

JAGO

SPANNENDE WORT-GEFECHTE FÜR ZWEI.

EIN SPIEL VON ALEX RANDOLPH.



JACO

SPANNENDE WORT-GEFECHTE FÜR ZWEI.

EIN SPIEL VON ALEX RANDOLPH.

Ein wechselhaftes Kreuzwortspiel für zwei, die sich gut kennen oder besser kennenlernen wollen.

Ausstattung

- 110 Buchstabenplättchen mit der üblichen Buchstabenverteilung, beidseitig bedruckt – in rot auf der einen und in blau auf der anderen Seite.
- Ein Spielbrett mit einem Gitter von 11×11 Feldern, die so vertieft sind, daß die Buchstabenplättchen leicht umgedreht werden können.
- Ein Ausgleichszeitmesser nach beiliegender Zeichnung.
- Zwei Bänkchen für die Buchstabenplättchen.
- Ein Beutel für die Buchstabenplättchen.

Kurze Spielbeschreibung

Die Buchstabenplättchen sind auf der einen Seite rot und auf der anderen blau. Ein Spieler bildet seine Wörter mit der blauen Seite nach oben, der andere mit der roten Seite nach oben. Das Ziel eines jeden Zuges ist, die Führung zu übernehmen, d.h. wenigstens ein Buchstabenplättchen mehr als der Gegner auf dem Spielbrett zu haben. Aber die angelegten Wörter sind nicht von Dauer – sie können geraubt werden – und das ist bei diesem Spiel wirklich der Hauptpunkt. Wann immer Sie sowohl die Form als auch die Bedeutung eines Wortes Ihres Spielpartners verändern können, indem Sie einen oder – in einigen Fällen – mehr als einen Buchstaben ersetzen können, oder indem Sie Buchstaben vorne oder hinten ansetzen, können Sie dieses Wort rauben; d.h. alle seine Buchstaben umdrehen, so daß ein vorher blaues Wort rot wird oder umgekehrt. (Wenn z.B. Blau das Wort **ROT** eingetragen hat, kann Rot es durch Vorsetzen des Buchstabens **B** rauben; aber Blau könnte es sich wieder zurückholen, indem er das **O** durch ein **E** ersetzt und **T** am Ende hinzufügt: **BREIT**; daraufhin könnte Rot es wieder rauben durch Ansetzen von **E** und **R** und durch Ersetzen des **T** durch ein **I**: **BREITER**; und so weiter. Das Spiel endet, wenn ein Spieler nicht mehr ausspielen kann und das Zeitlimit überschreitet.

Beispiele für Worte rauben:

R O T	H A U S
B R O T	M A U S
B R E T T	L A U S
B R E I T E R	R A U S

Der Ausgleichszeitmesser

Diese einfache Vorrichtung besteht aus einer Sanduhr und einer Drehscheibe, die in ein Kunststoffgehäuse eingesetzt ist. Die Scheibe hat drei Öffnungen – das Mittelloch für die Sanduhr, ein Fingerloch zum Drehen der Scheibe und ein Anzeigefenster, durch das die Minutenanzahl ablesen kann. Der Ausgleichszeitmesser wird zwischen den Spielern aufgestellt und soll für beide leicht erreichbar sein. Platzieren Sie zuerst die Sanduhr im Mittelloch. Stellen Sie dann die Anzeige so ein, daß für jeden Spieler, blau und rot, die Anzeige auf 5 steht; das bedeutet, daß beide Spieler das Spiel mit fünf Minuten Zeitvorgabe beginnen.

Zu Beginn des ersten Zuges (und nach jedem weiteren Zug) wird die Sanduhr umgedreht, und die Minute fängt an zu laufen. Wenn sie ausläuft, bevor ein Spieler seinen Zug beendet hat, wird die Sanduhr wieder umgedreht und die Scheibe um eine Minute verschoben. Die Scheibe wird durch den nicht am Zug befindlichen Spieler in der Richtung bewegt, in der die Zeit seines Partners sich um eine Minute verringert und gleichzeitig seine Zeit um eine Minute verlängert. Wenn z.B. der Zug bei 5 (Minuten) begonnen hat, steht sie dann auf 4 (Minuten) für den Spieler, der am Zug ist. Dies bedeutet, daß er jetzt nur noch 4 Minuten zur Verfügung hat. Beendet jetzt der Spieler seinen Zug bevor die nächste Minute ausläuft, so bleibt die Scheibe auf 4 (Minuten), und sein Partner beginnt seinen Zug. In dessen Farbe zeigt die Scheibe 6 (Minuten); er hat jetzt 6 Minuten zur Verfügung (seine anfänglichen 5 zuzüglich der von seinem Partner verbrauchten Minute). So wird die Scheibe hin- und herbewegt, wobei sich die Richtung bei jedem Zug umkehrt, bis am Ende ein Spieler aufgrund der verbrauchten Zeit verliert, nämlich dann, wenn er seinen Zug nicht beenden kann, bevor seine letzte Minute ausläuft.

