

WRDS



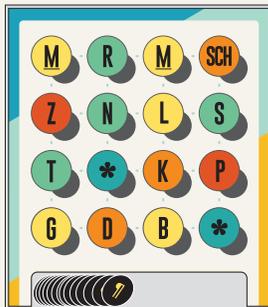
Spielmaterial

- Schachtel mit eingelegten Stanzbögen
- 80 Buchstabenplättchen
- 28 Bonusplättchen (†)
- 1 Sanduhr

In WRDS (gesprochen „Words“) bekommst du jede Runde eine Reihe mit 4 Buchstabenplättchen vorgegeben und 30 Sekunden Zeit, um dir ein passendes Wort zu überlegen. Ergänze dafür die Vokale und verwende so viele Plättchen wie möglich. Du darfst von beiden Seiten anfangen, musst die Plättchen jedoch in der richtigen Reihenfolge verwenden. Aber Vorsicht, nicht alle Plättchen sind gleich viele Punkte wert. Wer von euch sammelt die meisten Punkte und gewinnt das Spiel?

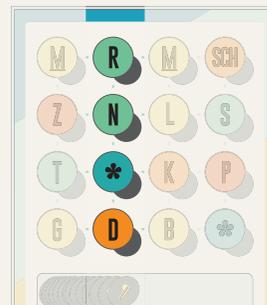


Eine Videoanleitung, sowie ein FAQ und weitere Infos zum Spiel findest du auf unserer Webseite. Gehe dazu einfach auf www.perdix-spiele.de/wrds oder scanne den QR-Code mit deinem Smartphone.



Spielaufbau

Nach dem Öffnen der Schachtel liegen alle Buchstabenplättchen zufällig verteilt in den 16 Vertiefungen des Spielbretts, jeweils 5 an einer Stelle. Legt die Spielschachtel in die Mitte des Tisches und stellt die Sanduhr daneben. Wer sich zuerst die Sanduhr schnappt, darf sich die erste Buchstabenreihe aussuchen. Die Person links daneben beginnt dann das Spiel.



Spielablauf

Dein Zug beginnt, sobald die Person rechts von dir die Sanduhr neben einer Buchstabenreihe des Spielbretts platziert hat. Diese Buchstabenreihe ist deine **aktive Reihe**. Du kannst alle anderen Reihen in dieser Runde ignorieren.

Die aktive Reihe kann eine **waagerechte Zeile** oder eine **senkrechte Spalte** sein, aber keine Diagonale. Die Sanduhr sollte so hingestellt werden, dass der Sand gleich los läuft. Ein Zug besteht aus 4 Phasen:

1. Wort finden

Du hast jetzt 30 Sekunden Zeit, ein Wort zu finden, das möglichst viele Plättchen der aktiven Reihe enthält. Alle anderen können in dieser Zeit ebenfalls nach einem Wort suchen, um später Bonuspunkte zu erhalten. Für das Bilden eines Wortes gilt Folgendes:

In deinem Wort dürfen nur Plättchen aus der aktiven Reihe verwendet werden. Das Wort muss mit einem der beiden Buchstabenplättchen am Rand beginnen.



Nach dem Anfangsbuchstaben dürfen beliebig viele Vokale und Umlaute ergänzt werden (A, E, I, O, U, Ä, Ö, Ü). Alle Buchstabenplättchen der aktiven Reihe müssen in der Reihenfolge verwendet werden, in der sie ausliegen. Buchstabenplättchen dürfen nicht übersprungen werden.



Mit Z angefangen lässt sich das Wort „ZONE“ bilden.



Mit S angefangen lässt sich das Wort „SEIL“ bilden.

Es dürfen beliebig viele Buchstabenplättchen der aktiven Reihe verwendet werden, es müssen nicht alle sein. Ein Wort darf auch nur den Anfangsbuchstaben verwenden.



Mit S angefangen lässt sich auch das Wort „SEE“ bilden.

Buchstabenplättchen dürfen immer verdoppelt oder auch verdreifacht werden. Abgesehen davon dürfen keine zusätzlichen Konsonanten hinzugefügt werden.



