

Wörter würfeln



Das beliebte Familienspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

Inhalt 13 Buchstabenwürfel mit Wertungszahlen
1 Würfelbecher
1 Sanduhr

Ziel des Spiels

Ist es, Wörter mit möglichst hohen Zahlenwerten zu bilden.

Spielablauf

Der erste Spieler schüttelt den Becher mit den 13 Würfeln und stülpt ihn anschliessend auf den Tisch. Ab diesem Moment läuft die Sanduhr. Falls der Spieler keinen oder nur einen Vokal gewürfelt haben sollte, darf er nochmals würfeln; die Sanduhr läuft allerdings in dieser Zeit weiter. Der Spieler muss nun Wörter bilden, die sich aus den Buchstaben auf der Oberseite der Würfel zusammensetzen lassen.

Auf einem der Würfel befindet sich eine neutrale Seite als Joker. Diese Seite kann als Ersatz für jeden Buchstaben benutzt werden. Ist die Sanduhr abgelaufen, muss der Spieler sofort aufhören Wörter zu bilden und es beginnt die Wertung. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Wertung

Für jeden Buchstaben ist ein Zahlenwert angegeben. Der Joker zählt null. Die Werte der gebildeten Wörter werden addiert.

Gewinner ist, wer nach einer vorher bestimmten Anzahl von Runden die höchste Punktzahl erreicht hat.

Version für Anfänger

Der Spielleiter sucht sechs Würfel mit möglichst «einfachen» Buchstaben aus, d.h. mit Buchstaben, die häufig in Wörtern vorkommen. Er achtet hauptsächlich darauf, dass die Vokalbuchstaben A, E, I, O, U und der Joker nicht fehlen. Dann wird der Reihe nach gewürfelt. Die Spieler versuchen aus den gewürfelten Buchstaben ein Wort zu bilden. Wer alle sechs Buchstaben zu einem Wort zusammenfügen kann, gewinnt die Runde. Legen pro Spielrunde mehrere Spieler ein Wort mit allen sechs Würfeln, gewinnt der Spieler mit der höchsten Wertung.

Version für Fortgeschrittene

Die Spieler vereinbaren, mit wie vielen Würfeln gespielt wird. Auch die Anzahl der Spielrunden wird festgelegt. Die restlichen Würfel werden für das Spiel beiseite gelegt. Die Spieler versuchen mit den gewürfelten Buchstaben Wörter zu bilden, die möglichst hohe Wertungen erreichen. Wer nach Ablauf der vereinbarten Spielrunden die höchste Punktzahl erzielt, ist Sieger.

Variante I: Nach Absprache können die Wörter in der Art eines Kreuzworträtsels gelegt werden. Selbstverständlich darf der Joker sowohl für das waagrechte als auch für das senkrechte Wort nur denselben Buchstaben bedeuten. Bei der Wertung werden doppelt (über Kreuz) verwendete Buchstaben auch doppelt gewertet.

Variante II: Anstelle einer bestimmten Rundenzahl kann vereinbart werden, dass der Spieler gewinnt, der zuerst den Gesamtwert von 100, 200 oder 500 Punkten erreicht.

Variante III: Die Werte der nicht benutzten Würfel werden addiert und von der Summe der in den Wörtern verwendeten Würfel abgezogen.

Jeu de lettres



Jeu de société captivant pour toute la famille, 2-5 joueurs à partir de 8 ans.

Contenu 13 dés à faces marquées de lettres et de valeurs en chiffre

1 gobelet

1 sablier

But du jeu

Former des mots avec une valeur aussi élevée que possible.

Déroulement de la partie

Le premier joueur mélange les 13 dés dans le gobelet et le retourne ensuite sur la table. Le sablier est retourné à ce moment. Si aucun dé ne représente de voyelle, ou seulement une, il peut relancer les dés. Mais le sablier continue de décompter le temps. Le joueur doit ensuite former des mots avec les lettres figurant sur la face visible des dés.

Un des dés est doté d'une face neutre, c'est un joker. Cette face peut être utilisée pour une lettre de son choix. Quand le temps du sablier est écoulé, le joueur arrête immédiatement de former des mots et on procède au décompte. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Décompte

Chaque lettre correspond à une valeur en chiffre. Le joker a la valeur zéro. Les valeurs de toutes les lettres des mots formés sont additionnées.

Le vainqueur est le joueur comptabilisant le plus de points après un nombre de manches défini à l'avance.