Wichtig: Die erste Minute eines jeden Zuges ist "frei", wenn ein Zug beendet wird, bevor die erste Minute ausläuft, wird so gerechnet, als wäre keine Zeit verstrichen. Die Scheibe bleibt in der gleichen Position, und der Zug geht zum Partner weiter.

Wie wird gespielt?

Vorbereitungen

Spielbrett und Zeitmesser mit der Sanduhr im Mittelloch (wie oben beschrieben) werden aufgestellt.

Jeder Spieler zieht 12 Buchstabenplättchen aus dem Beutel und stellt sie nebeneinander auf sein Bänkchen.

Die Spieler wählen ihre Farbe – rot oder blau – und lösen den Beginner aus. Der Spieler, der nicht am Zug ist, dreht die Sanduhr um und bestimmt damit den Anfang des ersten Zuges.

Der Zug

Unter Verwendung der eigenen Buchstabenplättchen werden ein oder mehrere Wörter auf dem Spielbrett ausgelegt, wobei die eigene Farbe nach oben zeigt. Das erste Wort im Spiel sollte in der Mitte ausgelegt werden; alle nachfolgenden Wörter müssen mit diesem ersten Wort oder untereinander verbunden sein, und zwar senkrecht oder waagrecht wie in einem Kreuzworträtsel.

Vergeht mehr als eine Minute, bevor ein Spieler seinen Zug beendet, so wendet der Gegenspieler die Sanduhr um und dreht die Drehscheibe auf die nächsten Zahlenmarkierung (siehe obige Beschreibung). Läuft die Minute aus, während ein Wort auf dem Spielbrett angelegt wird, so darf dieser Vorgang ohne Zeitverlust abgeschlossen werden.

Am Ende jedes Zuges müssen drei Bedingungen erfüllt sein:

1. Alle Verbindungen von zwei oder mehreren Buchstaben auf dem Spielbrett müssen vollständige, gültige Wörter darstellen, und zwar waagrecht von links nach rechts und senkrecht von oben nach unten.
2. Der Spieler muß bei Zugende die Führung übernommen haben, d.h. auf dem Spielbrett muß sich mindestens ein Buchstabe mehr von seiner Farbe als von der des Gegenspielers befinden. (Normalerweise kann man dies auf einen Blick erkennen, andernfalls kann der Gegenspieler abzählen lassen. Das Zählen geschieht immer am Ende einer Minute, wenn die Sanduhr abgelaufen ist).

3. Der Spieler darf nicht die verfügbare Zeit überschritten haben, d.h. die Sanduhr darf nicht in der letzten Drehscheibeneinstellung abgelaufen sein, bevor Zug beendet ist.

Am Ende eines jeden Zuges wird der Bestand von Buchstabenplättchen wieder aufgefüllt, d.h. der Spieler zieht aus dem Beutel die Anzahl Plättchen, die erforderlich ist, um wieder zwölf Plättchen auf dem Bänkchen zu haben. Dann dreht er das Spielbrett zu seinem Gegenspieler hin und wendet zuletzt die Sanduhr um. Damit beginnt der Zug des Gegenspielers.

Gültige Wörter

Gestattet sind alle Wörter, die in einem deutschen Wörterbuch zu finden sind, und zwar in jeder grammatikalischen Form: Mehrzahl, Partizip, Adverbialformen usw. sind alle zugelassen. Nicht gestattet sind Eigennamen, Wörter aus fremden Sprachen, Abkürzungen und Wörter mit Bindestrich oder Apostroph.

Rauben

Um das Wort eines Spielpartners zu rauben, muß man sowohl seine Zusammensetzung als auch seine Bedeutung verändern können.

Dies kann so geschehen, daß man Buchstaben am Anfang oder am Ende des Wortes anfügt, oder nach der Folgenden Regel einzelne Buchstaben im Ursprungswort ersetzt. Hat das Wort 6 oder weniger Buchstaben, so darf man nur einen Buchstaben ersetzen; hat das Wort mehr als 6 Buchstaben, so dürfen alle über 5 ersetzt werden. So dürfen Sie in einem Wort mit 7 Buchstaben 2 ersetzen, bei 8 Buchstaben 3, bei 9 Buchstaben 4 usw. Daraus folgt, daß es oft leichter fällt, ein langes Wort zu rauben als ein kurzes.

Wenn ein Wort einmal geraubt ist, darf es nicht in die frühere Form zurückgeführt werden. Wenn z.B. das Wort **Haus** in **Maus** verwandelt wird, könnte es in **Laus** oder **Raus** verwandelt werden, aber in keinem Fall zurück zu Haus.

