WORTERSEE

Im Wörtersee liegen wild durcheinander die Buchstaben verstreut. Schon beginnt die Jagd nach den längsten Wörtern. Alle Wortfischer grübeln gleichzeitig und versuchen, Wörter zu entdecken. Jeder Buchstabe bringt einen Punkt. Je länger die Wörter sind, desto mehr Punkte gibt es also. Und wer nach vier Spielrunden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

- 1 Spielfläche
- 2 Deckelscheiben
- 49 Buchstabenchips
- 1 Sanduhr (ca. 3 Minuten)
- 17 Markierungsboote

Spielvorbereitung

Nur vor dem ersten Spiel

- Die Buchstabenchips werden aus dem Rahmen gelöst. Aus der großen blauen Scheibe werden vorsichtig die runden Chips herausgedrückt.
 Diese werden für das Spiel nicht benötigt.
 Entsorgen Sie diese Chips bitte zusammen mit dem leeren Rahmen für die Buchstabenchips in Ihrem Papierabfall.
- Zum Spielen benötigen Sie die beiden runden Deckelscheiben, die runde Spielfläche mit Löchern und die Buchstabenchips.
- Die Buchstabenchips mit dem Symbol für die englische Flagge auf der Rückseite werden aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt. Diese Chips werden nur benötigt, wenn Sie mit englischen Wörtern spielen oder das Spiel schwieriger machen möchten.

Vor jedem Spiel

- Die beiden Deckelscheiben, die Spielfläche und die Buchstabenchips mit blauer und roter Rückseite werden bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält die Markierungsboote in einer Farbe, und zwar gibt es:
 - bei 2 Spielern 5x Rot; 5x Gelb
 - bei 3 Spielern 4x Rot; 4x Gelb; 4x Grün
 - bei 4 Spielern 3x Rot; 3x Gelb; 3x Grün; 3x Weiß.

Alle übrigen Boote werden in die Schachtel zurückgelegt.

- Die Sanduhr wird bereitgestellt.
- Zusätzlich werden noch Papier und Bleistift benötigt.

Spielverlauf

Gespielt wird über vier Runden. In jeder Runde bereitet ein Spieler den Wörtersee vor. Sobald die Sanduhr umgedreht wird, suchen alle gleichzeitig nach möglichst langen Wörtern auf der Spielfläche. Wer ein Wort gefunden hat, markiert die ersten beiden Buchstaben mit einem seiner Markierungsboote. Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, erhält jeder Spieler für seine gefundenen Wörter Punkte, die auf einem Blatt notiert werden.

Wer nach vier Spielrunden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vor jeder Spielrunde: Der Wörtersee wird vorbereitet

- Dazu wird eine der beiden Deckelscheiben auf den Tisch gelegt.
- Darauf wird die Spielfläche plaziert.
- Die Buchstabenchips werden verdeckt gemischt und ebenfalls verdeckt in die Löcher der Spielfläche gesetzt: zuerst die Chips mit roter Rückseite (Vokale) möglichst gleichmäßig verteilen und anschließend die restlichen Löcher durch Chips mit blauer Rückseite (Konsonanten) auffüllen. Drei Chips bleiben dabei übrig. Sie werden zur Seite gelegt.
- Zum Schluß wird die zweite Deckelscheibe auf die Spielfläche gelegt und anschließend beide Deckel zusammen mit beiden Händen vorsichtig umgedreht - so daß keine Buchstabenchips herausfallen - und wieder auf den Tisch gelegt.
- Jetzt ist der Wörtersee bereit.

Das Wortfischen

- Der Deckel wird abgehoben und die Sanduhr umgedreht.
- Gleichzeitig beginnen alle Spieler in dem Buchstabendurcheinander nach sinnvollen Wörtern Ausschau zu halten. So wie die Buchstaben in einem Wort hintereinander stehen, müssen sie auch auf dem Spielbrett in ununterbrochener Reihenfolge

hintereinander von einem Buchstabenchip zu einem unmittelbar benachbarten Chip gelesen werden (siehe Beispiele unten).

- Die Spieler sind nicht reihum am Zug, sondern alle spielen gleichzeitig. Wann immer ein Spieler glaubt, ein Wort gefunden zu haben, markiert er den Anfang des Wortes, indem er eines seiner Markierungsboote zwischen den ersten und zweiten Buchstabenchip des Wortes setzt - in Richtung dieses zweiten Buchstabenchips.
- Damit hat er diesen Wortanfang für sich reserviert.
 Der Spieler sagt jetzt aber noch nicht, welches Wort er meint. Kein Spieler (auch nicht er selbst) darf ein weiteres Boot mit derselben Ausrichtung auf diesen Buchstabenchip setzten.

Das Wort WUT wäre im abgebildeten Beispiel also nicht erlaubt, da bereits das "W" für WUESTE markiert wurde.

- Jeder Spieler darf aber auf einen bereits markierten Buchstabenchip ein weiteres Boot setzen, wenn es in eine andere Richtung weist.
- Gesetzte Boote dürfen nicht wieder umgesetzt werden!

Beispiele für gefundene Wörter:



Weitere Beispiele finden Sie auch auf der Rückseite der Spieleschachtel.

Ende einer Runde und Wertung

- · Sobald der Sand in der Sanduhr durchgelaufen ist, ist die Runde beendet.
- Derjenige, der das als erster bemerkt, ruft laut "Stop!". Jetzt dürfen keine Boote mehr plaziert werden.
- Angefangen bei dem Spieler, der "Stop!" gerufen hat, nennt nun reihum Jeder seine gefundenen Wörter. Für Jeden Buchstaben, aus denen ein Wort besteht, gibt es 1 Punkt. Die gewonnenen Punkte werden auf einem Blatt unter dem Namen des Spielers notiert. In der Beispiel-Abbildung würde Spieler Rot für WUESTE und REUSE also 11 Punkte bekommen.

