WORDSMITH

SPIELÜBERBLICK

Um ***Wordsmith*** zu spielen, baut ihr Buchstaben und Wörter aus vier Arten von Buchstabenteilen.
Baut ein paar Buchstaben und macht euch bereit für euer erstes ***Letter Piece Game***!

Spielziel

In drei Runden wetteifern die Spieler darum, als Erster sechs Wörter zu bauen und aufzuschreiben. Lange Wörter geben mehr Punkte, der Spieler mit den meisten Punkten am Spielende gewinnt.

Wie man baut

Hier dreht sich alles um das Bauen von Buchstaben und Wörtern. Aus diesen 4 verschiedenen Formen kann man jeden Buchstaben des Alphabets bauen!

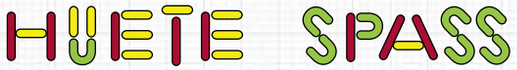
Einen Buchstaben bauen

Nutzt das ***Letter Piece Game***-Alphabet auf den Boxseiten als Bauanleitung.

- Es gibt immer nur eine richtige Art einen Buchstaben zu bauen!

- Aus den gleichen Teilen können oft verschiedene Buchstaben gebaut werden.

- **Umlaute** und **ß** werden aus 2 Buchstaben gebaut und gelten als 2 Buchstaben.



Ein Wort bauen

1. Nehmt euch diese 8 Buchstabenteile.
2. Legt die Buchstabenteile so, dass sie das Wort **TAU** ergeben.
3. Ordnet die Teile nun so an, dass sie das Wort **IRE** ergeben.
4. Welche Wörter findet ihr, wenn ihr ein grünes Teil hinzunehmt?

Erlaubte Wörter

- Nur Wörter aus Buchstaben, die dem ***Letter Piece Game***-Alphabet entsprechen, sind erlaubt.
- Erlaubte Wörter bestehen aus mindestens einem neuen Buchstaben. **Ein neues Wort, für das die Buchstaben des vorherigen Wortes lediglich umsortiert wurden, ist nicht erlaubt.** Zum Beispiel ist **AUS** nicht erlaubt, wenn man direkt davor **SAU** hatte.
- Erlaubte Wörter sind im Wörterbuch zu finden, aber **keine** Eigennamen (JOHN, BENTLEY, PERU), Abkürzungen, Dialekt oder fremdsprachige Wörter.
- Erlaubte Wörter sind richtig geschrieben.

Kleine Übung gefällig?

NEHMT EUCH DIESE 10 BUCHSTABENTEILE.

VERSUCHT EIN ODER SOGAR MEHR WÖRTER IN ZWEI MINUTEN ZU FINDEN!

SPIELABLAUF

(für 2 – 4 Spieler)

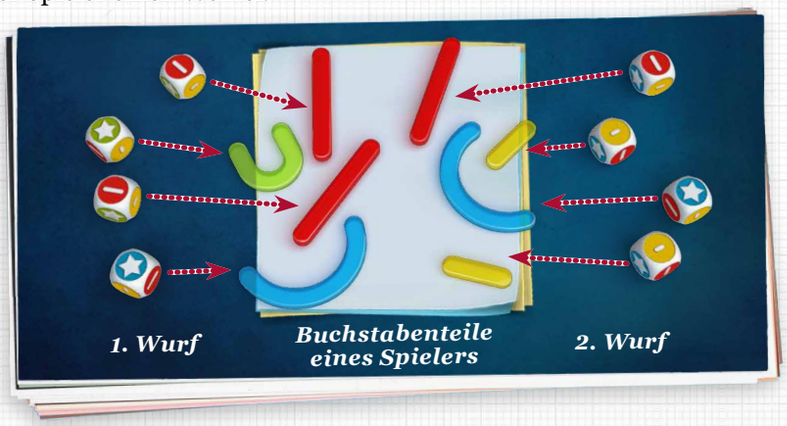
Wordsmith wird über drei Runden mit jeweils bis zu sechs Wörtern gespielt.