Mit S angefangen lässt sich auch „SOLLEN“ bilden.

Es sind alle deutschen Worte gültig, inklusive verschiedener Fälle und Varianten, in denen das Wort in einem deutschen Satz vorkommen kann. Eigennamen sind auch erlaubt. Zusammengesetzte Substantive sind nur erlaubt, wenn es das Wort auch wirklich gibt.



Das Wort „TIERS“ wie im Satz „Der Name des Tiers lautet...“.



Auch das zusammengesetzte Wort „BUSTÜR“ gibt es.

Blaue Plättchen mit einem * sind Joker. Diese gelten als beliebige Konsonanten oder Buchstabenplättchen (also auch ST, CH, SCH). Joker dürfen nicht übersprungen werden.



Mit dem Joker lässt sich das Wort „MISCHEN“ bilden.



Beim Wort „BAGGER“ steht der Joker für ein doppeltes G.

Das Buchstabenplättchen S kann auch als ß verwendet werden.

Tipp | Versuche zunächst ein kurzes Wort aus einem oder zwei Buchstabenplättchen zu bilden. Danach bleibt dir noch genug Zeit, um ein längeres Wort zu finden.

2. Wort nennen

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, musst du dein Wort sagen. Wenn du dir nicht sicher bist, ob dein Wort gültig ist, darfst du auch eine Alternative nennen. Die anderen können dein Wort nur einstimmig für ungültig erklären. Im Zweifel kann ein Wort auch nachgeschlagen werden.

Nachdem du dein Wort gesagt hast, dürfen alle anderen reihum im Uhrzeigersinn auch ein Wort sagen. Ein Wort darf nicht mehrfach genannt werden. Es darf auch nicht den gleichen Wortstamm haben oder eine Variante eines zuvor genannten Wortes sein.

Beispiel: Nach „LAUF“ dürfte nicht mehr „LAUFEN“ oder „LIEFEN“ gesagt werden.

3. Punkte verteilen

Am Ende deines Zuges, darfst du dir alle Plättchen nehmen, die du in deinem Wort verwendet hast. Wer ein Wort gefunden hat, bei dem **mindestens ein Plättchen mehr** verwendet wird, darf sich ein Bonusplättchen (¶) nehmen. Hast du kein Wort gefunden oder dein Wort ist ungültig, bekommen alle anderen mit einem gültigen Wort ein Bonusplättchen. Du selbst bekommst in diesem Fall kein Buchstabenplättchen.

4. Sanduhr platzieren

Warte, bis die nächste Person im Uhrzeigersinn bereit für ihren Zug ist. Stelle dann die Sanduhr neben eine beliebige **andere Reihe** und der nächste Zug beginnt. Sobald in einer Reihe ein Feld leer ist, kann diese Reihe nicht mehr ausgewählt werden.

Spielende und Punktwertung

Das Spiel endet sofort,

- wenn so viele Felder leer geräumt sind, wie Personen mitspielen, oder
- wenn keine Reihe mehr ausgewählt werden kann (= in jeder Reihe ist ein leeres Feld).

Zählt jetzt eure Punkte zusammen. Die Punkte stehen jeweils auf der Rückseite der Buchstabenplättchen. Die Buchstabenplättchen haben verschiedene Wertigkeiten (siehe Tabelle). Die Bonusplättchen (¶) zählen in der Punktwertung jeweils 1 Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Buchstabenplättchen hat. Habt ihr auch hier die gleiche Anzahl, teilt ihr euch den Sieg.

Grün	N R S T	1-2 Punkte
Gelb	B G L M	2-3 Punkte
Orange	D F K ST CH SCH	3-4 Punkte
Rot	P V W Z	4-5 Punkte
Blau	*	1-5 Punkte

Legt nach dem Spiel die Bonusplättchen (¶) zurück in die Schachtel und verteilt die Buchstabenplättchen mit der Buchstabenseite nach oben wieder zufällig auf die Felder. Das nächste Spiel kann beginnen!

