



Ein SPIEL von Jean-Jacques DERGHAZARIAN und von Michel PINON

Von 2 bis 8 Spieler und mehr. Ab 7 Jahren. Durchschnittliche dauer eines Spiels : ± 15 Min

**Ziel des Spiels:** Am schnellsten zu sein, um das kürzeste Wort zu finden, in dem mindestens die 3 Konsonanten erscheinen die beim Würfeln herausgekommen sind. Der Gewinner ist derjenige der die meisten Punkte am Ende des Spiels hat.

**Spielregel:** Jeder Spieler wirft die 3 Würfel der Reihe nach.

Nach jedem Werfen kündigt der Spieler, der denkt dass er das kürzeste Wort gefunden hat, die Anzahl der Buchstaben an, die dieses Wort enthält. Er beginnt dann zur gleicher Zeit und in hoher Stimme einen Abzug ab der Anzahl der Buchstaben die das Wort enthält.

Zum Beispiel : 7 Buchstaben = 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... - STOP;

Wenn kein anderen Spieler besser ankündigt (das heißt weniger als 7 Buchstaben in unserem Beispiel), dann kündigt der Spieler sein Wort am Ende seines Abzuges an; das Wort muss mindestens die 3 Konsonanten enthalten die beim Würfeln herausgekommen sind (derselbe Konsonant kann mehrmals im Wort erscheinen). *NB : Wenn der Buchstabe "B" rauskommt, kann man ihn ungeachtet als "B" oder "ß" benutzen.*

Wenn das Wort gültig ist, und dass es die angekündigte Anzahl von Buchstaben auch richtig enthält, gewinnt der Spieler die gleiche Anzahl von Punkte als die Anzahl der Buchstaben dieses Wortes.

Wenn das Wort abgelehnt wird, oder wenn die angekündigte Anzahl der Buchstaben falsch ist, bekommt jeder der anderen Spieler die oben gennante Anzahl von Punkte.

Wenn, während des Abzuges eines Spielers, ein anderen Spieler eine niedrigere Anzahl von Buchstaben ankündigt, unterbricht er dann diesen Abzug, indem er sein eigenen Abzug beginnt. Ein Spieler kann keine neue Meldung machen, so lange dass sein Abzug nicht unterbrochen wird.

Andererseits, wenn einer der Spieler denkt, dass die anderen Spieler kein Wort finden werden, kündigt er „NICHTS“ an und beginnt einen Abzug ab 10... 9... 8... 7... -... -... 1... STOP : er wird dann 3 Punkte bekommen, wenn kein anderer Spieler seinen Abzug unterbrochen hat, indem er eine Anzahl gekündigt hat , auch wenn die höher als 10 sein soll.

**Ende des Spiels :** Das Spiel geht zum Ende, sobald ein Spieler 36 Punkte erreicht hat, und der Gewinner ist derjenige der die meisten Punkte hat.

Die Eventuellen ex-aequo werden sich durch ein letztes untereinander Würfeln unterscheiden.

#### **Variante inter Generationen:**

Wird mit dem zusätzlichen Würfel „Vokale“ gespielt; Am Anfang des Spieles bezeichnen Sie:

- die Spieler, die ein Wort suchen können, das den Vokal enthält, und wenigstens zwei von den drei Konsonanten, die beim Würfeln herausgekommen sind (ist einfacher zu spielen); *NB : Wenn die Buchstaben "A", "O" oder "U" rauskommen kann man die auch als "ä", "ö" oder "ü" benutzen.*
- und die Spieler, die ein Wort finden müssen dass wenigstens die 3 Konsonanten enthält, den Vokal kann dann zu diesem Wort gehören oder nicht (ist schwieriger zu spielen).

Die angenommenen Wörter, einschließlich der Eigennamen, sind diejenigen die im Wörterbuch enthalten sind außer den Abkürzungen; die Wörter können im Plural sein und die Verben können konjugiert sein

Das Gitter der Spielergebnisse, ermöglicht in jedem Feld, von oben nach unten, das kumulierte Spielergebnisses von jedem Spieler zu bemerken.

**Inhalt des Kästchens:** 3 Würfel mit 20 Seiten mit Konsonanten, 1 Würfel mit 6 Seiten mit 5 Vokalen + eine Seite „Joker“ (erlaubt die Auswahl des Vokals), 1 Notizblock und 1 Stift für die Spielresultate, 1 Spielteppich und die Spielregel.



Gesetzlich angeordnete Hinterlegung 2009. Verbotene Reproduktion ohne die Genehmigung der Autoren

[www.lemotlepluscourt.com](http://www.lemotlepluscourt.com)