Spielaufbau

Legt die geöffnete ***Wordsmith***-Schachtel in die Mitte der Spielfläche. Jeder Spieler nimmt sich einen Stift und einen Zettel vom ***Wordsmith***-Block.

Buchstabenteile eines Spielers

Ein beliebiger Spieler würfelt alle vier Würfel 2 Mal in der Mitte des Schachteleinsatzes. Alle Spieler nehmen sich für die gewürfelten Symbole Buchstabenteile in den gewürfelten Farben. **Alle Spieler starten mit einem Set aus den gleichen 8 Buchstabenteilen.** Dann nimmt sich jeder Spieler einen Würfel.



Finde 6 Wörter pro Runde

Ihr sucht alle gleichzeitig nach Wörtern, die ihr baut und euch dann durch Ausrufen sichert. Ihr startet alle mit den gleichen Teilen, könnt euren Vorrat an Buchstaben aber folgendermaßen verändern:

Wie erhalte ich neue Buchstabenteile?

Du kannst jederzeit neue Teile aus der Schachtel erhalten, indem du deinen Würfel wirfst und dir das entsprechende Teil nimmst.

Wer einen Joker würfelt (blau oder grün mit Stern), darf sich ein beliebiges Teil nehmen!

Hinweis: *Falls du ein Symbol würfelst, aber das entsprechende Fach leer ist, darfst du dir stattdessen ein beliebiges anderes Teil nehmen.*

Was mache ich mit nicht verwendeten Buchstabenteilen?

Nach dem Bauen eines Wortes können Buchstabenteile übrig sein. Diese Teile werden später abgeworfen.

Ein Wort sichern

Wenn du ein Wort gefunden hast, **sichere** es dir! Dazu muss das Wort richtig gebaut vor dir liegen, sodass andere es lesen können.

Rufen, buchstabieren – Einspruch erheben

Ein Wort sichern:

1. **Rufe dein Wort.**
2. **Buchstabiere dein Wort.**
3. **Gibt es Einspruch?**

Die anderen Spieler können nun Einspruch gegen dein Wort erheben.

✓ Erhebt niemand einen gültigen Einspruch, ist dein Wort gesichert und du notierst es auf deinem Zettel.

X Erhebt jemand einen gültigen Einspruch, suche ein anderes Wort.

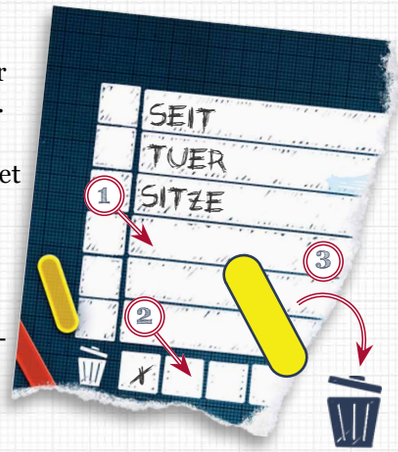
Gültige Einsprüche

- Das Wort ist kein erlaubtes Wort.
- Das Wort wurde in der aktuellen Runde bereits von jemandem gesichert.

Hinweis: *Für ein ruhigeres Spiel mit Einsprüchen am Rundenende, gibt es die Variante* **Schnelles Schmieden** *auf Seite 4.*

Notieren und Abwerfen

1. Notiere dein gesichertes Wort in der nächsten freien Zeile deines Zettels.
2. Streiche für jedes Buchstabenteil, das du für dein Wort nicht verwendet hast, ein Bonusfeld ab.
3. Wirf alle nicht verwendeten Buchstabenteile zurück in die passenden Fächer des Schachteleinsatzes. Behalte die verwendeten Buchstabenteile, um aus ihnen dein nächstes Wort zu bauen.



Die Bonusfelder

Du kannst **maximal 12 Teile abwerfen**.

6x Abwerfen ohne Punkteverlust | *6x Abwerfen kostet 1 Bonuspunkt* | *übrige Bonuspunkte*

Nachdem du insgesamt 12 Buchstabenteile abgeworfen hast, kannst du nur noch Wörter bauen, die aus allen deinen Teilen bestehen. Du kannst noch immer für weitere Buchstabenteile würfeln, musst dann aber auch alle Teile benutzen.

