

TOPWORDS

TOPWORDS ist das neue, dreidimensionale Wortspiel für 2 - 4 Spieler. Auf dem Spielbrett werden aus Buchstaben Wörter gebildet - entweder waagrecht oder senkrecht. Bestehende Wörter können mit eigenen Buchstaben erweitert werden, sie können aber auch - und das ist neu - eigene Buchstaben auf bereits vorhandene obenauf setzen. Die Wertung ist einfach: Die Punktezahl ergibt sich durch die Addition aller benutzten Buchstaben, auch der gestapelten - plus eventueller Bonuspunkte! Das neuartige Übereinanderstapeln von Buchstaben macht TOPWORDS zu einem anspruchsvollen Wortspiel.

SPIELAUSSTATTUNG

- 1 TOPWORDS-Spielbrett • 1 farbiger Start-Einsatz für die Spielbrettmitte • 1 Drehteller • 4 GummifüÙe
- 1 Aufkleberblatt • 1 Beutel zur Aufbewahrung der Buchstaben • 4 Stellbretter für die Buchstaben
- 100 Buchstabenchips:

A=5, Ä= 1, B=2, C=3, D=5, E=14, F=3, G=3, H=4, I=7, J=1, K=2, L=3, M=3, N=9, O=3, Ö=1, P=2, Q=1, R=7, S=7, T=4, U=4, Ü=1, V=1, W=1, X=1, Y=1, Z=1.

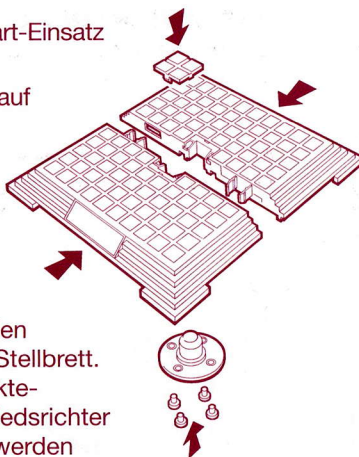
DAS ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, durch geschicktes Setzen eigener Buchstaben möglichst viele Punkte zu erhalten. Jeder Buchstabe eines neuen oder veränderten Wortes bringt einen Punkt ein. Zusätzliche Bonuspunkte können entscheidende Vorteile bringen.

ZUSAMMENBAU:

Vor dem allerersten Spiel müssen Sie das Spielbrett wie folgt zusammenbauen:

- Drücken Sie die vier GummifüÙe in die Öffnungen im Drehteller.
- Drücken Sie die beiden Spielplanhälften wie gezeigt zusammen.
- Setzen Sie das ganze Spielbrett auf den Drehteller.
- Drücken Sie den farbigen Start-Einsatz in die Mitte des Spielbretts.
- Befestigen Sie die Aufkleber auf den Seiten des Spielbretts.
- Achten Sie darauf, dass sich das Spielbrett drehen lässt.
- Legen Sie die Buchstaben in den Beutel.



SPIELVORBEREITUNG

Stellen Sie das Spielbrett auf den Tisch. Jeder Spieler erhält ein Stellbrett. Ein Spieler übernimmt die Punkte-Zählung; er kann auch als Schiedsrichter fungieren. Bleistift und Papier werden benötigt. Der Startspieler wird ausgelost: Jeder Spieler zieht einen Buchstaben aus dem Beutel: Es beginnt, wessen Buchstabe am nächsten am „A“ ist. Die Buchstaben werden zurück in den Beutel gelegt. Jeder Spieler zieht verdeckt aus dem Beutel 7 Buchstaben und setzt sie auf sein Stellbrett. Die eigenen Buchstaben sollten vor den anderen Spielern geheim gehalten werden.

DER SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt. Er setzt ein einzelnes Wort - waagrecht oder senkrecht - auf das Spielbrett.

Mindestens ein Buchstabe muss auf einem der vier zentralen Felder liegen.

Die Punkte des Startspielers werden notiert - siehe Wertung und Bonuspunkte.

Der Startspieler zieht Ersatzbuchstaben aus dem Beutel, bis er wieder sieben auf dem Stellbrett hat. Damit ist sein Zug beendet.

Der linke Nachbar des Startspielers ist als Nächster an der Reihe.

DIE NACHFOLGENDEN SPIELER:

1. Jeder nachfolgende Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, sein neues Wort (oder mehrere) wie folgt setzen: Er kann entweder das neue Wort mit einem Buchstaben eines vorhandenen Wortes verbinden (siehe Abb. 1), oder er verändert ein vorhandenes Wort, indem er neue Buchstaben über vorhandene setzt (siehe Abb. 3). Wichtig: Maximal 5 Buchstaben dürfen übereinander gestapelt werden! Natürlich ist auch die Kombination beider Möglichkeiten erlaubt (siehe Abb. 6).
2. Nach dem Setzen erfolgt die „Wertung“, eventuell mit „Bonuspunkten“. Alle Punkte werden notiert. Nach der Wertung zieht der Spieler so viele Ersatzbuchstaben aus dem Beutel, wie er sieben eingesetzt hat.
3. Ein Spieler kann aber auch auf seinen Zug verzichten. Siehe Abschnitt „Passen“.
4. Der linke Nachbar setzt das Spiel fort.

