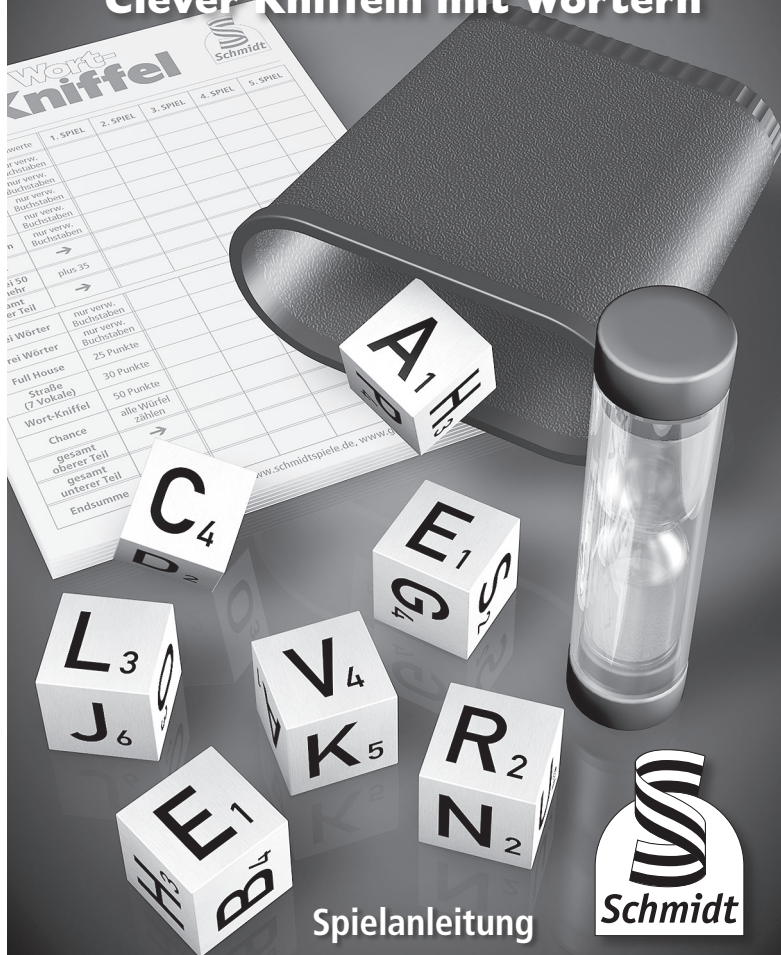


# Wort-Kniffel

Clever Kniffeln mit Wörtern



# Wort- Kniffel

## Inhalt

- 1 Würfelbecher
- 7 Buchstaben-Würfel
- 1 Wort-Kniffel-Block
- 1 Sanduhr

## Kurzbeschreibung

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 Kästchen 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 „0“ 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 so viele Buchstaben-Würfel benutzen wie er möchte.

### Sanduhr

Die Sanduhr begrenzt die Zeit, die bei jedem Spieldurchgang zur Verfügung steht. 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 Eigennamen dürfen nicht verwendet werden.

### Joker



Einer der Buchstaben-Würfel hat auf einer Seite einen Joker. Er darf für jeden beliebigen Buchstaben 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 3 Wörter bilden
  - 3 Buchstaben: der Spieler kann 1 oder 2 Wörter bilden
  - 4,5,6 Buchstaben: der Spieler kann nur 1 Wort bilden
- 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 gesamten oberen Teil erzielen.

## Gewinnkarte (unterer Teil)

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

### Zwei Wörter

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



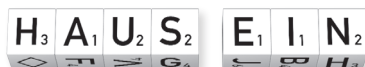
### Drei Wörter

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



### 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:



Man kann diesen Wurf aber auch im Kästchen für Wort-Zweier mit der Punktzahl 12 oder im oberen Teil unter den Wörtern mit 4 Buchstaben mit der Punktzahl 8 bzw. bei den Wörtern mit 3 Buchstaben mit der Punktzahl 9 (AUS und EIN) anschreiben, wenn das Kästchen Full House bereits besetzt ist.





### **Straße**

Als Straße bezeichnet man ein Ergebnis, bei dem alle 7 Buchstaben Vokale sind. Dafür darf man sich für die Straße 30 Punkte gutschreiben. A, E, I, O, U sowie der Joker zählen als Vokale. Die Vokale können dabei natürlich auch mehrfach auftreten.

### **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 50 Extrapunkte, die auf der Rückseite des Blattes in dem dafür vorgesehenen Feld eingetragen werden. Der zweite Kniffel-Wurf wird zusätzlich im oberen Teil des Blockes in ein beliebiges Kästchen eingetragen. Die Punkte des verwendeten Wortes werden dazu zusammengezählt. Sollten alle Kästchen des oberen Teil bereits besetzt sein, dann – und nur dann – darf der zweite Kniffel als Joker im unteren Teil eingesetzt werden.

### **Chance**

Der Spieler hat hier die Möglichkeit, bei einem beliebigen Spieldurchgang ein Ergebnis anzuschreiben, das keine anderen Bedingungen erfüllt. Dabei zählt die Summe der Punktzahl aller Würfel.

### **Spielende**

Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen beim letzten Spieler ausgefüllt ist. Nun werden alle Punkte (Boni nicht vergessen) zusammengerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

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

Art.-Nr.: 51133

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.gamemob.de](http://www.gamemob.de)