Zu einem Raub ist man nur berechtigt, wenn sich die Wortbedeutung tatsächlich ändert. Verändert man z.B. **Liebe** in **lieben** oder in **liebend**, so berechtigt dies, obwohl es sich um einen erlaubten Zug handelt, nicht zum Raub. Deshalb können im ersten Fall nur das **n** und im zweiten Fall nur **n** und **d** in der eigenen Farbe angelegt werden. Die Veränderung zu Liebhaber hingegen würde einen Raub ermöglichen, da doch eine offensichtliche Veränderung in der Bedeutung vorliegt, obgleich Liebhaber von Liebe abgeleitet ist.

Sobald Sie ein Wort geraubt haben, können Sie seine Farbe wechseln, indem Sie die Buchstabenplättchen umdrehen.

Kreuzwortverbindungen

Wenn ein neues oder ein geraubtes Wort ein Wort der gegnerischen Farbe kreuzt, darf der Verbindungsbuchstabe in die eigene Farbe umgedreht werden.

Ersetzte, ausgetauschte Buchstaben

Ausgetauschte Buchstaben werden neben dem Spielbrett auf dem Tisch ausgelegt. Sie wandern nicht auf das Bänkchen des Spielers zurück. Diese Buchstaben können von jedem Spieler vom nächsten Zug an frei verwendet werden.

Einspruch

Sie können jedes Wort, das Ihr Spielpartner auflegt, beanstanden, wenn Sie glauben, daß es sich nicht um ein Wort der deutschen Sprache handelt. Ein solcher Einspruch muß sofort erhoben werden. Er kann nicht mehr erhoben werden, wenn Ihr Spielpartner bereits an einem weiteren Wort arbeitet.

Halten Sie im Falle eines Einspruches die Uhr an (einfach die sanduhr hinlegen), und prüfen Sie im Wörterbuch nach. War der Einspruch gerechtfertigt, d.h. das Wort kann nicht im Wörterbuch gefunden werden, muß Ihr Spielpartner das Spielbrett wieder in den vorherigen Zustand zurückversetzen; als Buße dürfen Sie zusätzlich drei seiner Buchstaben umdrehen. Wird der Einspruch widerlegt – das Wort wird gefunden – darf Ihr Spielpartner drei Ihrer Plättchen umdrehen.

Sobald der Einspruch erledigt ist, wird die Uhr wieder in Bewegung gesetzt, und Ihr Spielpartner darf seinen Zug beenden.

Spielende

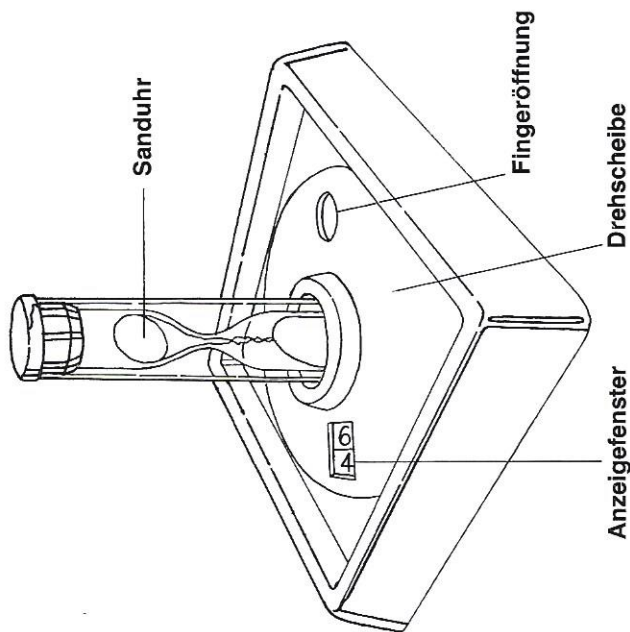
Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, die Führung zu übernehmen (d.h. wenn er nicht wenigstens einen Buchstaben mehr auf dem Spielbrett hat als sein Partner) und wenn seine Zeit abläuft (d.h. wenn die Wählscheibe für ihn eine Eins zeigt und die Sanduhr abgelaufen ist).

BUCHSTABENVERTEILUNG – IAGO

A	7
B	2
C	3
D	6
E	13
F	2
G	3
H	5
I	8
J	1
K	2
L	5
M	3
N	10
O	4
P	2
Q	1
R	7
S	8
T	6
U	5
V	1
W	2
X	1
Y	1
Z	2

110

Ausgleichszeitmesser



Art.-Nr. 10-04126
 Alleinvertrieb in Deutschland:
 APEX SPIEL + HOBBY GmbH, Postfach 1043, 8500 Nürnberg 1