GRUNDSÄTZLICH GILT:

Wörter können nur in gerader Linie gebildet werden - senkrecht oder horizontal - niemals diagonal!

Berührt einer der Buchstaben andere Wörter, so muss bei jeder Berührung ein neues Wort entstehen.

Siehe Abbildung 2: Durch die Bildung des Wortes „RAT“ muss auch senkrecht ein neues Wort entstehen: „ER“.

Es dürfen niemals 2 gleiche Buchstaben aufeinander gesetzt werden.

DIE PUNKTWERTUNG

Ein Spieler erhält Punkte für jedes neue oder veränderte Wort, das er mit seinen Buchstaben auf dem Spielbrett bildet:

Einen Punkt für jeden Buchstaben des ganzen Wortes (egal ob neu oder verändert).

Zusätzlich kann er Bonuspunkte erhalten (siehe unten).

Entsteht ein Wort durch Übereinanderstapeln von Buchstaben, so erhält er für jeden Buchstaben im Stapel einen Punkt.

Entstehen durch einen Buchstaben zwei miteinander verbundene Wörter, so erhält der Spieler für jede Benutzung des Buchstabens Punkte.

Siehe Abbildung 2: Für den Buchstaben „R“ erhält der Spieler zweimal Punkte!

Befindet sich der betroffene Buchstabe auf einem Stapel, so gibt es auch für die unteren Buchstaben im Stapel zweimal Punkte.

Siehe Abbildung 4: Durch das „S“ wird aus „LIEB“ „LIES“ (6 Punkte) und aus „BAUM“ „SAUM“ (5 Punkte).

Keine Punkte gibt es für ein Wort, das nicht verändert, sondern nur benutzt wird.

Siehe Abbildung 1: Für die Benutzung des „B“ in „SIEB“ gibt es keine Punkte.

Am Ende des Spiels bringen nicht eingesetzte Buchstaben Minuspunkte. Für jeden verbliebenen Buchstaben auf dem Stellbrett müssen fünf Punkte abgezogen werden.

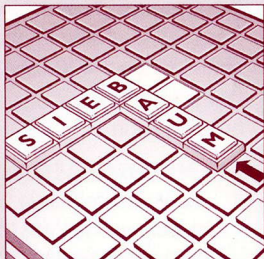
BONUSPUNKTE

Jedes vollständige Wort bringt die doppelte Punktezahl, wenn alle Buchstaben direkt auf dem Spielbrett liegen (d.h. wenn kein Buchstabe auf einem Stapel sitzt).

WÖRTER BILDEN:

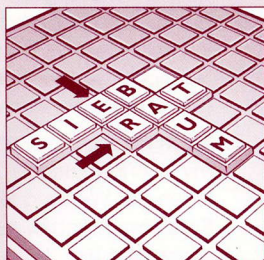
Die folgenden Beispiele zeigen die Wortbildung und die Punkte, die es dafür gibt.

Das Wort „SIEB“ ist bereits vorhanden. Neu ist das Wort „BAUM“, wobei das vorhandene „B“ genutzt wird. Punkte: 4 Buchstaben = 4 Punkte; durch Bonus verdoppelt auf 8 Punkte (alle Buchstaben direkt auf dem Spielbrett).



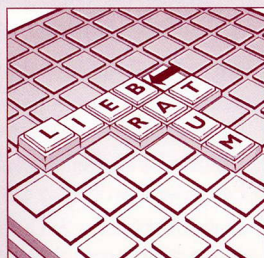
1 Wert: 8 Punkte

Der nächste Spieler setzt die Buchstaben „R“ und „T“. Damit bildet er zwei neue, verbundene Wörter: „RAT“ und „ER“. Punkte: 2 für „ER“ und 3 für „RAT“, durch Bonus verdoppelt auf insgesamt 10 Punkte.



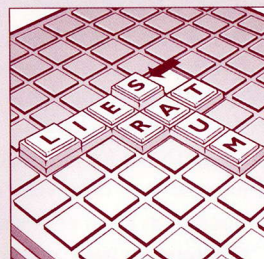
2 Wert: 10 Punkte

Jetzt setzt ein Spieler das „L“ auf den Buchstaben „S“ und bildet das Wort „LIEB“. Punkte: 5 Punkte für fünf Buchstaben (im Stapel zählen das „L“ und das „S“ darunter).



