIN-Sätzen kann das Spiel mit mehr als 4 Ringen pro Spieler fortgesetzt werden.

WORD SPIN WHIZ-BANG



Wort mit 8
r Buchstaben

Wort mit 8
Buchstaben

Das Spiel kann allein oder mit mehreren Spielern gespielt werden, die jeder mit einem kompletten Satz von 8 Ringen spielen oder sich (bei einem Ringsatz) abwechseln. Die Regeln sind die gleichen wie bei der Grundversion.

Ziel: Jeder Spieler versucht, mit dem kompletten Satz von 8 Ringen möglichst viele verschiedene Wörter auf einmal zu bilden. Die Drehringe können beliebig gedreht und umgesteckt werden.

Gewinner: Die Punktzahlen aller gebildeten Wörter werden addiert, dazu notieren die Spieler die gebildeten Wörter und deren jeweilige Punktzahl. Versuchen Sie, in der nächsten Spielrunde diese Punktzahl zu übertreffen.

BIBEL WORD SPIN



Wie WORD SPIN, es dürfen jedoch nur Wörter und Namen verwendet werden, die in der Bibel vorkommen.

Herausfordern: Ist ein Spieler der Ansicht, daß ein Wort seines Mitspielers nicht in der Bibel vorkommt oder falsch buchstabiert wurde, kann er diesen "herausfordern". Sobald durch Nachschlagen in einer Bibelkonkordanz festgestellt wurde, wer recht hat, wird dem betreffenden Spieler die dreifache Punktzahl des entsprechenden Wortes gutgeschrieben.

WORD SPIN ist ein eingetragenes Warenzeichen von GEOSPACE Products Company, Inc.

•& 1996 1995 GEOSPACE Products. Alle Rechte vorbehalten. US Patent Nr. 48653245. (206)365-5241.

HERGESTELLT IN CHINA.