

Full-House

Zwei Wörter, bei denen alle 7 Buchstaben-Würfel verwendet wurden. Der nachstehende Wurf könnte beispielsweise als Full-House mit 25 Punkten eingetragen werden:

H ₃	A ₁	U ₂	S ₂	D ₂	A ₁	S ₂
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Mann kann diesen Wurf aber auch im Kästchen für Wort-Zweier mit der Punktzahl 13 oder im oberen Teil unter den Wörtern mit 4 Buchstaben mit der Punktzahl 8 anschreiben, wenn das Kästchen Full House bereits besetzt ist.

Straße

Wenn alle 7 Bustaben Vokale sind, können für die Straße 30 Punkte gutgeschrieben werden. A, E, I, O, U sowie der Diamant zählen als Vokale.

Wort-Kniffel

Wenn ein Spieler alle 7 Buchstaben-Würfel zu einem Wort zusammensetzen kann, werden ihm im Kästchen für Wort-Kniffel 50 Punkte gutgeschrieben.

Für jedes weitere Wort-Kniffel gibt es 100 Extrapunkte. Der Spieler trägt hierfür in dieser Runde eine Null in ein beliebiges Kästchen ein.

Chance

Gibt dem Spieler die Möglichkeit, bei einem beliebigen Spieldurchgang einen Gewinn anzuschreiben, der keine anderen Bedingungen erfüllt. Als Gewinn zählt die Summe der Punktzahl aller Würfel.

Nach Beendigung der ersten Spielrunde kann das nächste Spiel beginnen ...

Wort-Kniffel läßt die Köpfe rauchen. Durch geschicktes Kombinieren der geworfenen Buchstaben können Sie Ihre Gewinnchance erhöhen und eine möglichst hohe Punktzahl erreichen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Wort-Kniffel-Blocks können unter Art.Nr. 6084770 im Fachhandel nachgekauft werden.

WORT-KNIFFEL



Wort-Kniffel

Inhalt: 1 Würfelbecher
7 Buchstaben-Würfel
1 Wort-Kniffel Block
4 Kugelschreiber

Im Wettlauf mit der Zeit werden Wörter gebildet. Jeder Spieler erhält eine Wort-Kniffel-Gewinnkarte, auf der 11 Kästchen auszufüllen sind. Bei jedem Spielgang muß der Spieler in einem der 11 Kästchen entweder den Wert der verwendeten Buchstaben eintragen, bzw. bei Full House, Straße oder Wort-Kniffel die angegebene Punktzahl. Kann man seinen Wurf nicht verwenden (ein entsprechendes Kästchen ist bereits ausgefüllt), muß wahlweise ein Kästchen mit einer „O“ entwertet werden. Wer nach 11 Spielrunden die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Spieldurchgang

Jeder Spieldurchgang besteht aus höchstens 3 Würfeln, wobei der erste Wurf mit allen 7 Buchstaben-Würfeln zu machen ist. Der Spieler darf dann ein zweites oder drittes Mal würfeln und versuchen, eine höhere Punktzahl zu erreichen. Er kann dabei sovielen Buchstaben-Würfel benutzen wie er möchte.

Sanduhr

Die Sanduhr gibt die Zeit an, die bei jedem Spieldurchgang benötigt werden darf. Bevor der Spieler zu würfeln beginnt, wird die Sanduhr umgedreht. Solange der Sand läuft, kann der Spieler seine Worte bilden und überlegen, in welches Feld auf der Gewinnkarte er seine Punkte einträgt. Wird ein Spieler vor Ablauf der Zeit nicht fertig, muß eine Null in ein beliebiges Kästchen eingetragen werden.

Regeln zur Wortbildung

Abkürzungen, Dialekt- oder Fremdwörter sowie Eigenamen dürfen nicht verwendet werden.

Diamant

Einer der Buchstaben-Würfel hat auf einer Seite einen „Diamanten“. Er darf für jeden beliebigen Buchstaben als Joker benutzt werden, hat aber keinen Punktwert.

Umlaute

Die Buchstaben A, O und U können auch als Umlaute eingesetzt werden (also Ä, Ö, Ü).

Gewinnkarte (oberer Teil)

Die Gewinnkarte ist unterteilt. Im oberen Teil befinden sich Kästchen für Wörter mit zwei, drei, vier, fünf und sechs Buchstaben. Wenn sich der Spieler für eine Eintragung in diesem Teil entscheidet, zählt und addiert er nur die verwendeten Buchstaben und trägt die Summe dieser Punkte in das entsprechende Kästchen ein.

Wörter mit:

- 2 Buchstaben: der Spieler kann bis zu drei Wörter bilden
- 3 Buchstaben: ein oder zwei Wörter
- 4, 5, 6 Buchstaben: nur ein Wort

In jedem Fall werden nur die verwendeten Buchstaben gewertet.

Bonus

Um einen Bonus von 35 zusätzlichen Punkten zu erhalten, muß ein Spieler 50 oder mehr Punkte auf beliebige Weise im oberen Teil erzielen.

Gewinnkarte (unterer Teil)

Der untere Teil der Gewinnkarte ist in 6 Kästchen unterteilt und wird wie angegeben gespielt:

Wort-Zweier

Zwei Wörter mit beliebig vielen Würfeln; gezählt wird nur der jeweilige Punktwert der beiden Wörter. Z.B.:

T ₂	O ₃	R ₂	E ₁	I ₁
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

 Wert: 9 Punkte

Wort-Dreier

Drei Wörter mit beliebig vielen Würfeln. Gewertet wird wieder nur die Punktzahl der verwendeten Buchstaben-Würfel. Z.B.:

I ₁	C ₄	H ₃	E ₁	S ₂	A ₁	N ₂
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

 Wert: 14 Punkte