Am Rundenende bekommst du 1 Bonuspunkt für jedes nicht abgestrichene blaue Bonusfeld.

Rundenende

Wer als Erster sein sechstes Wort gesichert hat, ruft *„Fertig!“*

Jetzt können alle anderen Spieler noch **genau 1 Wort sichern**, sich fürs Bauen aber keine neuen Buchstabenteile mehr nehmen. Es darf weiterhin abgeworfen werden .

Hinweis: *In dem seltenen Fall, dass kein Spieler mehr ein weiteres Wort findet, endet die Runde ebenfalls.*

Rundenwertung

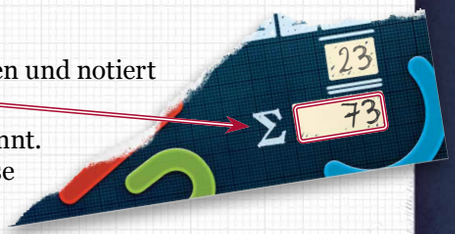
1. Notiert die Anzahl der Buchstaben jedes gesicherten Wortes in der Spalte rechts davon.
2. Zählt eure übrigen Bonuspunkte zusammen und notiert sie in der rechten Spalte.
3. Notiert die Gesamtsumme im gelben Feld darunter.

Räumt alle Buchstabenteile zurück in die passenden Fächer des Schachteleinsatzes, bevor ihr die nächste Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Runde.

Ihr addiert die Ergebnisse aller drei Runden und notiert die Summe im Feld ganz unten rechts.



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich diese Spieler den Sieg.

UNTERSCHIEDLICHE SPIELER-LEVEL?

Wenn Kinder und Erwachsene, Neulinge und ***Wordsmith***-Profis, Muttersprachler und Nicht-Muttersprachler zusammen spielen, könnt ihr das Spiel folgendermaßen anpassen:
Streicht zu Beginn jeder Runde bis zu 6 weiße Bonusfelder auf den Zetteln der fortgeschritteneren Spieler ab.

SPIELVARIANTEN

Schnelles Schmieden

Ihr sichert eure Wörter ohne sie zu rufen. Ignoriert die Regeln für **Rufen, buchstabieren – Einspruch erheben**. Bei jeder Rundenwertung gebt ihr euren Zettel an den Spieler links von euch weiter. Dieser Spieler prüft, ob die notierten Wörter erlaubte Wörter sind, notiert die Punkte und gibt den Zettel dann wieder zurück. Nicht erlaubte Wörter geben keine Punkte.

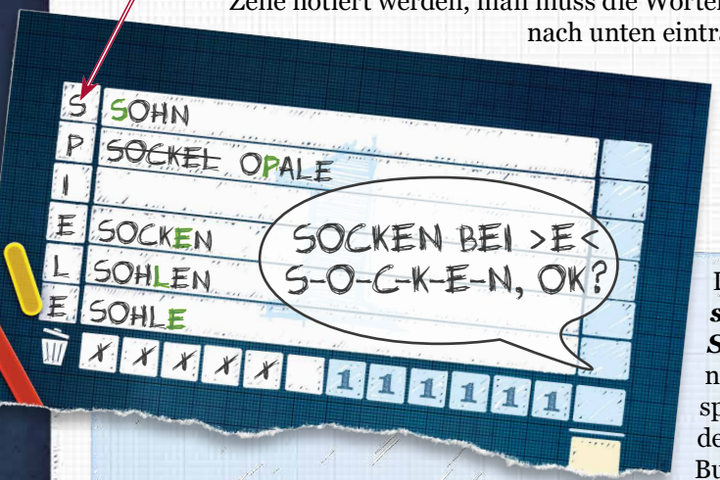
Hinweis: *Beim* ***Schnellen Schmieden*** *ist es erlaubt, dass auf mehreren Zetteln die gleichen Wörter stehen.*

Benötigte Buchstaben

Legt irgendein Wort mit 6 Buchstaben fest, oder wählt 6 beliebige Buchstaben. Alle Spieler schreiben die gleichen Buchstaben in die linke Spalte der aktuellen Runde. Legt für jede Runde neue benötigte Buchstaben fest.

