

SPINGO

601 1618

T.Nr. 24554

SPINGO

Spingo ist ein Buchstabenspiel, bei dem alle Mitspieler die gleichen Chancen haben und spielend ihren Wortschatz erweitern.

Für beliebig viele Personen.

Zum Spiel gehören: 1 Block*, 4 Kugelschreiber und der internationale Spingowürfel. (Soweit Sie auf Ihrem Würfel skandinavische Buchstaben vorfinden — Å, Æ, Ø — werden diese bei der Buchstabenwahl nicht berücksichtigt).

Spielziel:

Möglichst viele Wörter in "Kreuzwortmanier" in den 25 Kästchen des Spielblocks unterzubringen.

Wertung:

Jeder Buchstabe eines sinnvollen Wortes zählt je einen Punkt. Gewertet werden alle Wörter, senkrecht und waagrecht. Hat ein Spieler das gleiche Wort zwei oder mehrere Male verwendet, zählt es nur einmal.

Buchstaben, die sich in einer Zeile in den Wörtern überschneiden, zählen doppelt, z.B. ENTEE = ENTE und TEE = 7 Punkte.

Wörter, in denen sich nochmals ein Wort verbirgt, gelten jeweils als eigenständiges Wort, z.B.: WARTE = WARTE und ART = 8 Punkte.

Spielablauf:

Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Spingoblock.

Der erste Spieler (wer anfängt, ist egal) würfelt und sucht sich einen der vier Buchstaben der obenaufliegenden Würfelseite aus. Dieser Buchstabe wird von allen Spielern übernommen und in ein beliebiges Feld des Blattes eingetragen. Bitte darauf achten, daß die Mitspieler nicht abschreiben können!

Der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) würfelt jeder Spieler und nennt einen Buchstaben (immer aus den vier

Buchstaben der obenaufliegenden Würfelseite). Alle Spieler tragen diesen Buchstaben ein.

Wird SPINGO (Joker) gewürfelt, darf man sich einen beliebigen Buchstaben des Alphabets aussuchen, den auch die übrigen Mitspieler verwenden müssen.

Ein eingetragener Buchstabe darf nicht mehr geändert bzw. versetzt werden.

Variationen:

Da man Spingo mit einigen Varianten spielen kann, ist es ein Buchstabenspiel für alle, und die "Schwächeren" bekommen Sonderkonditionen. Zum Beispiel: Erwachsene dürfen nur Hauptwörter bilden, Kinder dürfen alle Wörter und auch Eigennamen verwenden. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, z.B., für schnelle Denker werden die zu bildenden Wörter auf ein Wissensgebiet beschränkt usw.

Beispiel einer Abrechnung:

für Erwachsene						für Kinder							
A	C	E	C	O	→ 0	A	C	E	C	O	→ 0		
I	B	I	S	S	→ 8	I	B	I	S	S	→ 8		
B	A	N	N	E	→ 4	B	A	N	N	E	→ 8		
L	E	E	K	T	→ 3	L	E	E	K	T	→ 3		
Z	R	A	D	S	→ 3	Z	R	A	D	S	→ 3		
↓ ↓ ↓ ↓ ↓						↓ ↓ ↓ ↓ ↓							
2	4	0	0	4		2	4	4	0	4			
10		+	18		=	28	14		+	22		=	36

