

# Wort-Ritter

Spielesammlung

4545



**HABA**<sup>®</sup>

P O N Y N O Y H A S E H S A



# Wort-Ritter

Eine Spielesammlung für 2 - 4 Wort-Ritter von 6 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Aleš Vrtal

**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 Minuten

## **Spielinhalt:**

1 Ritter, 1 Würfel, 26 Buchstabenkarten (A - Z),  
48 Wortkarten (vier farbige Sätze à 12 Karten),  
4 Übersichtskarten, 1 Spielanleitung

## Hinweis:

In der Spielanleitung werden die Buchstabenkarten als „Buchstaben“ und die Wortkarten als „Wörter“ bezeichnet.



# **Spiel 1:**

## **Das ritterliche Buchstaben-Turnier**

Welcher Spieler merkt sich die Buchstaben am besten und sammelt zuerst drei Buchstaben?

### **Benötigtes Spielmaterial:**

Ritter, Würfel, Buchstabenkarten

### **Spielvorbereitung:**

Mischt die Buchstaben und legt 14 Karten offen in einem Kreis aus. Die restlichen Buchstaben stapelt ihr verdeckt in der Tischmitte. Stellt den Ritter auf einen beliebigen Buchstaben des Kreises und haltet den Würfel bereit.

## **Spielablauf:**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, dessen Anfangsbuchstabe seines Vornamens zuerst im Alphabet vorkommt. Würfle und ziehe den Ritter um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn auf den Karten vorwärts. Jede Karte entspricht dabei einem Feld.

### **Auf welcher Karte kommt der Ritter zum Stehen?**

- **Auf einer offenen Karte?**

Nenne den auf der Karte abgebildeten Buchstaben und ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Verdecke den Buchstaben und stelle den Ritter auf die Karte. Alle Spieler versuchen sich den Buchstaben gut zu merken.

- **Auf einer verdeckten Karte?**

Im Laufe des Spiels werden immer mehr Buchstaben verdeckt. Landet der Ritter auf einer dieser verdeckten Karten, wird es spannend!

Nenne den Buchstaben, den du auf dieser Karte vermutest, und ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Drehe danach die Karte um und kontrolliere gemeinsam mit deinen Mitspielern, ob du den richtigen Buchstaben genannt hast.

→ **War der Buchstabe richtig?**

Sehr gut gemacht! Zur Belohnung erhältst du die Karte und legst sie verdeckt vor dir ab. Ziehe anschließend einen Buchstaben vom verdeckten Stapel aus der Tischmitte und lege ihn offen auf den freien Platz im Kreis. Stelle den Ritter auf diese Karte.

→ **War der Buchstabe falsch?**

Schade! Du erhältst leider keine Karte. Nenne den auf der Karte abgebildeten Buchstaben und ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Verdecke den Buchstaben danach wieder und stelle den Ritter darauf.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

## **Spielende:**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen dritten Buchstaben gesammelt hat. Er gewinnt dieses ritterliche Buchstaben-Turnier.

## **Tipp:**

Ihr könnt nach der Nennung des Buchstabens und des Wortes zusätzlich noch einen Satz mit diesem Wort sagen.

*Beispiel: „K wie König! Der König lebt in einem Schloss!“*



## **Spiel 2: Das ritterliche Wort-Memo**

Welcher Spieler hat ein gutes Gedächtnis und findet zuerst die passenden Buchstaben zu seinen Wörtern?

### **Benötigtes Spielmaterial:**

Wortkarten, Übersichtskarten, Buchstabenkarten

### **Spielvorbereitung:**

Wählt einen beliebigen farbigen Wortkartensatz (= 12 Karten) und die passende Übersichtskarte aus.

Mischt die Wörter und verteilt an jeden Spieler drei Karten. Jeder legt seine drei Wörter offen vor sich ab.

Seht euch jetzt die Übersichtskarte an und sucht alle Buchstaben heraus, die darauf stehen. Mischt diese Buchstaben und legt sie einzeln und verdeckt in die Tischmitte.

Die restlichen Wort-, Übersichts- und Buchstabenkarten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Dose.

### **Spielablauf:**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der zuletzt auf einer Burg war. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

**Versuche alle Buchstaben für eines deiner Wörter zu finden. Decke dazu einen Buchstaben auf. Ist dieser Buchstabe in einem oder mehreren deiner Wörter enthalten?**

- **Nein?**

Großes Ritterpech! Verdecke den Buchstaben wieder, nachdem alle anderen ihn auch gesehen haben.

- **Ja?**

Sehr gut gemacht! Lass den Buchstaben offen liegen. Du darfst sofort einen weiteren Buchstaben aufdecken.