Benötigter Buchstabe

Jedes gesicherte Wort muss den benötigten Buchstaben seiner Zeile enthalten. Ein gesichertes Wort kann in jeder Zeile notiert werden, man muss die Wörter nicht von oben nach unten eintragen.



Beim Rufen und Buchstabieren sagt man nun auch den benötigten Buchstaben an.

Das ***Fortgeschrittene Spiel*** beinhaltet nun auch den Einspruch „Beinhaltet den benötigten Buchstaben nicht!“

Wort für Wort (für 1–4 Spieler)

Jede Runde besteht aus 6 Schritten, in denen jeder Spieler ein Wort sichert. Hat ein Spieler sein Wort gesichert, wartet er ab, bis alle anderen Spieler ebenfalls fertig sind. Solospieler fahren direkt mit dem nächsten Wort fort.

Buchstabenteile eines Spielers

Zuerst würfelt ein beliebiger Spieler die 4 Würfel zwei Mal und jeder Spieler nimmt sich die entsprechenden 8 Buchstabenteile.

Weitere Buchstabenteile erhalten

Für jedes Wort, auch für das erste Wort, würfelt ein beliebiger Spieler 3 Würfel. Es wird neu gewürfelt, falls nur Joker gefallen sind. Für rote und gelbe Würfelergebnisse nehmen sich alle Spieler direkt die entsprechenden Buchstabenteile. Für jeden gewürfelten Joker notieren sich die Spieler stattdessen einen kleinen Kreis in die Spalte links vor dem aktuellen Wort. **Für jeden Joker-Kreis können sich die Spieler ein Teil ihrer Wahl nehmen, wenn sie es benötigen, und dann den Kreis abhaken.** Weiteres Würfeln ist nicht erlaubt.

Ein Wort sichern

Beim Sichern eines Wortes müssen nun auch für nicht abgehakte Joker-Kreise Bonusfelder abgestrichen werden. Teile werden wie üblich abgeworfen. Nachdem alle Spieler ein Wort gesichert haben, startet der nächste Schritt der Runde, indem ein Spieler erneut 3 Würfel wirft.

Rundenende und Spielende

Eine Runde endet, sobald alle Spieler ihr sechstes Wort gesichert haben. Dann werden die Punkte wie üblich notiert und zusammengezählt. Die Spieler können je nach Wunsch 1–3 Runden spielen. Der oder die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

Im Solospiel: Versuche dich selbst in jeder Runde zu übertreffen!

CREDITS

Autoren: Bill Eberle, Greg Olotka, Peter Olotka (basierend auf Runes von Eon Products, Inc., entwickelt in Zusammenarbeit mit Jack Kittredge)

Spielentwicklung: Roland Goslar, Sabine Machaczek

Redaktion: Sabine Machaczek, Future Pastimes

Grafikdesign: Annika Brüning, Marina Fahrenbach

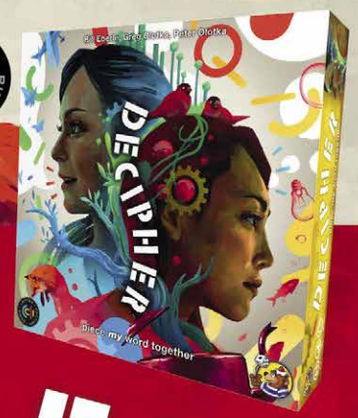
Produktionsmanager und ausführender Produzent: Heiko Eller

Besonderer Dank: Ferdinand Köther, Christoph Warzecha und all unseren Freunden und Testspielern.

© 2019 HeidelBÄR Games. Wordsmith, the HeidelBÄR Games logo, and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH. LETTER PIECE GAME is a TM of Eon Products, Inc. Made in China. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER.

HEIDELBÄR GAMES
www.heidelbaer.de

Ihr habt noch nicht genug?



DANN HOLT euch DECIPHER