

8+ 2-4
SPIELER

TOPWORDS

SPIELAUSSTATTUNG

Spielbrett, 4 GummifüÙe, 100 Buchstabenchips, 4 Stellbretter für Buchstaben und 1 Aufkleberblatt.

DAS ZIEL DES SPIELS

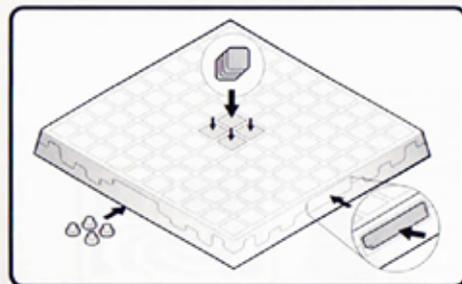
Ziel ist es, durch geschicktes Setzen eigener Buchstaben Wörter zu bilden und möglichst viele Punkte zu erhalten. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

BUCHSTABENCHIPS

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

ZUSAMMENBAU

1. Stecken Sie die vier GummifüÙe in die Ecken der Unterseite des Spielbretts.
2. Bringen Sie die Aufkleber am Spielbrett an. Die beiden TOPWORDS-Aufkleber werden auf gegenüberliegende Seiten des Spielbretts geklebt. Die vier roten Startfelder gehören auf die vier Mittelfelder.



SPIELVORBEREITUNG

1. Stellen Sie das Spielbrett auf den Tisch. Jeder Spieler nimmt sich ein Stellbrett für seine Buchstaben.
2. Breiten Sie die Buchstabenchips neben dem Spielbrett verdeckt aus und mischen Sie sie durch. Dies ist der Nachziehvorrat.
3. Jeder Spieler zieht 7 Buchstaben aus dem Vorrat und stellt sie auf sein Stellbrett. Achten Sie darauf, dass Ihre Mitspieler nicht sehen können, welche Buchstaben Sie haben.
4. Ein Spieler übernimmt die PunkteZählung; er kann auch als Schiedsrichter fungieren. Für das Aufschreiben der Punkte benötigt dieser Spieler Papier, Stif und eventuell einen Duden (nicht enthalten).



DER SPIELABLAUF

Vor dem Start

1. Um festzustellen, welcher Spieler zuerst am Zug ist, zieht jeder Spieler einen Buchstaben aus dem Vorrat.
2. Der Spieler, der am nächsten am Buchstaben A liegt, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
3. Legen Sie die Buchstaben zum Vorrat zurück und mischen Sie ihn noch einmal durch.
4. Der erste Spieler muss nun aus seinen Buchstaben ein Wort auf das Spielbrett legen, und zwar so, dass mindestens ein Buchstabe davon auf einem der vier roten Startfelder in der Mitte des Spielbretts liegt. Das Wort darf senkrecht oder waagrecht gelegt werden.

Sie sind am Zug

1. Verbinden Sie ein neues Wort mit einem beliebigen Buchstaben eines Worts, das bereits auf dem Spielbrett liegt;

ODER

2. Stapeln Sie einen oder mehrere Buchstaben auf bereits bestehende Wörter, um sie zu verändern. Zum Beispiel: Auf dem Spielbrett liegt RAT und Sie haben ein U. Wenn Sie das U auf das T legen, wird daraus RAU.
3. Wenn Sie ein neues Wort gelegt haben, zählen Sie Ihre Punkte für dieses Wort zusammen (siehe Punktwertung).
4. Füllen Sie Ihr Stellbrett aus dem Vorrat auf: Sie müssen immer 7 Buchstaben auf Ihrem Stellbrett haben. Danach ist der nächste Spieler dran.

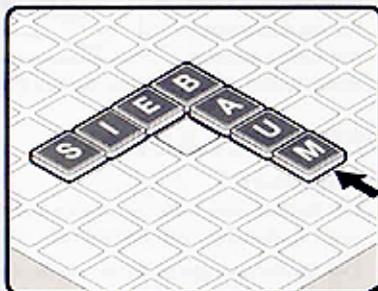
Hinweis: Wenn Sie kein Wort bilden können oder es aus taktischen Gründen sein lassen wollen, dürfen Sie Ihren Zug aussetzen oder einen Ihrer Buchstaben zum Vorrat zurücklegen und sich dafür einen neuen ziehen. Danach ist Ihr Zug allerdings beendet.