Version pour débutants

Le meneur de jeu choisit 6 dés, de préférence avec des lettres «faciles», soit celles qui reviennent fréquemment dans les mots. Il veille plus particulièrement à ce qu'il ne manque ni les voyelles A, E, I, O, U, ni le joker. Les joueurs lancent ensuite les dés à tour de rôle et doivent former un mot avec les lettres sur les dés. Celui qui utilise toutes les 6 lettres pour composer un mot, remporte la manche. Si d'autres joueurs ont aussi formé un mot de 6 lettres, le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points, remporte la manche.

Version pour experts

Les joueurs conviennent du nombre de manches et avec combien de dés elles seront jouées. Les dés restants sont mis de côté. Il s'agit alors de former des mots avec les lettres sur les dés mais en essayant d'obtenir le maximum de points. Le vainqueur est celui ayant obtenu le maximum de points avec le nombre de manches convenues à l'avance.

Variante I: les joueurs conviennent que les dés peuvent être posés comme pour un jeu de mots croisés. Il va de soi que le joker doit remplacer la même lettre pour le mot placé à l'horizontale et l'autre à la verticale. Lors du décompte des points, les lettres utilisées deux fois (mots qui se croisent) comptent deux fois.

Variante II: au lieu de convenir d'un nombre déterminé de manches, on peut également décider que le vainqueur est celui qui, le premier, a atteint un total de 100, 200 ou 500 points.

Variante III: les points de chaque lettre non utilisée viennent en déduction du total de points atteint avec les mots formés.

Dadi con lettere



www.carlit.ch

Un divertente gioco per tutta la famiglia. Per 2-5 giocatori dagli 8 anni in su.

Contenuto 13 dadi con le lettere e il relativo punteggio
1 bussolotto lanciadadi
1 clessidra

Scopo del gioco

Formare parole con le lettere dal valore più alto.

Svolgimento del gioco

Il giocatore che inizia la partita scuote i 13 dadi dentro al bussolotto e poi li lancia sul tavolo. Da questo momento inizia a scorrere la clessidra. Se con il lancio dei dadi il giocatore non ottiene nessuna vocale, oppure ne ottiene solamente una, può lanciare i dadi un'altra volta, ma la clessidra continua a scorrere. A questo punto, il giocatore deve comporre delle parole utilizzando le lettere ottenute con il lancio dei dadi.

La faccia del dado neutra è un jolly: può essere utilizzata in sostituzione di una qualsiasi lettera mancante per comporre la parola. Quando la sabbia è fluita completamente sul fondo della clessidra, il tempo a disposizione è terminato: il giocatore deve interrompere immediatamente la composizione delle parole e sommare i punti ottenuti. Dopodiché il turno passa al giocatore successivo.

Punteggio

Accanto a ogni lettera è impresso il numero che corrisponde al valore della lettera. Il jolly vale zero. Si sommano i punti delle lettere utilizzate per comporre le parole.

Vince chi ha conquistato il punteggio più alto dopo un determinato numero di giri (da voi stabiliti prima di iniziare la partita).

Versione per principianti

Il conduttore del gioco sceglie sei dadi con le lettere «più facili», cioè quelle più utilizzate nelle parole. Quindi non devono mancare le vocali A,E,I,O,U e il jolly. In seguito si lanciano i dadi a turno. I giocatori devono cercare di formare una parola con le lettere ottenute dal lancio dei dadi. Chi riesce a comporre una parola utilizzando tutte e sei le lettere, vince il giro. Se in un giro, più giocatori riescono a comporre una parola utilizzando tutte e sei le lettere, vince il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto.

Versione per esperti

Decidete insieme quanti dadi utilizzare per giocare (mettete da parte i dadi eccedenti) e quanti giri dura la partita. Con le lettere ottenute dal lancio dei dadi, i giocatori cercano di formare parole che permettono loro di ottenere il punteggio più alto possibile. Vince chi, alla fine dei giri pattuiti, raggiunge il numero di punti più alto.

Variante I: potete decidere di collocare le parole come un cruciverba. Ovviamente, il jolly sostituirà la stessa lettera sia nella parola in orizzontale che in quella in verticale. Per calcolare il punteggio, le lettere utilizzate due volte (all'incrocio delle parole) valgono doppio.

Variante II: invece di accordarvi su un determinato numero di giri, potete decidere che vince il giocatore che per primo raggiunge un punteggio complessivo di 100, 200 o 500 punti.

Variante III: la somma dei punti dei dadi non utilizzati viene detratta dalla somma dei punti dei dadi utilizzati.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



Der Schweizer Spieleverlag
L'éditeur suisse de jeux
L'editore svizzero di giochi



©2020 Carlit + Ravensburger AG, Würenlos

58.404.147