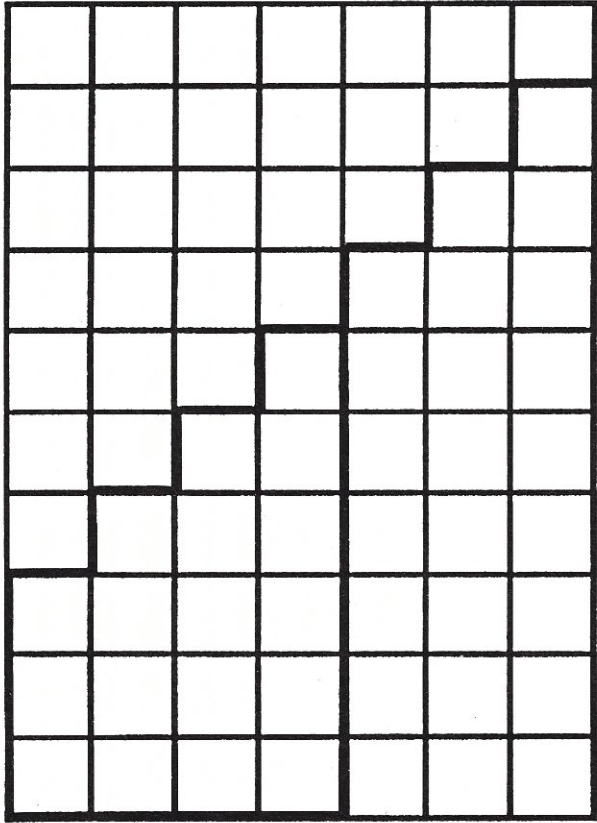


SPRACH - SCHATZ

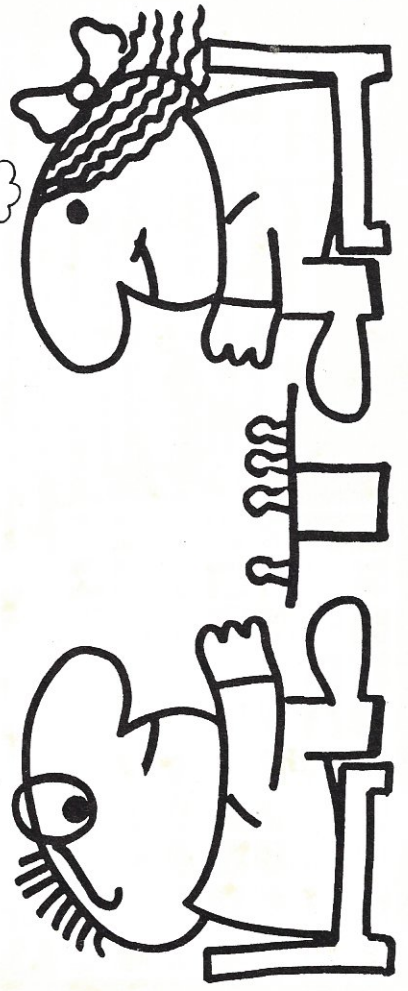


SPRACH - SCHATZ

2500 KNIFFLIGE WORT-RÄTSEL

WELCHES "W" IST
EIN BAUM AUF DEM
DIE KÜHE GRASEN?

"WEIDE"



Verwenden Sie bitte diese Kopiervorlage,
wenn Ihr Spielblock keine Blätter mehr hat.

SPRACH-SCHATZ

Ist ein **neues** vergnügliches und aktives Rätselspiel um Buchstaben, Worte und Sprache für **2-7 Spieler von 12 bis 99 Jahren**. Alle, die Freude an Rätseln und Spaß am Spiel und kniffligen Wortspielereien haben, sind herzlich zu diesem Spiel eingeladen. Neben Gedächtnis und Konzentration regt **SPRACH-SCHATZ** vor allem die Phantasie, die hintersinnige Vorstellungskraft und die spielerische Kombinationsfähigkeit auf höchst unterhaltsame und spannende Weise an. Die Spielregel setzt aufgrund Ihrer Einfachheit und Vielfältigkeit neue Maßstäbe.