Tip: Der besseren Obersicht wegen entfernen Sie am besten die Boote gleich nachdem Sie die Punkte notiert haben.

Vor der nächsten Runde wird der Wörtersee erneut wie beschrieben vorbereitet. Auch die drei übrig gebliebenen Buchstabenchips kommen nun wieder mit dazu.

Spielende

Nach vier Runden ist das Spiel beendet. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Einige Hinweise zu den erlaubten Wörtern

- Gültig sind alle Wörter der deutschen Sprache in allen Formen in Einzahl oder Mehrzahl, z.B. (du) SPIELST, (des) HAUSES, (auf dem) LAUFENDEN, (die) BOTEN.
- Ausgenommen sind alle Eigennamen (also z.B. Städte, Vor- oder Nachnamen), Abkürzungen (WC, usw, GmbH), Wörter die mit Bindestrich oder Apostroph geschrieben werden.
- Wörter mit ß werden als SS gelesen.
- Umlaute, also Ä, Ö und Ü, werden als AE, OE und UE gelesen.
- · Einen innerhalb eines Wortes schon einmal verwendeten Buchstabenchip darf man in demselben Wort erneut verwenden, wenn man wieder auf diesen Chip zurückkommt.
- · Nicht erlaubt ist es jedoch, in demselben Wort unmittelbar von einem Buchstabenchip auf den vorhergehenden wieder zurückzuspringen. In der Beispiel-Abbildung wäre also das Wort EDEL nicht zulässig.



Schwierigeres Spiel

Jetzt dürfen Sie auch innerhalb eines Wortes von einem Buchstabenchip zum vorherigen zurückspringen. Dadurch sind noch mehr und interessantere Buchstabenkombinationen möglich. Das Wort EDEL wäre in der Beispiel-Abbildung also erlaubt.

Einfacheres Spiel

Wenn Sie das Spiel etwas leichter machen wollen, geben Sie den Spielern mehr Zeit. Nachdem die Sanduhr einmal abgelaufen ist, wird sie ein zweites Mal umgedreht, so daß insgesamt sechs Minuten zur Verfügung stehen.

Um die Regeln zu vereinfachen, darf jetzt jeder Buchstabenchip in demselben Wort nur einmal verwendet werden.

Spiel mit Handicap-Regeln / Spiel mit Kindern

1. Wenn ein Spieler immer besonders schnell ist, können Sie mit Vorgabe spielen.

Zur Verfügung stehen dann zweimal drei Minuten. Der "Schnellmerker" Jedoch hat nur drei Minuten. Er darf seine Boote erst setzen, nachdem die Uhr zum zweiten Mal umgedreht wurde.

- 2. Eine andere Möglichkeit besonders im Spiel zu zweit - ist, daß "stärkere" Spieler weniger Boote erhalten als "schwächere" Spieler. Dadurch können diese schon mit einfachen, kürzeren Wörtern ebenso viele Punkte erzielen.
- Bei absoluten Superspielern können Sie diese beiden Varianten natürlich auch miteinander kombinieren.
- Wenn Sie mit einer dieser Regeln oder beiden spielen, können auch Jüngere Kinder sehr gut mit Erwachsenen mithalten.

Spiel mit Jokern

Versuchen Sie doch mal, mit Jokern zu spielen. Dazu setzen sie bei der Vorbereitung einen, zwei oder drei Buchstabenchips nicht verdeckt in die Löcher ein, sondern offen. Wenn Sie den Wörtersee dann aufdecken, sehen sie nur die farbigen Flächen. Diese Chips gelten jetzt als Joker. Jeder Spieler kann diese Chips als Buchstaben seiner Wahl in seinen Wörtern einbauen. Dabei darf jeder für denselben Chip, den Buchstaben wählen, den er gerade benötigt.

Herausforderung für Solo-Spieler

"Wörtersee" läßt sich auch ideal alleine spielen. Bereiten Sie einfach den Wörtersee vor. und versuchen Sie so viele Wörter wie möglich zu finden. Oder versuchen Sie, mit einer vorgegebenen Anzahl an Booten, ein Punkteziel, das sie sich zu Beginn setzen, zu erreichen. Schaffen Sie beim nächsten Mal genauso viele Punkte mit weniger Booten, also längeren Wörtern?

Probieren Sie es mal mit und mal ohne Sanduhr.

Spielspaß mit englischen Wörtern

Wenn Sie "Wörtersee" auf englisch spielen möchter müssen sie die Buchstabenchips, die die englische Flagge auf der Rückseite tragen, hinzunehmen. Wie gewohnt werden zuerst alle roten Buchstabenchips eingesetzt, dann beliebig die zusätzlichen "englischen" Buchstaben und schließlich so viele blaue Chips, bis alle Löcher gefüllt sind.

Es gelten alle Spielregeln der deutschen Version.









Der Autor

Manfred Ludwig ist Lehrer an einem bayrischen Gymnasium. Mehr als 25 Spiele sind bereits von ihm erschienen, und ein Titel wurde auch schon in der "Auswahlliste Spiel des Jahres" aufgenommen. Seine Spiele zeichnen sich besonders durch ebenso einfache wie pfiffige Ideen aus. Dies gilt auch für sein tolles Wortgetüftel "Wörtersee".

Grafik

Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern um Regellesern.

Art.-Nr: 687014

© 1998 KOSMOS Verlag Pfizerstr. 5-7 D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN MADE IN GERMANY