Regeln für die Bildung der Wörter

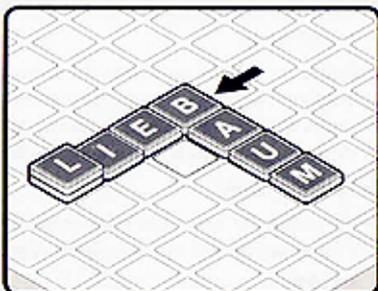
1. Alle Wörter müssen in gerader Linie gelegt werden, und zwar senkrecht oder waagrecht – diagonal ist nicht erlaubt.
2. Es dürfen höchstens 5 Buchstabenchips aufeinander gestapelt werden.
3. Gleiche Buchstaben dürfen nicht aufeinander gestapelt werden, z.B. ein A auf ein A.
4. Berührt einer der Buchstaben andere Wörter, so muss bei jeder Berührung ein neues, gültiges Wort entstehen.
5. Generell sind alle Wörter erlaubt, die im Duden stehen. Nicht erlaubt sind:
 - Eigennamen (Namen von Orten oder Personen)
 - Abkürzungen
 - Wörter mit Apostroph
 - Wörter mit Bindestrich
 - Vor- und Nachsilben, die nicht allein stehen können.

PUNKTWERTUNG

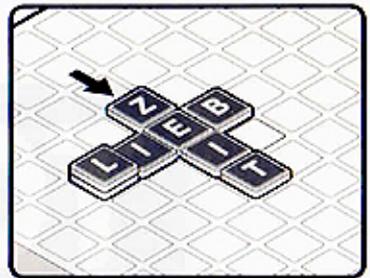
1. Sie erhalten **2 Punkte pro Buchstabe eines Worts**, wenn alle Buchstaben direkt auf dem Spielbrett liegen. Beispiel: Das Wort BAUM besteht aus 4 Buchstaben. Da alle direkt auf dem Spielbrett liegen, ist jeder Buchstabe 2 Punkte wert. Das Wort bringt insgesamt 8 Punkte.



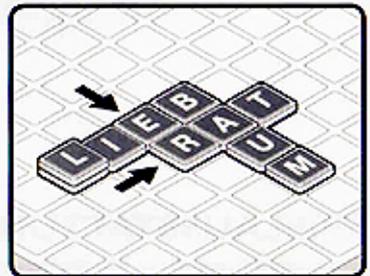
2. Sie erhalten **1 Punkt pro Buchstabenchip in einem Wort, das gestapelte Buchstaben enthält**. Beispiel: LIEB besteht aus 4 Buchstaben. Da einer der Buchstaben aufgestapelt ist (L), ist jeder Chip 1 Punkt wert. Insgesamt erhält der Spieler hierfür 5 Punkte: 4 Buchstaben in LIEB plus 1 Buchstabenchip unter dem L.



3. Die folgenden Buchstaben bringen **2 Bonuspunkte**: J, Qu, X, Y und Z. Beispiel: ZEIT besteht aus 4 Buchstaben. Da alle direkt auf dem Spielbrett liegen, ist jeder Buchstabe 2 Punkte wert. Für das Z erhalten Sie 2 Bonuspunkte, also kassieren Sie insgesamt 10 Punkte.



4. Wenn Sie **in einem Zug gleich zwei neue Wörter** bilden, wird jedes Wort einzeln gewertet. Beispiel: Sie haben das Wort RAT gelegt. Durch das R entsteht noch ein zweites Wort: ER. Da beide Wörter direkt auf dem Spielbrett liegen, gibt es pro Buchstabe 2 Punkte, also 4 Punkte für ER und 6 Punkte für RAT. Sie erhalten insgesamt 10 Punkte.



5. Kann ein Spieler **alle 7 Buchstaben seines Stellbretts** auf einmal legen, so erhält er zusätzlich 10 Extra-Bonuspunkte.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Situationen eintritt:

1. Ein Spieler hat keine Buchstaben mehr (und kann auch keine nachziehen); **ODER**
2. keiner der Spieler kann mit seinen Buchstaben ein neues Wort bilden (und auch keine Buchstaben nachziehen); **ODER**
3. alle Spieler haben nacheinander einmal gepasst.

Wird das Spiel durch eine dieser Möglichkeiten beendet, ziehen Sie für jeden übrigen Buchstaben auf Ihrem Stellbrett jeweils 5 Punkte von Ihrem Gesamtpunktestand ab.

WER GEWINNT?

Wenn das Spiel durch eine der obigen Möglichkeiten endet:

1. Ziehen Sie für jeden übrigen Buchstaben auf Ihrem Stellbrett jeweils 5 Punkte von Ihrem Gesamtpunktestand ab.
2. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat TOPWORDS gewonnen!

© 2007 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH, Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest, Tel. 02921 965343, Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien, Tel. 01 8799 780. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distributore in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Basl, Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.de



128145771000

0207 14577 100