Inhalt

- Der Spielplan ■ 360 Fragekarten mit ■ 2540 Spielfragen und Antworten
- 7 verschiedenfarbige Spielfiguren ■ Würfel ■ Spielblock

Vorbereitung zum Spiel

Zuerst werden die Karten nach Buchstaben geordnet, die einzelnen Stöße gemischt und dann verdeckt neben den Spielplan gelegt. Nun erhält jeder Spieler ein Blatt des Spielblocks. Anschließend wählt jeder Spieler einen Spielstein und setzt diesen auf das gleichfarbige Start-Jokerfeld. Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel. Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn.

Ziel des Spiels

Aufgabe der Spieler ist es, in möglichst kurzer Zeit vier deutsche Wörter oder im Deutschen gebräuchliche Fremdwörter (keine Abkürzungen, keine Nachnamen) **waagrecht untereinander** zu bilden. Die Buchstaben, die die Spieler sich erwürfeln und dann erraten, können dabei beliebig in das Buchstabenraster des Spielblocks eingesetzt werden.

Das erste waagrechte Wort muß **mindestens** aus drei Buchstaben, das zweite aus mindestens vier, das dritte aus mindestens fünf und das vierte aus mindestens sechs Buchstaben bestehen.

Mindestens bedeutet, daß ein Wort auch mehr Buchstaben aufweisen kann. Das hängt vom Geschick und Würfelglück des Spielers ab. Die Wörter sollen waage-

recht so untereinander gebildet werden, daß sich in einer **senkrechten Reihe** ebenfalls ein Wort mit vier Buchstaben ergibt. Das muß nicht unbedingt die erste senkrechte Reihe sein!

Derjenige Spieler ist Sieger des

Spiels, der als erster sowohl vier

waagrechte Wörter gebildet hat,

als auch ein Wort senkrecht

entstehen ließ: z.B.:

B	I	S																	
A	C	H	T																
E	S	S	E	N															
R	U	S	S	I	G														

Scharfes "ß" und Umlaute (Ä;Ö;Ü) gelten als zwei Buchstaben: "ae", "oe", "ue".

Beginn des Spiels

Derjenige Spieler mit der höchsten Augenzahl würfelt und rückt mit seinem Spielstein je nach Augenzahl auf dem Brett vor.

Befindet sich ein Spieler **direkt auf dem Start-Jokerfeld**, so muß der Spieler im Uhrzeigersinn außenherum ziehen. In den **Innenbereich des Sterns** kommt ein Spieler, wenn er das **Start-Jokerfeld überspringen kann**. Im Innenbereich kann ein Spieler frei wählen, wie er ziehen will – er kann also beliebig vorwärts oder rückwärts gehen.

Gelangt ein Spieler wieder direkt auf ein Jokerfeld, so geht's im Uhrzeigersinn außen weiter. Die Felder dürfen auch mehrfach besetzt werden.

Ablauf des Spiels

Gelangt ein Spieler nun auf ein **Buchstabenfeld**, so kann er frei entscheiden, ob er diesen Buchstaben für seine Wortbildung(en) benötigt. Kann der Spieler den Buchstaben brauchen, so wählt er sich einen Mitspieler aus, der ihm eine Frage mit dem dazugehörigen Buchstaben vorlesen soll. Kann der Spieler diese Frage richtig beantworten, so trägt er diesen Buchstaben auf seinem Spielblatt ein und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kommt an die Reihe. **Buchstabensammeln und späteres Eintragen ist nicht möglich!**

Ist die Antwort falsch gewesen, darf der Spieler diesen Buchstaben nicht einsetzen und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Kann ein Spieler den Buchstaben, auf den er gerückt ist, nicht gebrauchen, so wird ihm keine Frage gestellt. Der Buchstabe ist nun frei, d.h., die übrigen Mitspieler werden nun gefragt, ob einer von ihnen diesen Buchstaben benötigt. Wollen zwei oder mehrere Spieler gleichzeitig diesen freigegebenen Buchstaben, so kann ihn dennoch nur einer erhalten: **Vortritt hat derjenige Spieler, der dem Spieler, der den Buchstaben freigegeben hat im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.** Beantwortet dieser die Frage richtig, so kann er den Buchstaben in den Raster seines Spielblocks eintragen.

