

LETTER

von Michael Sohre & Werner Falkhof

Das schnelle Wortfindungsspiel für fitte Köpfe

Für 2–6 Spieler ab 10 Jahren - auch als Solitärspiel geeignet

Spielmaterial:

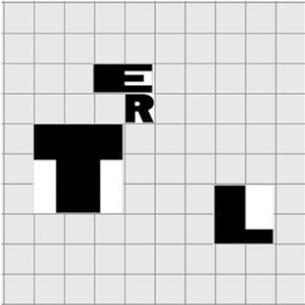
- 1 Spielbrett
 - 60 Spielsteine in folgender Aufteilung:
 - 20 Steine à 1 Feld, 16 Steine à 2 Felder, 8 Steine à 3 Felder,
 - 4 Steine à 4 Felder, 8 Steine à 6 Felder, 4 Steine à 9 Felder;
 - sowie 6 Blankosteine: 3 Steine à 1 Feld und je 1 Stein mit 2, 3 und 4 Feldern.
 - 1 Sanduhr
 - 1 Würfel
- Zusätzlich werden noch Papier und Stifte benötigt.

Im Spiel gilt es, Buchstabensteine so anzulegen, dass ein Wort oder mehrere Wörter entstehen. Dabei müssen die Steine der verwendeten Buchstaben jeweils über eine Kante miteinander verbunden sein. Jeder Spieler schreibt sich sein neu gebildetes Wort sowie eventuell zusätzlich entdeckte und benannte Wörter auf. Je nach Spielversion zählen die Wörter, die Summe der Buchstaben oder zusätzliche Prämienpunkte bei längeren Wörtern. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

- Die Spieler sollten sich vor Spielbeginn auf einen Modus einigen, welche Wörter und Wortformen (Einzahl / Mehrzahl usw.) sie als gültig akzeptieren und welche nicht. Es hat es sich als sinnvoll erwiesen, Abkürzungen und Vornamen nicht gelten zu lassen. Geografische Bezeichnungen wie Stadt, Land, Fluss sind jedoch erlaubt, ebenso Abkürzungen wie SMS, die keine sinnvolle deutsche Entsprechung haben. Eine gute allgemeine Regel ist: „Es werden alle Wörter gewertet, die sinnvoll in einem deutschen Satz verwendet werden können.“ Im Zweifelsfall gilt ein aktuelles Wörterbuch oder Lexikon.
- Alle Buchstabensteine werden verdeckt gemischt. Die Blankosteine werden extra bereit gelegt. Die Spieler nehmen nun nacheinander Stein für Stein in beliebiger Größe auf und legen diese offen vor sich ab. Je nach Spieleranzahl nehmen sie folgende Mengen:
 - 2 Spielern – je 13 Steine beliebiger Größe plus einen beliebigen Blankostein
 - 3 Spielern – je 8 Steine beliebiger Größe plus einen beliebigen Blankostein
 - 4 Spielern – je 6 Steine beliebiger Größe plus einen beliebigen Blankostein
 - 5 Spielern – je 5 Steine beliebiger Größe plus einen beliebigen Blankostein
 - 6 Spielern – je 4 Steine beliebiger Größe plus einen beliebigen Blankostein
- Jeder Spieler erhält noch einen Stift und ein Blatt Papier zum Aufschreiben der Wörter und Punkte. Eine Druckvorlage kann auch auf www.theta.de heruntergeladen werden.
- Das Spiel kann mit und ohne Zeitbegrenzung gespielt werden. Beim Spiel mit Zeitbegrenzung wird die Sanduhr bereitgestellt.
- Die Spieler einigen sich, nach welcher Punktwertung sie spielen wollen und wer das Spiel beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Spielablauf



In der ersten Spielrunde nimmt jeder Spieler, der am Zug ist, einen beliebigen seiner Steine auf und legt ihn in freier Wahl auf dem Spielfeld ab, mit oder ohne Kontakt zu einem anderen Stein, und ohne die Legeregeln für das weitere Spiel beachten zu müssen.

*Legebeispiel zur ersten Spielrunde bei 4 Spielern.
Ein Spieler konnte die Worte - ER und RE - bilden.*

In den folgenden Spielrunden darf jeder Spieler, der an der Reihe ist, einen seiner Buchstabensteine unter Beachtung der Legeregeln anlegen und muss zumindest ein neues Wort nennen, das damit gebildet wird. Wird mit Sanduhr gespielt, hat er dafür 30 Sekunden zur Verfügung – ansonsten muss er nach Ablauf einer angemessenen Zeit freiwillig passen.

Die Regeldetails werden auf der letzten Seite der Spielanleitung erläutert.

