

Mitreisende Spiele



INFORMATION

Spieleranzahl; 2
Alter: ab 5 Jahren

INHALT

1 Spiel-Box, 10 Schiffe, 64 Buchstabenplättchen, Spielanleitung

SPIELZIEL

Es müssen Wörter (mit bis zu maximal sechzehn Buchstaben) entschlüsselt werden. Dies geschieht, indem man pro Zug einen Buchstaben nennt. Ist der genannte Buchstabe in dem vom Gegner gewählten Wort enthalten, dann muß dies angezeigt werden; ist der genannte Buchstabe nicht in dem Wort enthalten, dann gibt es Strafpunkte. Mit jedem Strafpunkt kommt Hangin' Harry näher - zum Henker.

SPIELVORBEREITUNG

Einer der beiden Spieler nimmt sich die Buchstaben-Box, öffnet sie und hat vor sich die alphabetisch sortierten Buchstabenplättchen (ggfs. müssen diese Plättchen vorher erst noch der Reihe nach einsortiert werden). Die Buchstaben-Box sollte so stehen, daß der Gegenspieler keinen Einblick bekommt.

SPIELVERLAUF

Der Spieler mit der Buchstabenbox denkt sich ein Wort mit bis zu 16 Buchstaben aus und legt die entsprechenden Buchstabenplättchen zunächst vor sich auf der Tischplatte aus. - Wenn er sich seiner Entscheidung sicher ist, dann nimmt er die Buchstabenplättchen und steckt sie von oben in die Schlitze der durchsichtigen Buchstabenhalter. Dabei ist folgendes zu beachten:

Die Seite mit den Buchstaben muß dem Wort-Aufgabensteller zugewandt sein; der Gegenspieler sollte, bis alle Buchstaben an Ort und Stelle sind, am besten ein bißchen wegschauen. Die Wörter müssen von rechts nach links, also rückwärts, buchstabiert werden. Erst wird die obere Reihe gefüllt, dann, falls erforderlich, die untere Reihe. Dies ist nötig, damit wenn Buchstaben herumgedreht werden diese für denjenigen, der das Worträtsel zu lösen hat, in der richtigen Reihenfolge (von links nach rechts) erscheinen.

Beispiel:

Aus Sicht
des Rätselstellers:



Aus Sicht
der Rätsellösers:



WELCHE WORTE SIND GÜLTIG?

Theoretisch, so ist das bei den meisten Wortspielen, können nur Worte gelten, die auch im Duden verzeichnet sind. Dies würde normalerweise ausschließen, daß Eigennamen, Abkürzungen, zusammengesetzte Worte, fremdsprachige Worte etc. verwendet werden dürfen. In der Praxis jedoch entscheiden die Spieler selbst, welche Art von Wörtern zulässig ist, und welche nicht. Man sollte sich über die Regeln nur einig sein, ehe man anfängt zu spielen.

Und denken Sie daran: Auch wenn **es** erlaubt ist, Wörter mit bis zu sechzehn Buchstaben zu bilden, so steht es einem doch auch frei, viele kürzere Wörter zu wählen - diese sind oft sogar schwerer zu lösen als die langen.

REGELN

1. Der ratende Spieler nennt einen Buchstaben; ist dieser Buchstabe im gewählten Wort enthalten, dann dreht der andere Spieler das

entsprechende Buchstabenplättchen herum, so daß der Ratende den Buchstaben sehen kann. Taucht der gleiche Buchstabe mehrmals im Wort auf, dann müssen alle entsprechenden Buchstabenplättchen herumgedreht werden. 2. Kommt der genannte Buchstabe allerdings überhaupt nicht im Wort vor, dann rückt der Spieler, der das Worträtsel gestellt hat, den Schieber auf der Henker-Strafleiste um einen Abschnitt weiter nach rechts, 3. Wenn der Ratende einen Buchstaben nennt, der sich vorher schon einmal als falsch herausgestellt hat, dann gibt es keine Gnade! Er wird wieder bestraft; der Schieber auf der Strafleiste wird wieder um einen Abschnitt weitergerückt.

SPIELENDE

Wenn der ratende Spieler das fragliche Wort erraten hat, ehe der Schieber ganz nach rechts gerückt ist (und Hangin' Harry in vollständiger Lebensgröße erschienen ist), dann hat er gewonnen. - Taucht Hangin' Harry auf, ehe das richtige Wort gerunden wurde, dann ist der Rätselmacher Sieger.