Jetzt geht das Spiel ganz normal weiter, d.h., es kommt in jedem Fall der Spieler an die Reihe, der links neben dem Spieler sitzt, der den Buchstaben freigegeben hat, auch wenn er soeben den freien Buchstaben erraten hat. Die benutzten Fragekarten werden während des Spiels verdeckt neben den zugehörigen Buchstabenstapel gelegt. Ist ein Stapel aufgebraucht, werden die Karten neu gemischt und erneut verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Die Sonderfelder

■ Das Start-Jokerfeld

Das Startfeld ist während des Spiels ein Jokerfeld. Kommt ein Spieler auf ein Jokerfeld, so wird ihm eine Frage vom Jokerstapel gestellt. Die Nummer der Frage entscheidet die soeben gewürfelte Augenzahl. Kann der Spieler diese Frage vollständig richtig beantworten, so darf er sich **einen beliebigen** Buchstaben aus dem Alphabet in sein Spielblatt eintragen.

■ Das J / Q / X / Y - Feld

Dieses Feld bietet dem Spieler die Möglichkeit, eine Frage aus dem J/Q/X/Y-Bereich zu beantworten. Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, so hat er die freie Wahl aus den vier Buchstaben. Bekommt der Spieler also z.B. eine Q-Frage gestellt, so kann er auch ein X für seine Wortbildung wählen.

■ Das U / V - Feld: Wie das J/Q/X/Y-Feld.



■ Das Risikofeld

Gelangt ein Spieler auf ein Risikofeld, so werden ihm **zwei Fragen** gestellt, eine Frage vom Jokerstapel (vgl. gewürfelte Augenzahl) und eine weitere Frage, die derjenige, der die Frage stellen soll, frei aus einem Buchstabenstapel wählen kann. Werden **beide** Fragen richtig beantwortet, so hat der Spieler **zwei** Buchstaben aus dem Alphabet zur **freien Auswahl** für sein Spielblatt. Wird auch nur eine der beiden Fragen falsch beantwortet, so **setzt der Spieler eine Runde aus**.



■ Das Minusfeld

Gelangt ein Spieler auf ein Minusfeld, so **muß** er einen Buchstaben seiner Wahl wieder aus seinem Spielblatt streichen. Das kann sich im Verlauf des Spiels auch als Vorteil erweisen, wenn man etwa falsch konstruiert hat und gerne wieder einen Buchstaben loshaben will.

Alternative Spielregeln

Vor Spielbeginn können sich die Spieler auf andere Spielregeln einigen. Dadurch läßt sich zum einen die Schwierigkeitsstufe und die Komplexität des Spiels verändern. Zum anderen kann man Einfluß auf die Spieldauer nehmen. Auf diese Weise läßt sich das Spiel individuell gestalten.

Dazu einige Vorschläge:

Vorschlag 1

Es können natürlich mehr oder weniger als vier waagerechte Wörter gebildet werden. Also drei oder fünf oder sechs usw. Dabei gilt allerdings die Regel, daß – entsprechend der Grundregel – das fünfte Wort **mindestens** sieben, das sechste **mindestens** acht Buchstaben usw. haben muß. Als Folge muß dann das **senkrecht** zu bildende Wort auch aus entsprechend weniger oder mehr Buchstaben bestehen.