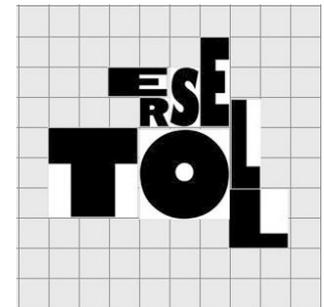
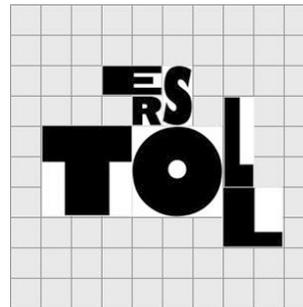
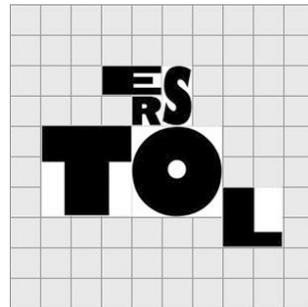
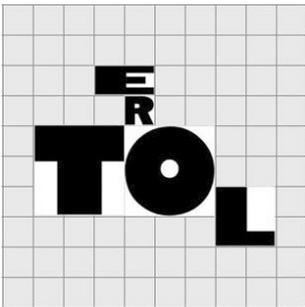
Legebeispiel zur zweiten Spielrunde. Wortbildung je Folgespieler.

ROT / TOR / LORE /
LOT

ROSE / EROS / SO /
SORE / LOS / ES

TOLL / SOLL

TOLLE / ROLLE / OEL /
LESER / OLE / OESE /
SOLE / ESEL / LESE



Legt der Spieler einen Buchstaben an und kann damit ein neues Wort bilden, nennt er dieses und ggf. weitere Wörter, die er nun auf dem Spielfeld entdeckt. Weitere Wörter müssen nicht unbedingt in Zusammenhang mit dem gerade gelegten Buchstaben stehen. Alle diese Wörter schreibt er auf sein Blatt Papier.

Klopfen: Nach Ablauf der Zeit können andere Spieler außer der Reihe mit dem Finger auf den Tisch klopfen und damit ankündigen, dass sie weitere Wörter entdeckt haben. Diese Wörter schreiben sie sich ebenfalls auf. Danach ist der letzte Klopfen an der Reihe.

Kann ein Spieler nicht regelkonform anlegen, legt er einen seiner Buchstabensteine als „freien Stein“ neben das Spielfeld oder einen Blankosteine auf das Spielfeld. Danach ist, sofern nicht geklopft wurde, der nächste Spieler an der Reihe.

Freie Steine können in beliebiger Menge alternativ oder zusätzlich zu dem eigenen Stein angelegt werden, sofern mit ihnen mindestens ein neues Wort gebildet wird – *siehe Regeldetails*.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald in einer Runde keiner der Spieler mehr in der Lage ist, ein neues Wort zu bilden oder zu entdecken. Dabei ist es unerheblich, wie viele Steine noch nicht angelegt wurden. Danach werten die Spieler ihre Ergebnisse aus.

Punktewertung und Ermittlung des Gewinners

Möglichkeit 1: Gewinner ist, wer die meisten Wörter aufgeschrieben hat, bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Buchstaben.

Möglichkeit 2: Gewinner ist, wer in seinen Wörtern insgesamt die meisten Buchstaben verwendet hat.

Möglichkeit 3: Gewinner ist, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Dabei gibt es zur Anzahl der Buchstaben bei langen Wörtern zusätzliche Prämienpunkte: Für ein Wort mit fünf Buchstaben gibt es 1 zusätzlichen Punkt, d.h., 6 Punkte insgesamt. Für jeden weiteren Buchstaben gibt es einen weiteren Punkt, also für ein Wort mit neun Buchstaben 9 plus 5 Punkte = 14 Punkte.

Solitärspielvarianten

Folgende drei Spielvarianten sind für alle, die gern allein knifflige Aufgaben lösen:

Variante 1: Bilden Sie möglichst viele Wörter aus einer bestimmten Menge von Buchstabensteinen! Beginnen Sie mit z.B. zehn Buchstabensteinen und steigen sich dann langsam. Dafür können Sie sich auch Zeitlimits setzen.

Variante 2: Bilden Sie möglichst lange Wörter aus einer bestimmten Menge an Buchstabensteinen! Hierfür eignen sich Mengen ab 20 Buchstabensteinen. Setzen Sie sich ein Zeitlimit von z.B. 30 Minuten. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Bilden Sie innerhalb dieser Zeit möglichst viele Wörter von acht Buchstaben an aufwärts und zählen die Anzahl der Wörter.
- Bilden Sie möglichst lange Wörter und nehmen Sie die Buchstaben pro Wort zum Quadrat, z.B. $12 \times 12 = 144$ und addieren dann die Ergebnisse aller Wörter.