## Wichtige Ritterregeln beim Aufdecken:

- Du darfst so lange weitere Buchstaben aufdecken, wie du mit den bisher aufgedeckten Buchstaben eines deiner Wörter erfüllen kannst.

**Achtung:** Du musst alle aufgedeckten Buchstaben in diesem Wort verwenden können!

*Beispiel: Vor Bastian liegen die Wörter „WOLF“, „TISCH“ und „TAFEL“. Er deckt zuerst den Buchstaben „L“ auf, der in den beiden Wörtern „WOLF“ und „TAFEL“ enthalten ist. Als zweiten Buchstaben deckt er das „T“ auf. Jetzt kann Bastian nur noch das Wort „TAFEL“ erfüllen, da im Wort „WOLF“ kein „T“ und im Wort „TISCH“ kein „L“ vorkommt ...*

- Deckst du einen nicht benötigten Buchstaben auf, endet dein Spielzug sofort.
- Sobald du alle Buchstaben für eines deiner Wörter aufgedeckt hast, darfst du diese Wortkarte umdrehen. Die Reihenfolge der aufgedeckten Buchstaben ist dabei egal.

Danach verdeckst du alle aufgedeckten Buchstaben, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Anschließend ist der nächste Spieler mit Aufdecken an der Reihe.

## **Spielende:**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler sein drittes Wort erfüllt hat. Er gewinnt dieses ritterliche Wort-Memo.

## **Spielvariante:**

Schwieriger wird das Spiel, wenn ihr die Buchstaben eurer Wörter in der richtigen Reihenfolge aufdecken müsst.

# **Spiel 3: Schnelle Wort-Ritter**

Welcher Spieler reagiert am schnellsten und sammelt zuerst drei Wörter?

## **Benötigtes Spielmaterial:**

Ritter, Wortkarten, Übersichtskarten, Buchstabenkarten

## **Spielvorbereitung:**

Stellt den Ritter für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Wählt einen beliebigen farbigen Wortkartensatz (= 12 Karten) und die passende Übersichtskarte aus. Verteilt die 12 Wörter offen und beliebig um den Ritter. Alle Wörter sollen für jeden Spieler möglichst gut sichtbar sein.

Seht euch jetzt die Übersichtskarte an und sucht alle Buchstaben heraus, die darauf stehen. Mischt diese Buchstaben und stapelt sie verdeckt in der Tischmitte.

Die restlichen Wort-, Übersichts- und Buchstabenkarten werden nicht benötigt und kommen in die Dose zurück.

## **Spielablauf:**

Jetzt beginnt die erste Spielrunde.

Ihr spielt alle gleichzeitig! Der älteste Spieler ist der erste „Wort-Ritter“. Er nimmt den verdeckten Buchstabenstapel zu sich und deckt nacheinander immer die oberste Karte zur Tischmitte hin auf, so dass alle Spieler die Karte möglichst



gleichzeitig sehen können. Die Buchstaben legt er einzeln nebeneinander auf den Tisch. Nach jedem Buchstaben macht er eine kurze Pause und deckt anschließend den nächsten Buchstaben auf.

Sobald ein Spieler (auch der „Wort-Ritter“) aus allen oder einigen der aufgedeckten Buchstaben eines der ausliegenden Wörter bilden kann, schnappt er sich sofort den Ritter und stellt ihn auf die entsprechende Wortkarte. Zur Kontrolle nimmt der Spieler die benötigten Buchstaben und legt das Wort nach.

## Kann der Spieler das Wort mit den aufgedeckten Buchstaben nachlegen?

- **Ja?**

Ritterstark! Zur Belohnung erhältst du die Wortkarte und legst sie verdeckt vor dir ab. Stelle den Ritter zurück in die Tischmitte.

- **Nein?**

So ein Pech! Du erhältst keine Wortkarte und darfst in dieser Runde nicht mehr mitsuchen. Stelle den Ritter zurück in die Tischmitte. Alle anderen Spieler suchen weiter bzw. der „Wort-Ritter“ deckt weitere Buchstaben auf.

Hat ein Spieler ein Wort richtig nachgelegt, beginnt eine neue Runde. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der neue „Wort-Ritter“. Er nimmt sich alle Buchstaben, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab.

### **Spielende:**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei Wörter gesammelt hat. Er gewinnt dieses schnelle Wort-Ritter-Spiel.



Bitte alle Informationen aufbewahren! Please keep all the information!  
Veuillez conserver toutes les notices! A.u.b. alle gegevens bewaren!  
¡Por favor, conserve todo el material informativo!  
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaaß GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**

Made in Germany

TL 71436 1/07