Vorschlag 2

Man kann sich auch darauf einigen, nicht in der Senkrechten ein Wort zu bilden, sondern in der **Diagonalen**, z.B.:

N	I	L							
A	A	C	H	E					
A	B	S	U	R	D				
E	R	N	E	U	T				
E	N	T	E	N	S	T	E	R	Z

Vorschlag 3

Man kann die verschiedenen Spielvorschläge auch kombinieren, z.B. die Grundregel mit Vorschlag 2 oder ähnliches. Zudem können sich die Spieler eigene Veränderungsvorschläge einfallen lassen, z.B. kann das senkrecht oder diagonal zu bildende Wort einem bestimmten Themenkreis angehören müssen, etwa Stadt, Land, Fluß; der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Vorschlag 4

Jeder Spieler gibt seinem Spiel die persönliche Note!

Einen besonderen Reiz bekommt das Spiel, wenn die Spieler auch eigene Fragen nach dem vorgegebenen Muster entwerfen und in das Spiel einbringen.

Auf diese Weise erhält jedes Spiel im Lauf der Zeit einen eigenen, unverwechselbaren individuellen Charakter. So wird jedes **SPRACH-SCHATZ-Spiel** zu einem **SPRACH-SCHATZ**, das keinem anderen Spiel gleicht.

Wer glaubt, besonders schöne oder lustige Fragen erfunden zu haben, der kann sie gerne an den Verlag senden!

Und nun wünschen die Autoren und der Verlag viel Spaß beim Rätseln und Spielen!

Herausgeber:

GIESCHE SPIELE
STADT-BUCH-VERLAG, MÜNCHEN
Oneginstraße 26 - 8000 München 60
Telefon 089/811 03 75

Autoren:

Gerhard Seidl
Linda Walz

Illustrationen:

Wolfgang Giesche

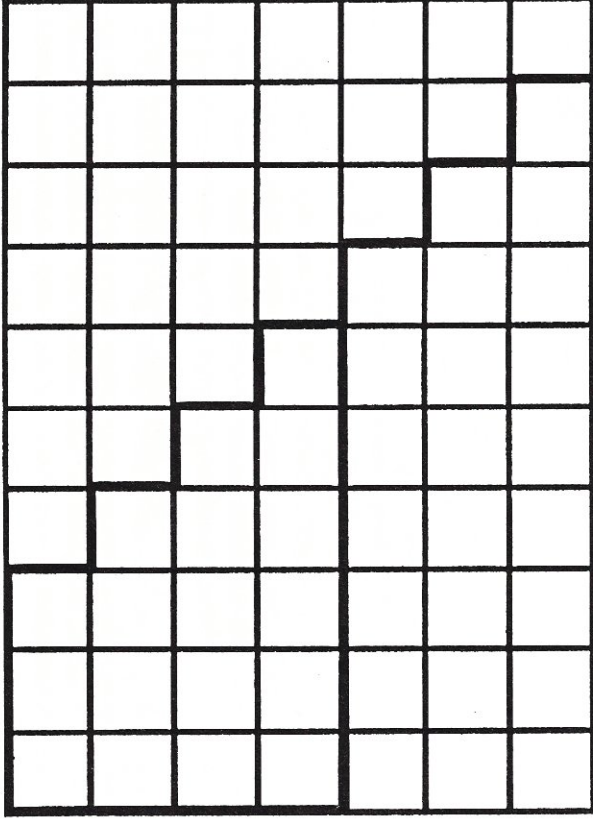
Made by:

Otto Maier Verlag, Ravensburg
W.-Germany

Copyright by :

STADT-BUCH-VERLAG,
GIESCHE-SPIELE, München
Alle Rechte, insbesondere der Übersetzung, der
Übertragung durch Rundfunk und Fernsehen, des
Vortrags und der Verfilmung, vorbehalten.
Nachdruck aus dem Inhalt nicht gestattet.

SPRACH - SCHATZ



GIESCHE
SPIELE
STADT-BUCH-VERLAG

Verwenden Sie bitte diese Kopiervorlage,
wenn Ihr Spielblock keine Blätter mehr hat.