Variante 3: Entwickeln Sie Denksportaufgaben für andere! Denken Sie sich ein längeres Wort aus, in diesem Beispiel „Stolperstein“, und ordnen Sie die passenden Buchstabensteine entsprechend den Legeregeln und optisch ansprechend auf dem Spielbrett an.



Ein solches Letter-Anagramm-Rätsel könnte dann lauten: „Suchen Sie etwas Anstößiges mit 12 Buchstaben!“.

Auflösung:

STOLPERSTEIN

Auf www.theta.de können Sie das auch in einer Demo ausprobieren, als Datei gestalten und per E-Mail versenden.

Regeldetails

- 1. Legen:** Die Steine müssen innerhalb des Spielfeldrasters liegen und dabei ein oder mehrere Rasterfelder vollständig bedecken. Wir empfehlen, alle Buchstaben nur in einer Leserichtung auf das Spielbrett zu legen.
- 2. Anlegen:** Jeder Buchstabenstein muss über eine Kante einen bereits liegenden Stein berühren. Dabei ist es egal, ob sie sich über die gesamte Kantenlänge oder nur über eine Spielfeldrasterlänge berühren. Diagonal legen ist nicht erlaubt.
- 3. Lesen:** Die Wahl des Anfangsbuchstabens eines Wortes ist beliebig. Die Leserichtung kann von oben nach unten, von unten nach oben, von links nach rechts, von rechts nach links und im beliebigen Zickzack gehen. Entscheidend ist nur, dass sich die Buchstabensteine entsprechend der Anlegeregeln berühren, d.h., diagonal lesen ist nicht erlaubt. Die Mehrfachverwendung eines Buchstabensteins innerhalb eines Wortes ist nicht erlaubt.
- 4. Neue Wörter:** Ein Wort gilt als „neu“, wenn es noch kein Spieler bei sich auf dem Zettel notiert hat. Ausnahme: Das Wort hat mit dem zuvor gebildeten gleichen Wort keinen Buchstabenstein gemeinsam.
- 5. Freie Steine:** Bei der Verwendung von „freien Steinen“ gilt die Ausnahmeregel, dass von diesen auch mehrere Buchstaben gleichzeitig für die Bildung eines Wortes verwendet werden dürfen, also z.B. zu STADT noch T,O,R = STADTTOR. Auch das Bilden mehrerer Wörter ist erlaubt. Allerdings gilt auch hier die Zeitbegrenzung, sofern diese vereinbart wurde. Wird irrtümlich ein freier Stein angelegt, ohne dass dann ein gültiges Wort entsteht, muss zusätzlich zu diesem freien Stein auch ein eigener Stein an den Spielfeldrand gelegt werden.
- 6. Blankosteine:** Der Blankostein ermöglicht das Anlegen auf dem Spielfeld, ohne ein neues Wort legen zu müssen. Dadurch vermeidet man, einen seiner Buchstaben als freien Stein an den Spielfeldrand legen zu müssen. Natürlich kann ein Blankostein auch taktisch als Blockade für andere Spieler eingesetzt werden. Spieler können auch innerhalb eines Spielzugs einen bereits ausliegenden Blankostein gegen einen eigenen Stein beliebiger Größe eintauschen, wenn sie so ein neues Wort legen können und damit den Legeregeln folgen.
- 7. Klopfen:** Durch Klopfen kann ein Spieler außer der Reihe zusätzlich erkannte Wörter für sich reklamieren sowie die Spielreihenfolge zu seinen Gunsten ändern. Klopfen kann man nach Ablauf der Spielzeit eines anderen Spielers. Wer klopft, ohne ein gültiges Wort nennen zu können, muss einen seiner Steine als freien Stein an den Spielfeldrand legen und ändert natürlich auch nicht die Spielreihenfolge. Klopfen mehrere Spieler gleichzeitig, wird ausgewürfelt, wer an der Reihe ist – die höhere Zahl gewinnt. Bei Spiel auf Zeit hat jeder Klopfer ebenfalls 30 Sekunden. Danach kann erneut geklopft werden, auch von Spielern, die bereits zuvor geklopft hatten. Der letzte erfolgreiche Klopfer setzt das Spiel fort

Autoren: Michael Sohre & Werner Falkhof

Idee & Design: Michael Sohre

Redaktionelle Bearbeitung: Christian Beiersdorf / PROJEKT SPIEL



© THETA-promotion 2008

Johannistisch 20
D-14532 Kleinmachnow

Fon: +49(0)33203/78628

Web: www.theta.de

Mail: info@theta.de