3 Wert: 5 Punkte

Der nächste Spieler stapelt das „S“ auf dem „B“. Er bildet die zwei Wörter „LIES“ und „SAUM“. Punkte: Zusammen sind das 11 Buchstaben (2 Stapel mit je 2 Buchstaben), also 11 Punkte.



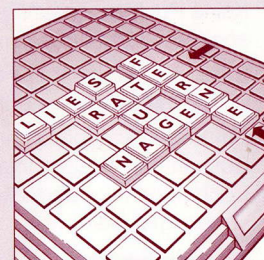
4 Wert: 11 Punkte

Jetzt setzt ein Spieler das verbundene Wort „NAGEL“, dabei entsteht das Wort „SAUG“. PUNKTE: Mit den 2 Stapeln sind das 12 Buchstaben, also 12 Punkte.



5 Wert: 12 Punkte

Der nächste Spieler landet einen großen Treffer. Er setzt das neue Wort „FERNE“, verlängert dadurch das Wort „RAT“ zu „RATE“ und aus „NAGEL“ wird „NAGEN“. Für FERNE gibt es 6 Punkte, für RATE 4 Punkte, für NAGEN 7 Punkte; zusammen 17 Punkte.



6 Wert: 17 Punkte

Der Startspieler erhält automatisch diesen Bonus.

Die folgenden Buchstaben bringen einen Bonus: J, Q, X, Y, Z. Wird einer dieser Buchstaben gesetzt, werden zu den Punkten dieses Wortes 2 Bonuspunkte addiert.

Dieser Bonus gilt aber nur einmal - beim Einsetzen.

Kann ein Spieler alle sieben Buchstaben auf seinem Stellbrett auf einmal setzen, so erhält er zusätzlich 10 Punkte Extra-Bonus.

NICHT ERLAUBTE WÖRTER:

Generell sind alle Wörter erlaubt, die im Duden stehen.

Nicht erlaubt sind: Eigennamen, Abkürzungen, Wörter mit Apostroph, Wörter mit Bindestrich sowie Vor- und Nachsilben, die nicht alleine stehen können.

Hinweis: Ein Duden kann für Streitfälle bereitgelegt werden, aber niemand sollte ihn dazu missbrauchen, dort neue Wörter zu suchen.

Umlaute dürfen nicht durch Kombinationen mit „E“ gebildet werden. Ä, Ö und Ü sind jeweils einmal im Spiel.

ANZWEIFELN EINES WORTES:

Ist ein Spieler der Meinung, dass ein verbotenes Wort benutzt wurde, so muss er das melden, bevor der nächste Spieler Buchstaben setzt. Der Duden darf zur Überprüfung benutzt werden. Ist das angezweifelte Wort tatsächlich nicht erlaubt, muss der Spieler diese Buchstaben entfernen. Er kann ein neues Wort bilden oder passen.

PASSEN:

Ist ein Spieler der Meinung, dass er kein Wort bilden kann, so darf er passen. Das heißt, er beendet seinen Zug ohne Setzen und sein linker Nachbar setzt das Spiel fort.

Ein Spieler, der gepasst hat, darf einen seiner Buchstaben in den Beutel werfen und blind einen neuen ziehen.

Passen ist auch aus taktischen Gründen erlaubt, vor allem, wenn es auf das Ende des Spiels zugeht. Aber Vorsicht: Das Spiel endet, wenn alle Spieler nacheinander einmal gepasst haben.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn eine der drei Möglichkeiten eintritt:

- Ein Spieler hat keine Buchstaben mehr (und kann auch aus dem leeren Beutel keine nachziehen); oder
- keiner der Spieler kann mit seinen Buchstaben ein neues Wort bilden; oder
- alle Spieler haben hintereinander einmal gepasst.

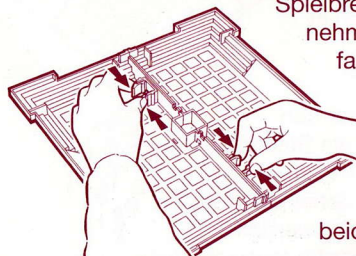
WER GEWINNT DAS SPIEL?

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat. Nicht vergessen: Jeder Buchstabe auf dem Stellbrett bringt 5 Minuspunkte, die abgezogen werden müssen.

AUFBEWAHRUNG DES SPIELS

Um das Spiel wieder wegzupacken, müssen Sie das Spielbrett vom Drehteller

nehmen. Nehmen Sie den farbigen Einsatz von der Mitte ab - ein leichtes Klopfen auf die Zapfen in der Unterseite des Spielplans hilft. Trennen Sie dann die beiden Spielbretthälften.



110214556100



© 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna
Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuè en Suisse par /
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte
Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.