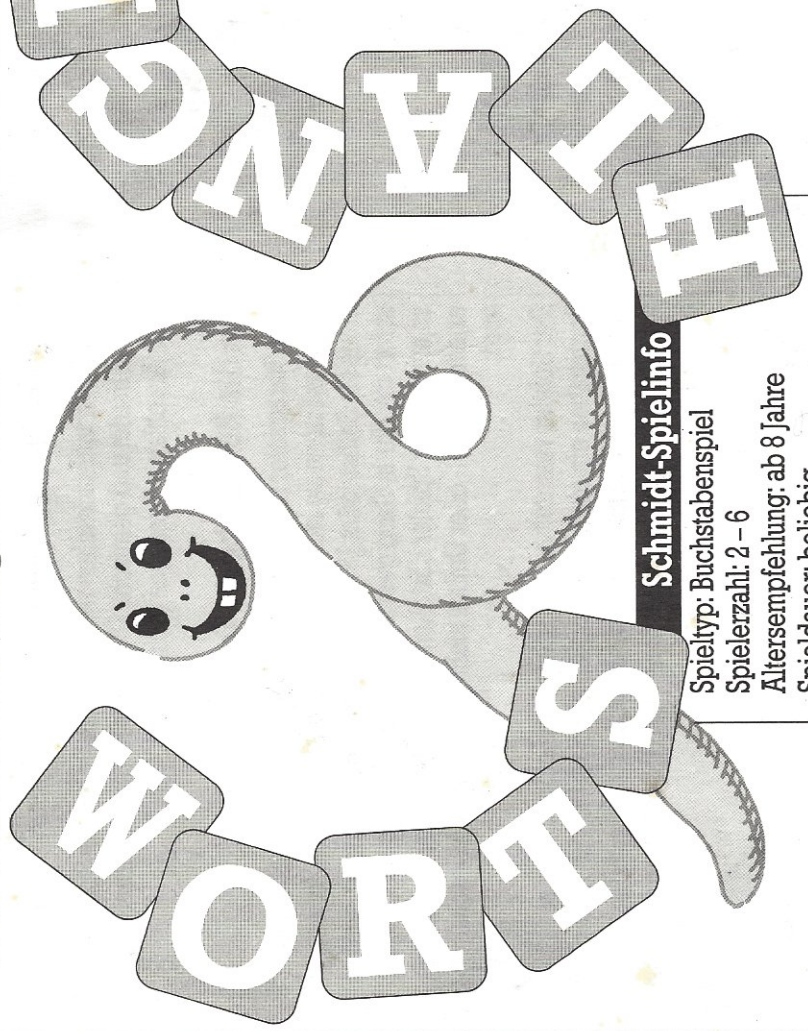


# WORTSCHNAPPE

Wer schafft das längste Wort in kürzester Zeit?



## Schmidt-Spielinfo

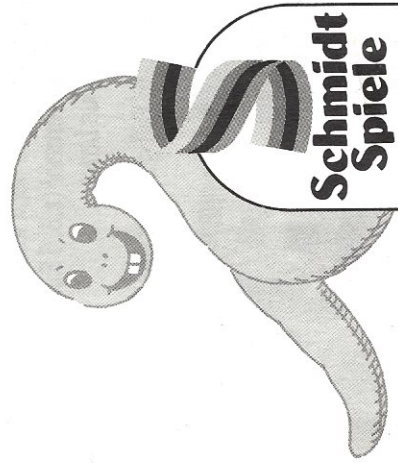
Spieltyp: Buchstabenspiel

Spielerzahl: 2 - 6

Altersempfehlung: ab 8 Jahre

Spieldauer: beliebig

Können ○ ● ○ ○ ○ Glück





## Spielidee und Spielziel

„P, C, A, E, S, N“ – „Gaes“? „Cas“? ... Hmm, geht nichts längeres? „Nase“ ... schon besser! Schnell, schnell, die Uhr läuft! Soll ich noch einen Buchstaben ziehen? Doch wenn ich ihn nicht nutze, zählt er minus ... besser nicht!

„Span...“, ja, das ist es! „Spange“! Stoppt sofort die Uhr!

Bei diesem rasanten Buchstabenspiel gewinnt derjenige, der möglichst schnell möglichst lange Wörter bildet und so die meisten Punkte sammeln konnte.

## Spielmaterial

- 1 „Wortschlange“-Uhr
- 36 Buchstabenkärtchen

## Vor dem ersten Wort...

Alle Buchstabenkärtchen werden verdeckt auf der Spielfläche ausgebreitet und gemischt. Die Uhr wird (rechtsherum) bis zum Anschlag aufgezogen (Schalter auf „Stop“).

## An die Buchstaben ... fertig, los!

Der Startspieler nimmt sich verdeckt sechs Buchstabenkärtchen und dreht sie anschließend alle zusammen um. Ist wenigstens ein Selbst- oder Umlaut (a, e, i, o, u, ä, ö, ü) darunter, wird sofort die Uhr in Gang gesetzt. Wurden nur Mitlaute gezogen, so tauscht der Spieler Kärtchen für Kärtchen so lange aus, bis er einen Selbst- oder Umlaut zieht und die Uhr eingeschaltet wird.

Der Spieler versucht nun, so schnell wie möglich aus seinen Buchstaben ein **einzelnes** möglichst langes Wort zu bilden. Er darf währenddessen auch zusätzliche Buchstaben aufnehmen, wenn er mit den vorhandenen kein Wort bilden kann oder aber ein längeres Wort bilden will.

## Was bringt ein Wort ein?

Ist der Spieler mit einem gebildeten Wort zufrieden, stoppt er die Uhr. Seine Punkte berechnen sich folgendermaßen: Alle in dem Wort verwendeten Buchstaben werden mit der Zahl, auf die der Pfeil der Uhr zeigt, multipliziert. Nicht benutzte Buchstaben (falls vorhanden) werden anschließend subtrahiert (pro Buchstabe – 3 Punkte)

**Bonuspunkte:** Für längere Wörter werden zusätzliche Punkte verteilt. Man bekommt für ein Wort mit fünf Buchstaben 10 Punkte, für ein Wort mit sechs Buchstaben 20 Punkte, für ein Wort mit sieben Buchstaben 30 Punkte usw.

## Ein Beispiel gefällig?

Ein Spieler zog einen zusätzlichen Buchstaben, bildete ein Wort aus fünf Buchstaben und stoppte die Uhr bei der Zahl 7.

5	(benutzte Buchstaben)
· 7	(Zahl auf der Uhr)
35	
– 6	(unbenutzte Buchst., 2 · –3)
29	
+ 10	(Bonus [5 Buchst.])
39	(Rundenergebnis)

## Ende der Wortschlange

Das Spielende kann auf verschiedene Weise bestimmt werden: Entweder setzt man eine Uhrzeit (z.B. eine halbe Stunde), eine Rundenzahl (z.B. 5 Runden) oder eine Punktzahl (z.B. 150 Punkte) als Limit.

In jedem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

DEIN

WORTS

WORTS

